

Animasi Interaktif Prang Sabi: Media Belajar Sejarah dengan Metode *Cone of Experience*

Arif Sutrisno¹, Irfansyah², Imam Santosa³

¹Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Malang

^{2,3}Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

e-mail: arif.sutrisno.fs@um.ac.id

Abstrak

Siswa sekolah dasar terkendala belajar sejarah. Hal ini seperti yang terlihat pada siswa kelas V SDN Sukodadi 2 Kabupaten Malang. Berdasarkan data lapangan sudah ditemukan tiga kendala yaitu; (1) metode mengajar kurang bervariasi, (2) metode mengajar yang diterapkan guru dan buku sejarah tidak cukup memotivasi proses belajar siswa dan kurang memberikan gambaran nyata bagi proses berpikir mereka, dan (3) beban materi dengan alokasi waktu belajar tidak seimbang. Penelitian ini berusaha merancang metode belajar sejarah melalui film animasi bagi siswa sekolah dasar. Metode pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur, observasi, wawancara, dan menyebar kuesioner. Metode analisis yang digunakan adalah deskriptif dari triangulasi data. Hasil analisis kemudian menjadi acuan dalam proses perancangan. Rancangan ini menghasilkan film animasi sejarah Perang Aceh berjudul Prang Sabi dengan konsep atraktif dan informatif. Strategi bercerita yang digunakan melalui narasi visual. Selain itu strategi penyampaian informasinya yaitu melalui pengalaman yang diasosiasikan serta informasi yang dipotong-potong (*chunking*) dan diulang-ulang (*rehearsal*) dari elemen sejarah Perang Aceh diterapkan ke dalam elemen visual (*karakter, teks, infografis*) dan suara (*narasi, dialog*).

Kata kunci: *Film Animasi, Media Pembelajaran, Sejarah*

Abstract

Elementary school students have difficulty learning history. This is as seen in the fifth grade students of SDN Sukodadi 2, Malang Regency. Based on field data, three obstacles have been found, namely; (1) teaching methods are less varied, (2) teaching methods applied by teachers and history books are not enough to motivate students' learning processes and do not provide a real picture for their thinking processes, and (3) material load with unbalanced study time allocation This study seeks to design a method of learning history through animated films for elementary school students. Methods of collecting data were literature study, observation, interviews, and distributing questionnaires. The analytical method used is descriptive of data triangulation. The results of the analysis then become a reference in the design process. This design produces an animated historical film of the Aceh War entitled

Prang Sabi with an attractive and informative concept. Storytelling strategy used through visual narration. In addition, the strategy for delivering information, namely through associated experiences, chunking, and rehearsal of information from the historical elements of the Aceh War, is applied to visual elements (characters, text, infographics) and sound (narration, dialogue).

Keywords : *Animated Movie, Learning Media, History*

PENDAHULUAN

Sejarah merupakan sumber refleksi bagi setiap manusia. Manusia harus selalu belajar dari peristiwa-peristiwa di masa lalunya agar menjadi pribadi yang lebih baik di masa depannya. Sejarah Bangsa Indonesia sepatutnya juga menjadi bahan refleksi bagi warga negara ini agar kelak tidak melakukan kesalahan yang sama seperti yang terjadi di masa lalu. Dengan demikian, para generasi penerus bangsa diharapkan terus berupaya memahami sejarah bangsa mereka dan belajar dari peristiwa-peristiwa tersebut.

Di jenjang sekolah dasar, anak-anak berkesempatan mempelajari sejarah pada mata pelajaran IPS. Pelajaran sejarah seperti yang tertulis dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi (melalui Amaliyah dan Lutfiatiani 2022), mengandung nilai-nilai kearifan yang salah satunya dapat digunakan untuk melatih kecerdasan. Pembelajaran sejarah melibatkan proses menyelami rangkaian peristiwa yang sangat panjang dan seringkali dalam konteks yang jauh berbeda dengan masa sekarang sehingga membutuhkan ketajaman pemikiran. Oleh karenanya pengetahuan sejarah menjadi wadah dalam melatih otak memahami hubungan-hubungan rumit yang terjadi pada peristiwa di masa lampau. Pengetahuan sejarah ini menjadi unsur penting pada proses melatih kecerdasan anak-anak.

Namun pengetahuan sejarah anak-anak Indonesia masih sangat kurang. Menurut Zulkifli Hasan melalui laporan Movanita (2016) pengetahuan masyarakat khususnya anak-anak terkait sejarah Indonesia sangat minim akibat kurang maksimalnya proses pendidikan sejarah di sekolah. Misalnya seperti yang terjadi di SDN Sukodadi 2 Kabupaten Malang. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, nilai pelajaran IPS siswa kelas lima adalah salah satu yang terburuk. Di kelas lima, pelajaran IPS mencakup materi sejarah paling banyak dibandingkan kelas lainnya. Menurut guru kelas tersebut, nilai rata-rata pelajaran IPS cenderung di bawah standar. Siswa banyak menjawab salah pada soal-soal sejarah. Dari hasil tes terakhir, terlihat hanya 9 dari 33 siswa yang berhasil memenuhi standar. Jadi tingkat kelulusannya hanya sekitar 27%. Padahal guru tersebut sesekali menggunakan bantuan media gambar untuk memperjelas gambaran materi, namun masih belum cukup efektif dalam membuat siswa tertarik dan paham.

Menurut Juwantara (2019) karakteristik pemikiran anak usia 7-12 tahun masuk dalam tahapan operasional konkret. Hal ini berarti bahwa pemikiran siswa cenderung mengolah informasi yang sifatnya logis dan nyata. Konsep yang abstrak seperti dalam materi pelajaran sejarah menjadi hal yang sulit dipahami secara logis oleh siswa. Siswa tidak pernah secara langsung mengalami peristiwa dalam sejarah tersebut. Konsep kehidupan siswa yang sekarang berbeda jauh dengan konsep kehidupan pada zaman dahulu.

Siswa sekolah dasar cenderung malas jika disuruh membaca materi sejarah. Hal ini terutama karena materi pelajaran sejarah di sekolah dasar sangat banyak sehingga teks bacaannya juga banyak. Pemahaman ilmu sejarah terbatas pada ingatan tanpa menyelami nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa di dalamnya. Siswa tidak dilibatkan secara emosional ke dalam kisah sejarahnya. Pemahaman siswa menjadi bias tanpa adanya visualisasi dan hanya menjadi *imajiner-founding* (Notosusanto melalui Sembiring dkk, 2016).

Seringkali guru terjebak pada metode pengajaran konvensional yang membuat proses pembelajaran hanya terjadi satu arah. Berdasarkan hasil jejak pendapat Kompas terhadap 775 responden (melalui Jumardi 2014) tentang kendala pembelajaran sejarah di sekolah, sebanyak 52% responden menyatakan terkendala pendekatan pembelajaran konvensional. Hal ini memang tidak bisa dipungkiri bahwa objek-objek sejarah sulit dihadirkan di dalam kelas ditambah materi sejarah yang sangat banyak. Kunjungan ke museum atau lokasi sejarah terbatas pada waktu dan biaya namun belum tentu efektif juga karena seringkali kunjungan tersebut hanya dijadikan sebagai ajang rekreasi dan guru sulit mengontrol proses belajar siswa. Hal ini membuat guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran di kelas.

Pada dasarnya pemerintah telah membuat terobosan dalam menjawab tantangan zaman sekarang yang begitu cepat berubah melalui implementasi kurikulum merdeka. Siswa diupayakan mampu mengaitkan berbagai permasalahan dari masing-masing bidang pelajaran. Namun karena banyaknya materi yang harus diajarkan guru terbatas pada cara mengajar *Content Based Learning* (CBL). Cara mengajar CBL ini memang sulit dihindari karena pada proses belajar di kelas waktunya sangat terbatas, namun bukan berarti hasil belajar tidak bisa ditingkatkan. Salah satu ciri media pembelajaran menurut Gerlach & Ely (melalui Arsyad, 2013) adalah manipulatif yang artinya bisa memanipulasi proses belajar agar lebih efektif. Media pembelajaran bisa membantu guru meringkas proses belajar yang membutuhkan waktu lama dan memaksimalkan pencapaian hasil belajar. Media ini akan membuat cara mengajar CBL menjadi lebih efektif .

Menurut Dale (melalui Arsyad 2013) sekitar 75% hasil belajar diperoleh dari indra penglihatan, sementara sekitar 13% yang didapatkan melalui indra pendengar dan 12% indra lainnya. Belajar menggunakan media berbasis *audio-visual* bisa memberikan gambaran yang lebih jelas atas peristiwa sejarah yang terjadi sehingga setidaknya 88% persen hasil belajar bisa diperoleh siswa. Dengan demikian konteks permasalahan bisa lebih jelas dipahami siswa dan siswa bisa menggali makna peristiwa sejarah dengan lebih baik.

Film animasi adalah media yang sangat dekat dengan dunia anak-anak zaman sekarang. Menurut KPI (2012) rata-rata anak Indonesia menonton televisi mencapai 5 jam atau bahkan lebih dalam sehari dan sebagian besar konten tontonannya adalah animasi. Anak-anak cenderung lebih mudah mengingat tokoh pahlawan dalam film animasi dibandingkan tokoh pahlawan dalam buku sejarah. Studi yang dilakukan oleh Astuti dan Mustadi (2014) juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD se-Gugus 4 Kecamatan Banguntapan. Siswa yang belajar melalui film animasi lebih terampil dalam menulis karangan narasi. Animasi memiliki unsur gerak yang mampu mengilustrasikan cerita menjadi lebih nyata dan meyakinkan sehingga cocok digunakan sebagai media belajar

sejarah yang bersifat naratif. Animasi memiliki makna menggerakkan/ menghidupkan sesuai asal katanya yaitu *to animate* (Purwanto dkk 2023). Dalam konteks animasi, gambar yang bagus tidak berarti jika tidak bisa digerakkan (Sutrisno dkk, 2023). Animasi sangat cocok untuk belajar karena mampu masuk ke dalam pikiran penonton dan semua materi bisa menjadi hidup dalam imajinasi penonton (Thomas dan Johnston, 1984). Hal tersebut karena siswa terlibat secara emosional ke dalam cerita dalam film animasi tersebut. Suatu peristiwa yang mampu menyentuh emosi akan diingat lebih baik, sedangkan yang tidak menyentuh cenderung diabaikan (Ahmadi 2003).

Oleh karena itu penelitian ini berusaha merancang metode belajar sejarah melalui film animasi bagi siswa sekolah dasar berdasarkan berbagai kendala belajar yang dialami siswa. Studi kasus perancangan adalah materi 'Peristiwa Perang Aceh' yang dipelajari siswa kelas V pada semester II.

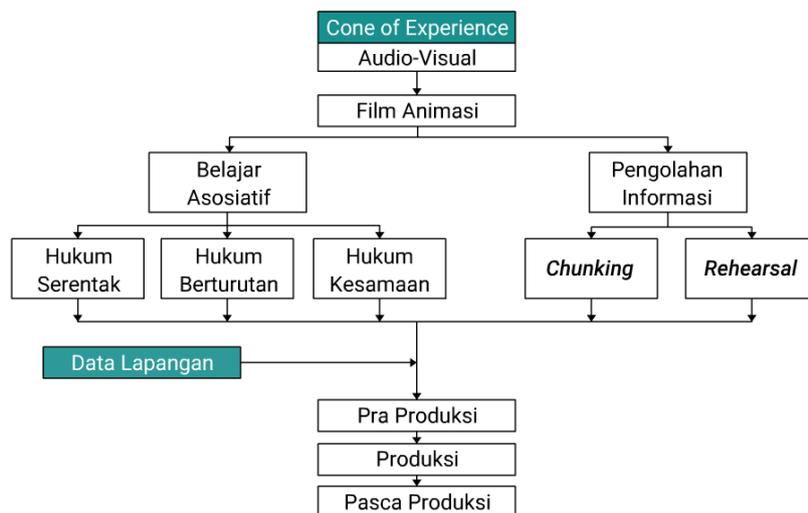
METODE

Teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mix method*, yakni dengan menggabungkan penelitian secara kualitatif dan kuantitatif. Strategi *mix method* yang digunakan adalah strategi metode campuran konkuren atau sewaktu-waktu (*concurrent mixed methods*) serta fokus pada strategi triangulasi konkuren. Dalam hal ini data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan secara bersamaan dan dibandingkan antara keduanya untuk mengetahui perbedaan maupun kombinasi (Creswell, 2010). Proses penelitian dan perancangan di sini terdiri atas empat tahap yaitu pengumpulan data, analisis data, perancangan, dan uji media.

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa pengumpulan data kualitatif melalui observasi dan wawancara serta pengumpulan data kuantitatif melalui kuesioner. Pengumpulan data literatur juga digunakan untuk memperkuat data observasi, wawancara, dan kuesioner.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Dalam hal ini seperangkat instrumen harus dipersiapkan terlebih dahulu untuk menjaring data dengan *setting* yang telah direkayasa untuk kebutuhan penelitian. Data-data kuantitatif dan kualitatif diolah sedemikian rupa dan dianalisis untuk menemukan pokok permasalahan yang dicari. Data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara serta data kuantitatif dari hasil kuesioner dideskripsikan secara sistematis hingga ditemukan pokok permasalahan dan konsep pemecahan masalahnya. Triangulasi data dilakukan untuk mengolah hasil observasi, kuesioner, serta wawancara secara keseluruhan dalam upaya menghasilkan simpulan data yang lebih *valid*.

Penelitian ini tidak hanya terbatas sampai tahap analisis saja melainkan hingga pembuatan rancangan sebagai solusi permasalahan. Metode perancangan merupakan langkah yang dipilih untuk menjawab permasalahan yang ditemukan. Di dalam tahap perancangan sendiri terdapat beberapa tahapan seperti pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.



Gambar 1. Metode Perancangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan dan Analisis Data

Berdasarkan data lapangan, ternyata pelajaran IPS adalah yang paling banyak diminati oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam mempelajari ilmu sosial sangat tinggi. Ketika digali lebih jauh, ditemukan bahwa minat tersebut karena terdapat pelajaran sosiologi di dalam ilmu IPS. Seperti yang disampaikan oleh guru bahwa proses belajar pada saat materi sosiologi siswa diajak sesekali untuk keluar kelas dan meninjau langsung kondisi sosial masyarakat di sekitar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa siswa suka jika ada variasi metode dalam belajar.

Siswa juga mengaku memiliki minat dan perhatian yang tinggi pada pelajaran sejarah. Hal ini juga karena pelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membangun karakter siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Sutrisno dkk (2022), dengan belajar sejarah khususnya tentang kisah kepahlawanan, siswa bisa belajar pentingnya nilai perjuangan serta sikap yang sesuai dengan nilai Budaya Indonesia. Namun jika dikaitkan dengan hasil observasi, kondisi belajar mereka tidak menunjukkan minat yang tinggi terhadap pelajaran sejarah. Pada saat guru menerangkan, ada siswa yang menggambar, berbincang bersama temannya, bahkan hingga jalan-jalan atau pindah-pindah tempat duduk. Jika dikaitkan dengan hasil nilai pelajaran yang kurang baik, maka hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak cukup memperhatikan pada saat guru menerangkan materi sejarah. Guru tidak memiliki kemampuan bercerita yang baik sehingga siswa cenderung mengabaikannya. Jadi metode mengajar sejarah yang diterapkan kurang memotivasi dan kurang memberikan gambaran yang nyata bagi proses berpikir mereka.

Siswa juga mengaku kesulitan menghafal tokoh, tempat, dan waktu terjadinya peristiwa sejarah. Pada dasarnya pelajaran sejarah memang tidak untuk dihafalkan melainkan dipahami secara mendalam. Akibat dari hafalan tersebut, ingatan siswa cenderung terbatas pada ingatan jangka pendek seperti yang terlihat pada hasil kuesioner.

Hal ini seperti pendapat Abdullah (melalui Alfian, 2011) bahwa pendidikan sejarah di sekolah tidak lepas dari pendekatan *chronicle* dan menuntut hafalan dari suatu peristiwa. Padahal seharusnya siswa sudah harus dibiasakan berkomunikasi dengan lingkungan dan memilih persoalan sehingga mereka akan mampu memahami dinamika suatu perubahan. Ketika sejarah mampu dipahami lebih dalam, maka unsur-unsur sejarah bisa dipahami tanpa perlu dihafalkan.

Hal ini semakin diperburuk dengan kondisi siswa yang malas membaca buku sejarah. Padahal buku tersebut adalah sumber pengetahuan yang menjadi acuan kerangka berpikir mereka. Namun buku tersebut cenderung dikemas dengan banyaknya tulisan dan kalimat-kalimat yang rumit sehingga semakin membuat siswa bosan dan tidak paham. Pada akhirnya buku-buku sejarah tidak mampu memberikan gambaran yang nyata terkait peristiwa sejarah sehingga tidak cukup membantu memahami materi sejarah.

Hal lain yang tidak bisa dipungkiri adalah sifat pelajaran sejarah itu sendiri. Sejarah mengajarkan peristiwa secara kronologis dari masa lampau. Indonesia sendiri memiliki perjalanan sejarah yang sangat panjang dan membuat materi sejarah yang harus dikuasai siswa juga sangat banyak. Dalam satu semester siswa kelas V dituntut untuk menguasai sejarah dari masa kolonialisme dan imperialisme hingga masa setelah kemerdekaan. Siswa dituntut menguasainya dalam waktu satu bulan dengan jatah seminggu 2 kali pertemuan. Siswa dituntut menguasai materi sejarah yang sangat banyak dalam waktu singkat. Hal ini membuat siswa sulit mendalami peristiwa sejarah jika hanya mengandalkan ceramah dan buku bacaan.

Berdasarkan pendekatan belajar *cone of experience* seperti yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, bahwa hasil ingatan dari proses membaca atau mendengarkan ceramah bisa ditingkatkan hingga 50% melalui bantuan media *audio-visual*. Selain mendukung proses penyampaian informasi melalui suara, media ini juga mendukung penyampaian informasi melalui gambar. Dengan begitu aspek informasi yang diingat akan lebih banyak dan hasil belajar sejarah menjadi lebih baik.

Tanggapan yang saling berasosiasi akan memberikan kesan mendalam di memori. Hal ini berarti bahwa asosiasi akan membuat suatu informasi tidak sekedar masuk pada memori jangka pendek melainkan peluang masuk hingga memori jangka panjang juga semakin tinggi. Bahkan dengan kesan mendalam tersebut, informasi akan tertanam lebih kuat di ingatan. Prinsip asosiasi ini akan mendukung proses belajar melalui media *audio-visual* menjadi semakin efektif. Dengan begitu materi sejarah akan lebih mudah dipahami dan diingat.

Berdasarkan hasil kuesioner dari penelitian yang dilakukan sebelumnya (Sutrisno, 2021), minat siswa terhadap film animasi sangat tinggi. 18 dari 30 siswa mengaku sangat suka dan 7 dari 30 siswa mengaku suka. Jadi hanya sedikit siswa yang tidak menyukai film animasi. Ketertarikan ini juga ditunjukkan dari intensitas mereka dalam menonton. Dalam seminggu rata-rata mereka menonton antara 3 sampai 6 hari. Durasi saat menonton juga cenderung tinggi yaitu rata-rata antara 30 menit sampai 3 jam dalam sehari. Secara umum mereka menonton film animasi melalui tayangan televisi. Hal ini membuat siswa cenderung lebih menyukai film animasi serial televisi dibandingkan jenis animasi lainnya.

Para siswa umumnya memiliki minat terhadap film animasi. Bahkan, film animasi mampu menarik perhatian mereka dalam jangka waktu yang lama. Mereka juga cenderung dapat dengan mudah memahami isi dari film animasi yang mereka saksikan, sehingga karakter-karakter animasi dalam film tersebut lebih mudah diingat oleh mereka dibandingkan dengan tokoh-tokoh sejarah. Yang menarik, siswa tidak pernah dipaksa untuk menghafalkan karakter-karakter dalam film animasi yang mereka tonton. Ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran seharusnya berlangsung dengan alami, dan motivasi belajar seharusnya muncul secara spontan tanpa tekanan.

Keberadaan film animasi memiliki sifat yang cenderung linear, dimana kontennya sepenuhnya ditentukan oleh pembuat film. Ini memiliki manfaat dalam konteks pembelajaran, terutama saat menceritakan kisah sejarah, karena siswa tidak hanya dapat memahaminya dengan lebih mudah, tetapi juga karena proses pembelajaran dapat terarah dengan baik. Selain itu, menonton film animasi cenderung lebih memotivasi daripada membaca buku sejarah. Terdapat kecenderungan tinggi bagi siswa untuk menggunakan smartphone atau tablet, yang berarti mereka sudah akrab dengan perangkat tersebut dan tidak akan mengalami kesulitan saat menonton film animasi melalui perangkat tersebut.

Dari hasil kuesioner, terlihat bahwa siswa cenderung menyukai film animasi seperti *Naruto* dan *Upin & Ipin*. Dalam hal cerita, mereka cenderung lebih suka dengan *Upin & Ipin*. Film animasi *Upin & Ipin* mengikuti kehidupan sehari-hari dua anak kembar yang penuh dengan keceriaan bersama teman-teman, keluarga, dan orang-orang di sekitar mereka. Film ini juga memiliki akar budaya Melayu yang kuat. Di Indonesia, budaya Melayu masih memiliki pengaruh yang signifikan, terutama di daerah-daerah seperti Sumatera dan Kalimantan. Budaya Melayu juga memiliki kesamaan dengan budaya Jawa, yang merupakan latar belakang budaya umum siswa. Faktor budaya ini membuat film animasi *Upin & Ipin* lebih mudah diterima dan disukai oleh siswa.

Meskipun demikian, jumlah siswa yang menyukai cerita dalam film animasi *Naruto* juga cukup banyak, hampir setara dengan jumlah siswa yang menyukai cerita *Upin & Ipin*. Cerita *Naruto* berakar pada budaya Jepang, yang pada dasarnya berbeda cukup jauh dari budaya Jawa. Oleh karena itu, latar belakang budaya dalam cerita yang disajikan dalam film animasi tampaknya tidak memiliki pengaruh yang signifikan. *Naruto* sendiri lebih fokus pada cerita kepahlawanan dan tindakan berani dalam melawan kejahatan. Jika diperhatikan, beberapa episode *Upin & Ipin* juga mencakup aksi kepahlawanan dalam melawan kejahatan, seperti yang terlihat dalam seri *Upin & Ipin* dan *Ultraman Ribut*. Jadi pada dasarnya, siswa cenderung menyukai cerita film animasi yang mengandung unsur-unsur kepahlawanan.

Siswa juga cenderung menyukai karakter-karakter dalam serial *Naruto*. Gaya gambar karakter dalam *Naruto* cenderung dipengaruhi oleh gaya manga, tidak terlalu realistis namun juga tidak terlalu fantastis. Oleh karena itu, siswa cenderung lebih menyukai gaya gambar karakter yang realistis-imajinatif. Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa siswa cenderung menyukai gaya gambar karakter yang menggabungkan unsur realisme dan imajinasi. Demikian juga, hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa cenderung menyukai komposisi visual yang menggabungkan unsur realisme dan imajinasi.

Konsep Umum Perancangan

Konsep umum perancangan ini adalah atraktif dan informatif. Konsep atraktif untuk meningkatkan motivasi-motivasi belajar. Dalam hal ini juga upaya agar proses belajar tersebut menjadi lebih menyenangkan. Sementara itu konsep informatif berusaha menyajikan nilai-nilai materi sejarah yang lebih jelas tanpa. Dengan membuat siswa lebih paham dengan konteks peristiwa yang ditontonnya, maka aspek hafalan bisa diminimalisir. Selain itu nilai informatif ini juga berusaha membuat proses bercerita yang lama menjadi lebih singkat.

Unsur pembentuk konsep atraktif adalah genre, tema cerita, gaya visual, gaya karakter, pembuka cerita, komposisi warna, tema tipografi dan UI, intonasi narasi, serta dialog. Berdasarkan film animasi yang disukai anak-anak cenderung bergenre aksi, maka genre ini juga diterapkan dalam perancangan ini. Tema cerita yang dipilih adalah kepahlawanan. Hal ini selain karena tema ini disukai siswa seperti pada film animasi naruto, tema ini juga cocok digunakan dalam film-film kesejarahan. Kecenderungan siswa menyukai gaya visual yang realis-imajinatif sehingga gaya karakter dibuat lebih kartun. Cerita dibuka dengan sesuatu yang tidak biasa seperti syair-syair lokal untuk menarik perhatian dan membangun suasana tempat terjadinya peristiwa. Komposisi warna dibuat lebih harmonis serta tema tipografi dan UI dibuat berkesan tradisional. Intonasi narasi dibuat lebih dinamis agar tidak membosankan. Dialog antar tokoh yang terlibat dalam Perang Aceh menggunakan bahasa asli mereka seperti golongan pejuang Aceh berbahasa Aceh dan pihak Belanda berbahasa Belanda. Hal ini selain untuk menguatkan identitas dari masing-masing tokoh, juga untuk memberikan kesan budaya mendalam dan unik sehingga siswa tidak bosan menyelami cerita lebih mendalam.

Unsur pembentuk konsep informatif adalah alur cerita, durasi, jumlah karakter sejarah yang penting, sudut pandang *user*, pemetaan waktu dan tempat kejadian, narasi, navigasi, strategi pengulangan unsur hafalan, strategi pemotongan informasi. Alur cerita dibuat linier untuk memberikan pengalaman menonton yang bertuturan dan mudah dipahami. Durasi tidak terlalu lama antara 15-20 menit namun tetap memberikan nilai informasi yang padat. Jumlah karakter sejarah yang ikonik dibatasi 7 karakter agar tidak membingungkan dan mudah diingat. Sudut pandang penonton adalah orang pertama untuk menunjang prinsip asosiatif. Pemetaan waktu dan tempat kejadian menggunakan animasi infografis agar lebih mudah dipahami. Narasi dan dialog menggunakan Bahasa Indonesia agar lebih dimengerti oleh semua penonton. Navigasi dibuat sederhana dengan sedikit cabang-cabang interaksi agar siswa tidak kesulitan. Strategi pengulangan unsur hafalan melalui dialog/narasi, kuis, dan elemen-elemen visual. Strategi pemotongan informasi dengan membagi keseluruhan rangkaian kisah Perang Aceh yang panjang menjadi 5 *chapter*.

Konsep Komunikasi

Target pengguna dari aplikasi film animasi belajar sejarah Perang Aceh ini adalah sebagai berikut:

- Demografis :
 - Siswa SD kelas V (usia antara 10 - 13 tahun).

- Siswa sekolah dasar baik yang tinggal dan belajar di kota maupun kabupaten yang memiliki cukup akses terhadap teknologi *smartphone*.
- Psikografis :
 - Pengguna yang cukup atau sering mengoperasikan *smartphone* dan memiliki ketertarikan terhadap film animasi.

Berdasarkan teori belajar dalam *cone of experience*, hasil belajar dan proses memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret bisa dilakukan dengan belajar melalui pengalaman. Dalam hal ini, pelibatan jumlah indra untuk mencerpap informasi harus ditingkatkan. Konsep belajar konvensional yang dilakukan siswa hanya melibatkan indra penglihatan atau pendengaran saja. Proses belajar ini bisa ditingkatkan dengan bantuan media film animasi yang mendukung proses belajar melalui penglihatan sekaligus pendengaran. Dalam film animasi tersebut, pengalaman belajar sejarah bersifat asosiatif. Hal ini berarti pengalaman terjadi tidak secara langsung, melainkan dengan mengasosiasikan peristiwa dan berbagai informasi sejarah dengan pengalaman yang pernah dialami siswa. Untuk mendukung proses mengingat informasi sejarah tersebut, digunakan strategi pemotongan (*chunking*) dan pengulangan (*rehearsal*) informasi.

Tipe Artikel

Proses asosiasi dibentuk melalui tiga aspek yaitu:

1. Hukum Serentak

Berdasarkan hukum ini, tanggapan yang terjadi secara bersamaan akan saling berasosiasi. Dalam film animasi Prang Sabi, terdapat proses integrasi antara teks, gambar, dan suara yang memberikan informasi sama pada waktu bersamaan. Hal ini seperti pada bagian Cut Nyak Din ditangkap pada *chapter 4*. Terdapat suara narasi 'Cut Nyak Din ditangkap pada tahun 1905', terdapat teks bertuliskan tahun '1905', dan terdapat gambar Cut Nyak Din ditangkap. Ketiga elemen ini muncul secara bersamaan. Selain itu, asosiasi hukum serentak juga muncul pada adegan dialog. Misalnya pada saat adegan Teuku Umar berdiskusi dengan Cut Nyak Din. Terdapat suara Cut Nyak Din yang menyebut nama Teuku Umar, gambar Teuku Umar, dan teks pada *subtitle* bertuliskan '... Teuku Umar ...' yang muncul secara serentak.



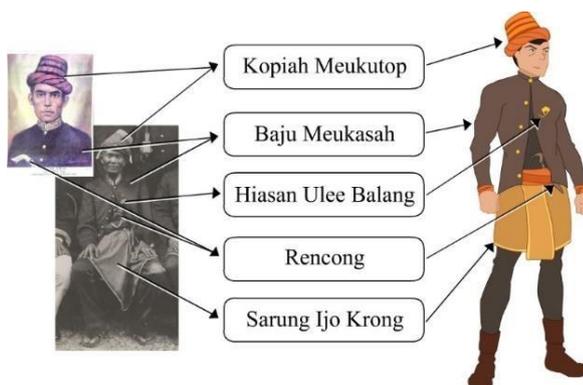
Gambar 2. Asosiasi hukum serentak pada adegan Cut Nyak Din ditangkap Belanda

2. Hukum Berturutan



Gambar 3. Asosiasi hukum berturutan pada *timeline* tahun peristiwa di menu utama aplikasi Prang Sabi

3. Hukum Kesamaan



Gambar 4. Asosiasi hukum kesamaan pada konsep karakter Teuku Umar

Pemotongan (*Chunking*)

Perang Aceh terjadi selama kurang lebih 30 tahun, dari tahun 1873 hingga 1904 bahkan masih terus berlanjut hingga 1910. Peristiwa sepanjang itu akan membebani ingatan jika dipelajari sekaligus. Oleh karena itu proses pemotongan (*chunking*) informasi akan lebih meringankan beban otak dalam mengingat peristiwa di dalamnya. Dalam perancangan ini, *chunking* diterapkan melalui pembagian Perang Aceh menjadi 5 *chapter* yaitu Perang Aceh 1 (1873-1874), Perang Aceh 2 (1874-1880), Perang Aceh 3 (1881-1896), Perang Aceh 4 (1896-1904), dan Pasca Perang Aceh (1905-1910).

Selain melalui pembagian *chapter* di menu utama, strategi pemotongan informasi juga diterapkan melalui pemilihan jenis tipografi dan penggunaan warna, khususnya pada

elemen informasi tahun peristiwa. Jenis tipografi yang dipilih adalah Georgia. Huruf ini memiliki variasi ukuran (besar-kecil) dan posisi (tinggi-rendah) yang bervariasi sehingga saat digunakan untuk menuliskan tahun, seolah terdapat beberapa kelompok angka. Peristiwa perang Aceh sendiri terdiri atas dua kelompok tahun yaitu tahun 18 (1800an) dan tahun 19 (1900an). Misalnya pada tulisan tahun wafatnya Teuku Umar yaitu 1899. Tampilan teks menjadi seolah terdapat dua kelompok angka yaitu 18 dan 99. Untuk memperkuat kesan pemotongannya menggunakan perbedaan warna. Warna ini juga untuk membedakan kelompok tahun 18 dengan kelompok tahun 19.



Gambar 5. Konsep pemotongan pada elemen informasi tahun peristiwa

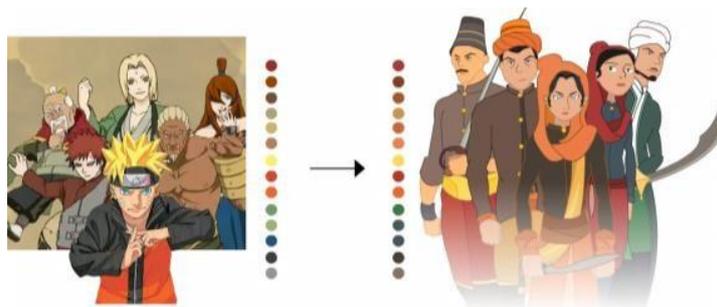
Pengulangan (*Rehearsal*)

Di samping itu, agar informasi semakin membekas di ingatan siswa, maka informasi tersebut harus terus diperbarui. Proses pembaruan tersebut diwujudkan melalui pengulangan (*rehearsal*) elemen hafalan melalui unsur visual (teks dan gambar) serta *audio* (suara).

Warna

Konsep warna yang digunakan adalah kombinasi dari warna-warna yang harmonis terutama yang mengarah pada jenis warna-warna panas seperti merah, coklat, kuning, dan sebagainya. Hal ini dalam upaya menguatkan kesan tradisional dan semangat yang membara dari keseluruhan visual yang ditampilkan. Konsep warna yang digunakan dalam film merupakan kombinasi warna yang tidak terlalu tinggi tingkat saturasinya. Hal ini sesuai dengan karakteristik warna yang paling disukai siswa. Sementara itu pada UI diterapkan warna dengan intensitasnya yang lebih kuat untuk menarik perhatian *user* pada saat menggunakan aplikasi dan memberikan fokus pada tombol dan teks yang menjadi kunci dari navigasi serta nilai informasi.

Penggunaan warna pada karakter dibuat lebih kuat intensitasnya dan didukung *outline* dengan warna-warna senada. Hal ini dalam upaya menguatkan penampakan karakter sehingga *user* tidak teralihkan dengan *background*. Selain itu, kombinasi warna pada karakter juga mengacu pada film animasi yang disukai siswa seperti Naruto. Strategi ini dalam upaya menghadirkan konsep atraktif terutama dari sudut pandang siswa.



Gambar 6. Konsep komposisi warna karakter

Penggunaan warna pada *background* film dibuat lebih rendah intensitasnya serta mengimplementasikan kombinasi warna monokromatik pada beberapa *background*. Hal ini bertujuan untuk membuat *background* tidak terlalu mendominasi karakter sebagai pembawa cerita. Dengan begitu *user* bisa lebih fokus mengikuti jalan cerita yang telah ditentukan.

Komposisi warna secara keseluruhan mengacu pada kombinasi warna film animasi Naruto sebagai referensi. Hal ini juga bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Kemudian warna-warna pada film animasi Naruto diadaptasi kembali sesuai kebutuhan film animasi bertemakan sejarah.

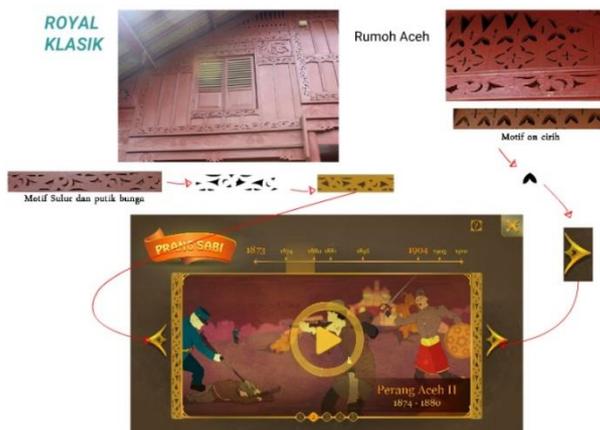
Tipografi

Konsep tipografi yang digunakan adalah yang berkesan tradisional. Hal ini untuk mendukung nuansa kesejarahan dalam film. Jenis *font* yang digunakan dalam judul utama adalah Hobo STD. *Font* ini memiliki karakteristik tebal sehingga mampu mendominasi. Selain itu *font* ini berkesan fantasi dan tradisional sehingga cocok untuk judul konten sejarah.

Untuk memperkuat konsep tradisional pada *user interface*, dipilih *font* yang memiliki kait seperti Georgia. Selain itu, *font* Georgia juga memiliki keunikan pada karakteristik penulisan deretan angka. Deretan angka tersusun dalam ukuran yang bervariasi sehingga memiliki keunggulan dalam menampilkan tahun peristiwa sejarah agar lebih mudah diingat.

Menu Pemutar Video

Menu aplikasi berfungsi sebagai pemutar video yang mendukung elemen interaksi seperti kuis dalam perangkat android. Tampilan menu merupakan tampilan awal yang dilihat oleh penonton sebelum menonton video sehingga pada tampilan ini perlu disajikan konsep visual yang atraktif. Tema desain yang diterapkan dalam konsep menu ini adalah tradisional. Tema ini sangat relevan dengan konten-konten aplikasi bermuatan sejarah. Daya tariknya dibangun melalui penggunaan ornamen etnik khas daerah Aceh sebagai latar belakang budaya utama yang digunakan dalam film. Jumlah tombol dibuat lebih sedikit dan berukuran besar agar tampilan lebih sederhana dan aplikasi mudah dioperasikan. Pada halaman menu hanya terdapat 4 tombol yaitu tombol ke halaman sebelumnya, tombol ke halaman selanjutnya, tombol memainkan video, dan tombol keluar aplikasi. Pada halaman saat video dimainkan, hanya terdapat satu tombol yang membuat penonton bisa kembali ke menu utama. Pada bagian kuis, terdapat tombol sesuai jumlah pilihan jawaban yang tersedia.

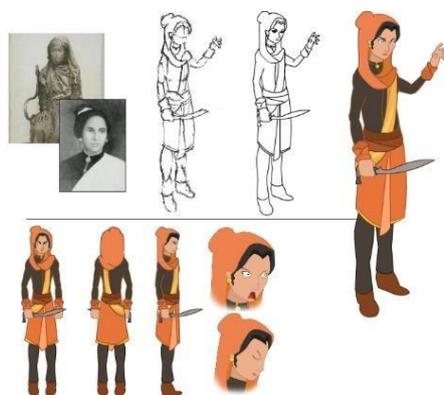


Gambar 7. Konsep User Interface

Karakter

Bagian terpenting dalam karakter adalah latar belakang ceritanya (Homan, melalui Ardiyanto et al 2023). Konsep karakter yang digunakan mengacu pada gaya gambar karakter yang disukai siswa. Siswa cenderung menyukai gaya gambar karakter realis-imajinatif, sehingga konsep karakter dalam perancangan ini juga realis-imajinatif. Ciri-ciri karakter semacam ini ditunjukkan dari proporsi karakter yang tidak terlalu persis dengan sosok aslinya, namun juga tidak terlalu imajinatif hingga berubah drastis dari aslinya. Selain itu komposisi garis dan warna pada karakter tidak terlalu detail untuk memudahkan dalam proses animasinya.

Pada film animasi Prang Sabi ini terdapat karakter penyair sebagai pembawa cerita dan anak-anak sebagai representasi *user*, serta 7 tokoh penting dalam sejarah Perang Aceh yaitu Panglima Polem, Teuku Umar, Cut Nyak Din, Teungku Cik di Tiro, Cut Meutia, Van Heutz, dan Snouck Hurgronje (Abdul Ghafar). Tokoh pendukung juga ditampilkan seperti Sultan dan anaknya, masyarakat Aceh, serta pasukan Belanda.

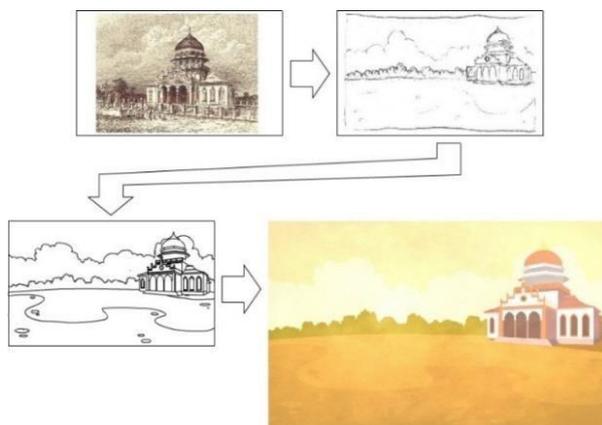


Gambar 8. Konsep Desain Karakter

Desain Environment

Konsep komposisi *Setting* tempat dan suasana juga mengacu pada gaya komposisi yang cenderung disukai siswa yaitu realis-imaginatif. Hal ini ditunjukkan dari objek-objek yang terlihat tidak terlalu mirip dengan aslinya, namun juga tidak terlalu abstrak hingga jenis objek tersebut berbeda jauh dari aslinya.

Di dalam peristiwa Perang Aceh sendiri terdapat tempat-tempat penting yang menjadi saksi pertempuran yang sengit antara pasukan Aceh dengan Belanda. Tempat-tempat ini kemudian ditampilkan kembali ke dalam film animasi dengan konsep kartun yang lebih menarik bagi anak-anak. Berikut gambaran *setting* tempat dan suasana yang digunakan dalam perancangan ini.



Gambar 9. Konsep Desain Environment

Konsep Media

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah media yang multifungsi dan fleksibel. Oleh karena itu dipilih jenis aplikasi berbasis android. Hal ini dikarenakan aplikasi semacam ini semakin masif digunakan pada jaman sekarang. Aplikasi android bisa digunakan pada berbagai perangkat seperti PC, *smartphone*, maupun tablet. Di samping itu, perangkat android adalah perangkat yang paling umum digunakan oleh masyarakat Indonesia. Hal ini merupakan langkah agar film animasi ini bisa lebih fleksibel dan menjangkau target *audience* yang lebih luas. Namun jenis aplikasi *mobile* membutuhkan kemampuan akses yang terbatas dari sisi komputasinya. Oleh karena itu media ini dibuat lebih minimalis agar lancar dijalankan di berbagai perangkat android.

Tahap Perancangan Media

1. Pra-Produksi

Tahap Pra-Produksi meliputi proses pembuatan naskah cerita, konsep visual, *storyboard*, pengisian suara (*dubbing*), dan *story reel*. Naskah cerita dibuat berdasarkan buku pelajaran siswa dengan dikembangkan untuk mendapatkan alur cerita yang lebih lengkap dan mendalam. Konsep visual adalah tahap pembuatan desain karakter, *background/environment*, dan konsep *user interface*. Di saat yang bersamaan juga dilakukan

tahap pembuatan *storyboard* berdasarkan naskah cerita yang telah dibuat. *Storyboard* ini kemudian menjadi acuan *timing* dalam proses pengisian suara (*dubbing*). Hasil *storyboard* dan *dubbing* kemudian dianimasikan menjadi *story reel (animatic storyboard)* untuk melihat hasil *draft* animasi secara keseluruhan untuk meminimalisir revisi pada proses produksi.

2. Produksi

Tahap Produksi meliputi pembuatan *Desain User Interface* dan *Scene*, Animasi, *Audio* dan *Visual Effects*, dan *Compositing*. Pembuatan desain *user interface* disesuaikan dengan konsep yang telah dibuat sebelumnya. Proses animasi menggunakan teknik animasi komputer dua dimensi dengan mengkombinasikan teknik animasi *pose to pose* dengan *straight ahead action*. Berikutnya setelah hasil *shot* animasi yang selesai dilanjutkan dengan proses *pre-render* dan disunting dengan ditambahkan *audio* serta *visual effects*. Dari tahap ini dilanjutkan proses *compositing* dengan mengatur komposisi warna dan efek tambahan.

3. Pasca-Produksi

Tahap Pasca-Produksi meliputi proses *editing*, *rendering*, *coding*, dan *publishing*. Proses *editing* adalah tahap menggabungkan hasil *pre-render* animasi yang sudah *dicompositing*, kemudian diatur sesuai alur naskah cerita dan *storyboard*. Ketika hasil *editing* sudah sesuai dengan konsep yang diharapkan, kemudian film animasi masuk tahap *rendering*. Hasil animasi *dirender* dalam format MP4 berukuran HD 1280x720 piksel. Tahap berikutnya yaitu *coding/pemrograman*, dimana desain *user interface* dan *scene* yang telah dibuat pada tahap produksi kemudian diberi *script* agar bisa dijalankan secara interaktif sesuai konsep. Hasil render animasi digabungkan dengan hasil program ini. Tahap terakhir yaitu *publishing*. File aplikasi dibuat dalam format APK (Android) agar lebih mudah dibuka dan digunakan pada *smartphone* android yang secara umum dimiliki siswa SDN Sukodadi 2 Kabupaten Malang.

Konsep Pembelajaran

Penggunaan film animasi Prang Sabi sebagai media bantu belajar sejarah Perang Aceh bisa dilakukan di kelas maupun di rumah. Namun dimanapun proses pembelajaran dilakukan, siswa harus selalu dalam pengawasan baik dari guru maupun orangtua. Hal ini karena karakteristik siswa yang belum bisa masuk ke tahap pembelajaran mandiri seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya. Peran pendamping dalam pembelajaran sejarah Perang Aceh ini sangat penting. Hal ini karena pendamping tersebut menentukan kesuksesan hasil belajar siswa.

Misalnya pada pembelajaran di kelas, guru harus memberikan pengantar dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta menceritakan latar belakang fenomena dan permasalahan sebelum terjadinya Perang Aceh. Guru juga perlu menjelaskan garis besar terjadinya Perang Aceh. Agar lebih jelas, siswa kemudian mencari tahu sendiri peristiwa tersebut melalui film animasi Prang Sabi. Siswa mengulangi proses menonton hingga paham dan ingat setiap peristiwanya. Setelah selesai, siswa diajak berdiskusi, tanya-jawab, atau latihan soal untuk mengingatkan kembali materi Perang Aceh yang telah ditontonnya.

SIMPULAN

Rancangan ini menghasilkan film animasi sejarah Perang Aceh berjudul Prang Sabi. Film animasi Prang Sabi menerapkan konsep perancangan yang atraktif dan informatif. Dalam film ini diterapkan strategi bercerita melalui narasi visual untuk menyajikan prinsip kejelasan, realisme, dinamika, dan keberlanjutan dalam cerita dalam membangun ketertarikan dan motivasi siswa saat belajar. Selain itu strategi penyampaian informasinya yaitu melalui pengalaman yang diasosiasikan serta informasi yang dipotong-potong (*chunking*) dan diulang-ulang (*rehearsal*) dari elemen sejarah Perang Aceh diterapkan ke dalam elemen visual (karakter, teks, infografis) dan suara (narasi, dialog).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2003. *Psikologi umum*. PT Rineka Cipta.
- Alfian, M. 2011. "Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang dihadapi." *Khazanah Pendidikan* 3, no. 2.
- Amaliyah, Rizky, dan Lutviatiani, M. 2022. "JASMERAH: PLATFORM EDUKASI SEJARAH BERBASIS WEBSITE SEBAGAI STRATEGI PENDIDIKAN KARAKTER GENERASI-Z GUNA MEWUJUDKAN MASYARAKAT MADANI." *KRONIK: Journal of History Education and Historiography* 6, no. 1: 13-22.
- Ardiyanto, A., Rachman, A, dan Kurniawan, R. A. 2023. "Karakter Animasi Alfin Lestaluhu dengan Metode Design Thinking." *Jurnal Desain* 10, no. 3: 434-443.
- Arsyad, A. 2013. *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Astuti, Y. W, dan Mustadi, A. 2014. "Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD." *Jurnal Prima Edukasia* 2, no. 2: 250-262.
- Creswell, J. W. 2010. *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. PT Pustaka Pelajar.
- Jumardi. 2014. "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa." *Jurnal Pendidikan Sejarah* 3, no. 1: 1-12.
- Juwantara, R. A. 2019. "Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1: 27-34.
- KPI. November 22, 2012. "Anak Indonesia Kedapatan Paling Lama Menonton TV." Komisi Penyiaran Indonesia. <https://www.kpi.go.id/index.php/id/lihat-terkini/30944-anak-indonesia-kedapatan-paling-lama-menonton-tv>.
- Movanita, A. N. K. May 25, 2016. "Ketua MPR Nilai Banyak Anak Muda Yang Tak Kenal Sejarah." KOMPAS.com. <https://nasional.kompas.com/read/2016/05/25/14052991/ketua.mpr.nilai.ban%20yak.anak.muda.yang.tak.kenal.sejarah>.
- Purwanto, Hadi, I., Aini, A. N., Rahman, A. Z., dan Kurniawan, S. D. 2023. "Implementasi Teknik Pose to Pose Sebagai Proyeksi Pada Animasi 3 Dimensi Gerakan Manusia Berjalan." *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer* 12, no. 3: 795–805. <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v12i3.5479>.

- Sembiring, E B. 2016. "Rancang Bangun Dan Analisis Media Pembelajaran Sejarah Melalui Film Animasi 3D." *Teknomatika* 1, no. 9: 45–58.
- Sutrisno, A., Pramono, A., Wardhana, M. I., dan Samodra, J. 2023. "360 Degree Animation Videos for Learning Basic Animation Principles." *AIP Publishing: 3RD INTERNATIONAL CONFERENCE OF BIO-BASED ECONOMY FOR APPLICATION AND UTILITY* 2706, no. 1. <https://doi.org/10.1063/5.0120747>.
- Sutrisno, A., dan Rokhman, N. 2023. "Cut-Out Animation Dalam Perancangan Konten YouTube Bertema Kepahlawanan." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 8, no. 04: 548–58. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i04.7632>.
- Sutrisno, A. 2021. "Animated Film Visual Style Preferences of Elementary School Students in Malang Regency." *KnE Social Sciences*, 139–44. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i6.9188>.
- Thomas, F., dan Johnston, O. 1988. *Disney Animation: The Illusion of Life*. New York, Northeastern U.S: Abbeville Press Inc, U S.