

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah adalah kajian tentang masa lampau, khususnya bagaimana kaitannya dengan manusia. Dalam bahasa Indonesia, Sejarah dapat diartikan sebagai kejadian dan peristiwa yang benar – benar telah terjadi pada masa lampau serta asal usul silsilah (keturunan), terutama bagi raja-raja yang memerintah. Daniel dan Banks berpendapat bahwa sejarah adalah kenangan pengalaman manusia. Sedangkan Banks berpendapat bahwa kejadian di masa lalu adalah sejarah dan sejarah adalah aktualitas. Pendidikan sejarah memainkan peran penting dalam pendidikan nasional. Negara di seluruh dunia yang memprioritaskan pendidikan sejarah sebagai bagian penting dari pendidikan nasional mereka. Hal ini dilakukan karena percaya bahwa pelajaran sejarah memiliki kemampuan untuk mengubah sifat dan karakter generasi muda negara.

Tegal memiliki kisah sejarah yang menarik, salah satunya berkaitan dengan perjalanan hidup Raden Ayu Kardinah. Lahir pada 1 Maret 1881 dan meninggal pada 5 Juli 1971, beliau dikenal sebagai salah satu tokoh pejuang emansipasi wanita di Jawa Tengah. Kardinah merupakan adik dari RA Kartini dan berasal dari keluarga bangsawan. Ayahnya Raden Mas Adipati Atio Sosroningrat, menjabat sebagai Bupati Jepara, sedangkan ibunya bernama Ngasirah.

Sejak kecil, beliau tumbuh bersama Kartini dan Roekmini. Pendidikan formalnya hanya sampai tingkat sekolah dasar di *Europeesche Lagere School*. Setelah menyelesaikan pendidikannya, Kardinah menjalani masa pingitan pada tahun 1896 - 1898 (Julian, 2023). Kemudian, pada 24 Januari 1902, ia menikah dengan Raden Mas Reksoharyono, putra Bupati Tegal yang saat itu menjabat sebagai Patih Pemalang. Setelah pernikahannya, tepat pada 31 Januari 1902, Kardinah pindah ke Pemalang untuk menjalani kehidupan barunya (Matanasi, 2025).

RA Kardinah merupakan sosok yang memiliki rasa kepedulian dan empati tinggi terhadap masyarakat, terutama kalangan kurang mampu. Berkat kepeduliannya terhadap warga Tegal, beliau mengambil inisiatif untuk mendirikan sebuah fasilitas kesehatan yang pada masanya dikenal sebagai balai kesehatan. Kini, tempat tersebut berkembang menjadi Rumah Sakit Umum Daerah Kardinah, yang namanya diabadikan sebagai bentuk penghormatan atas dedikasinya bagi masyarakat Tegal. Selain mendirikan rumah sakit, RA Kardinah juga membangun sekolah keterampilan yang diperuntukkan bagi anak – anak dari keluarga kurang mampu. Beliau juga berperan besar dalam membantu tugas – tugas suaminya yang saat itu menjabat sebagai Bupati Tegal.

Kardinah yang berasal dari keluarga bangsawan, menjadi target penangkapan ketika sedang menjenguk cucunya. Pada tanggal 13 Oktober 1945, para gerombolan tersebut memaksa Kardinah mengenakan pakaian dari karung goni dan diarak mengelilingi kota sambil dihina dan diolok –

olok oleh massa. Namun akhirnya Kardinah berhasil melepaskan diri karena dibantu oleh orang – orang terdekatnya saat Kardinah berpura – pura sakit dan mendapatkan perawatan di rumah sakit (Matanasi, 2025). Karena peristiwa itu, Kardinah mengalami tekanan batin serta trauma akibat tindakan PKI yang telah merendahnya. Meski demikian, beliau beruntung karena tidak menjadi sasaran penyiksaan atau pembunuhan oleh PKI. Setelah kejadian tersebut, beliau memilih untuk meninggalkan Tegal demi menghindari kenangan buruk yang dialaminya. Kardinah kemudian menghabiskan sisa hidupnya di Salatiga hingga tutup usia pada 5 Juli 1971 saat berumur 90 tahun (Pranata, 2022). Satu tahun sebelum wafat, Kardinah sempat mengunjungi Tegal untuk berziarah ke makam suaminya. Setelah meninggal, beliau dimakamkan di sebelah pusara suaminya di kompleks pemakaman Sunan Amangkurat I Pesarean.

Kurangnya media informasi yang mengangkat tokoh-tokoh pahlawan lokal membuat kisah sejarah di Tegal jarang tersampaikan kepada masyarakatnya sendiri. Metode pengajaran sejarah juga berperan sebagai faktor lain selain minimnya media informasi. Hasil wawancara dengan guru sejarah menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Dalam Proses pembelajaran sejarah seringkali guru sejarah hanya menggunakan satu metode pembelajaran, seperti ceramah. Namun, metode pembelajaran ceramah sering dikeluhkan oleh siswa karena siswa merasa jenuh. Kelas menjadi tidak efektif karena siswa yang mengalami kejenuhan justru akan mengganggu proses pembelajaran. Dari hasil riset penulis pada

anak usia 13 – 17 tahun di SMP N 7 Tegal dan SMA N 3 Tegal, ternyata banyak siswa yang minat dengan pendidikan sejarah, akan tetapi mereka cenderung tidak menyukai metode pembelajarannya. Sehingga, ini menjadi permasalahan dalam pembelajaran sejarah.

Minimnya pengetahuan anak – anak usia 13 – 17 tahun tentang sejarah lokal, khususnya tokoh penting RA Kardinah menjadi masalah yang perlu diatasi. Sebagai pejuang wanita, Kardinah memiliki nilai sejarah dan budaya yang penting, namun sayangnya tidak banyak dikenal oleh generasi muda. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya media yang mampu menginformasikan cerita sejarah secara menarik dan relevan untuk anak – anak. Untuk menyelesaikan permasalahan ini, peneliti merujuk pada penelitian yang diterbitkan dalam *Journal on Education* oleh Eka Melati, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami, dan Anita Ninasari, dengan judul **“Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”**. Studi tersebut menunjukkan bahwa animasi dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penulis memilih animasi sebagai media untuk menyampaikan informasi mengenai sejarah RA Kardinah, video konten animasi menjadi media informasi dan edukasi yang dapat mendukung aktivitas belajar anak (Melati, 2023) . Selain itu, pengetahuan yang diajarkan dalam video ini memiliki unsur untuk mengenalkan seorang tokoh emansipasi wanita di daerah Tegal sekaligus

sosok yang menjadi inspiratif dengan segala perjuangannya untuk menjejahterakan wanita dan masyarakat Tegal yang patut dikenang jasa – jasa dan pengorbanannya. Selain itu animasi juga dapat membantu pertumbuhan imajinasi, kreativitas dan moral bagi anak-anak usia 13 – 17 tahun.

Animasi *hybird* adalah teknik yang menggabungkan animasi 2D dan 3D untuk menciptakan visual yang lebih dinamis dan menarik. Dalam animasi 2D, gambar – gambar datar disusun secara berurutan untuk menampilkan pergerakan dalam ruang tanpa kedalaman. Sebaliknya, animasi 3D dibuat menggunakan perangkat lunak khusus yang memungkinkan objek memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, sehingga dapat diputar dan dilihat dari berbagai sudut. Dengan mengombinasikan kedua teknik ini, animasi *hybrid* mampu menghadirkan pengalaman visual yang lebih imersif dan fleksibel dalam penyajian perspektif serta gerakan (Francisca, 2023). Oleh karena itu, melalui animasi *hybrid*, kisah tentang Kardinah berhasil disampaikan secara efektif dengan dukungan visual yang menarik dan interaktif.

Dengan adanya video konten animasi *hybird* yang berjudul “Kardinah: Cahaya yang Tersembunyi” maka ini menjadi metode pembelajaran sejarah serta media informasi kepada anak usia 13 – 17 tahun dan masyarakat umum. Pada dasarnya, media informasi digunakan untuk mengolah dan menyajikan data agar menjadi pengetahuan yang dapat dimanfaatkan oleh penerima informasi. Kehadiran media ini

memungkinkan masyarakat memperoleh berbagai kabar terbaru sekaligus membuka peluang terjadinya interaksi sosial (Kusuma, 2021). Melalui video konten animasi *hybrid* yang berjudul “Kardinah: Cahaya yang Tersembunyi”, penulis melakukan berbagai upaya untuk memperoleh hasil riset yang akurat, salah satunya dengan meneliti minat anak-anak terhadap sejarah. Penulis menggunakan animasi *hybrid* sebagai sarana informasi dan edukasi sekaligus media untuk memperkenalkan sejarah melalui pengembangan *Pitch Bible*.

Penulis mengembangkan sebuah *Pitch Bible* pada animasi *hybird* yang dirancang khusus sebagai media edukasi dan hiburan. Perancangan *Pitch Bible* adalah dokumen kreatif komprehensif yang menguraikan konsep, karakter, dan ide cerita proyek animasi dokumen ini bertujuan untuk menyajikan ide serta konsep proyek animasi kepada produser, studio, investor, atau mitra potensial lainnya. Dokumen ini berfungsi sebagai panduan visual dan naratif untuk didukung (Arifudin, 2022). *Pitch Bible* memperlihatkan bagaimana animasi tersebut akan terlihat, terdengar, dan terasa, termasuk mencakup elemen – elemen penting seperti cerita, tema, desain karakter, gaya visual, dan potensi pasar proyek animasi.

Dengan pendekatan visual modern, narasi yang menyenangkan, dan karakter yang *relatable*, proyek ini bertujuan untuk menjadikan animasi sebagai bahan pembelajaran sejarah yang menyenangkan. Tidak hanya untuk mengenalkan sejarah, tetapi juga untuk menanamkan nilai – nilai kepahlawanan, kebersamaan, dan kecintaan terhadap budaya lokal kepada

anak usia 13 – 17 tahun. Solusi ini diharapkan dapat menjembatani generasi muda untuk mengetahui sejarah, menjadikan RA Kardinah sebagai inspirasi, dan menciptakan rasa bangga terhadap identitas daerah mereka.

Dalam tugasnya, *Pitch Bible* membantu memperkenalkan konsep utama animasi, seperti ide cerita, tema, dan pesan yang ingin disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dalam bentuk buku. *Pitch Bible* menjelaskan karakter utama, sifat – sifat karakter, peran dalam cerita, dan hubungan antar karakter, lengkap dengan ilustrasi visual dan lingkungan cerita. Sinopsis cerita atau garis besar alur cerita ditampilkan untuk memberi gambaran jelas tentang konflik, perkembangan, dan daya tarik animasi yang mencakup bagian awal, tengah, dan akhir cerita. *Pitch Bible* mengidentifikasi target sasaran dan menyesuaikan visual yang sesuai dengan target sasaran *audiens* seperti desain visual agar *audiens* memahami tampilan video animasi. Hal terpenting *Pitch Bible* menunjukkan video animasi *hybird* yang informatif dan menarik, termasuk nilai budaya dan elemen kreatifnya.

Melalui visual yang menarik anak – anak dapat belajar sambil bermain. Inisiatif baru ini bertujuan untuk menggabungkan pendidikan dengan nilai – nilai budaya lokal, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Menggunakan animasi sebagai media informasi dan edukasi serta menawarkan banyak keuntungan kepada anak – anak supaya dapat dengan mudah memahami kisah sejarah yang sebelumnya sulit dipahami menjadi lebih mudah dipahami melalui cerita visual yang menarik

(Fikri, 2024), yang kemudian disusun dalam bentuk *Pitch Bible* dalam proses perancangannya. Sebagai upaya dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, penulis merancang *Pitch Bible* untuk animasi *hybrid* yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan edukasi. Animasi ini dikemas dalam bentuk konten video berjudul “Kardinah : Cahaya yang Tersembunyi” yang bersifat informatif, bertujuan untuk memperkenalkan serta mengajarkan sejarah budaya lokal kepada anak berusia 13 – 17 tahun melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah:

- 1.2.1 Kurangnya pemanfaatan media informasi sebagai sarana untuk mengenalkan kisah pahlawan daerah pada anak usia 13 – 17 tahun terhadap sejarah lokal.
- 1.2.2 Kurangnya pendekatan kreatif melalui animasi *hybrid* sebagai media informasi, serta kurangnya elemen visual yang interaktif tentang sejarah RA Kardinah.
- 1.2.3 Kurangnya pengembangan *pitch bible* sebagai pedoman kreatif dalam menyusun media informasi dan metode pembelajaran mengenai sejarah RA Kardinah.

1.3 Batasan Masalah

- 1.3.1 Dalam konten video animasi *hybrid*, penulis hanya akan membahas sejarah RA Kardinah.

1.3.2 Penelitian ini di batasi pada media utama animasi *hybrid* dan media pendukung lainnya dengan batasan materi tentang sejarah.

1.3.3 *Pitch bible* hanya berisi ide kreatif dan konsep visual, tanpa rincian teknis seperti perangkat lunak animasi, metode produksi, atau anggaran rinci.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi bahasan dalam *project* Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimana merancang sebuah animasi *hybrid* yang menarik dan informatif sebagai sarana pengenalan kepada anak usia 13 – 17 tahun tentang sejarah RA Kardinah?

1.4.2 Bagaimana mengembangkan *Pitch Bible* sebagai panduan kreatif yang mampu menjelaskan dan menggambarkan konsep cerita animasi *hybrid* berjudul “Kardinah: Cahaya yang tersembunyi”?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan dalam *project* Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Merancang animasi *hybrid* yang berjudul “Kardinah: Cahaya yang Tersembunyi” sebagai media informasi dan metode pembelajaran tentang sejarah.

1.5.2 Tujuan perancangan *Pitch Bible* ini adalah untuk menjelaskan konsep dan penggambaran tentang ide cerita, tema, karakter, elemen visual dalam pembuatan animasi *hybrid*. Dalam pengenalan sejarah sebagai

bahan pembelajaran pada anak usia 13 – 17 tahun, maka penulis mampu membangun daya tarik dari desain karakter dan cerita pada animasi *hybrid*.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan dari penelitian *project* Tugas Akhir ini, yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil *project* Tugas Akhir ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan mengenai proses pembuatan video konten animasi *hybrid*. Selain itu, *project* Tugas Akhir ini diharapkan dapat dijadikan motivasi untuk dapat dipelajari.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dalam perancangan *project* Tugas Akhir memiliki manfaat praktis, yaitu sebagai berikut :

1.6.2.1 Manfaat Bagi Penulis

Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan serta kemampuan penulis tentang perancangan *Pitch Bible* dalam animasi *hybrid* yang nantinya akan menjadi bekal saat lulus dari bangku perkuliahan.

1.6.2.2 Manfaat Bagi Masyarakat

Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi media informasi dan pembelajaran tentang Sejarah RA Kardinah pada anak usia 13 – 17 tahun melalui video konten

animasi *hybrid*. Selain itu, diharapkan masyarakat memahami proses awal dalam pembuatan animasi *hybrid* melalui penyusunan *Pitch Bible*. Dengan demikian, *Pitch Bible* dapat berfungsi sebagai referensi sekaligus memberikan gambaran yang menarik bagi masyarakat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN *PITCH BIBLE* PADA ANIMASI *HYBRID* “KARDINAH : CAHAYA YANG TERSEMBUNYI” SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK ANAK USIA 13 – 17 TAHUN** adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, berisi penelitian sejenis, dan landasan teori.

BAB III Metode Penelitian, berisi waktu dan tempat penelitian, instrumen/alat penelitian, prosedur penelitian, dan kerangka berfikir.

BAB IV Perancangan dan Desain Visual, berisi objek penelitian, konsep dasar perancangan *Pitch Bible*, proses perancangan *Pitch Bible*, dan hasil perancangan *Pitch Bible*.

BAB V Penutup, berisi simpulan dan saran.

Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran – lampiran.