

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak generasi muda yang kurang mengenal sejarah lokal, termasuk tokoh – tokoh pahlawan daerah yang memiliki kisah luar biasa, salah satunya adalah RA Kardinah. Namun kisah heroik Kardinah memang kurang dikenal oleh anak-anak Tegal. Di Tegal sendiri, Kardinah lebih dikenal dengan bangunan Rumah Sakit Kardinah, bukan dengan cerita perjuangannya.¹ Fakta ini diperkuat oleh riset kepada guru sejarah dan anak usia 13 – 17 tahun. Menurut guru sejarah, kisah kardinah perlu disampaikan kepada siswa dan masyarakat karena memiliki peran penting. Namun, unsur sejarah lokal seperti ini masih kurang mendapat perhatian, sebab pembelajaran biasanya hanya mengacu pada buku teks pelajaran. Akibatnya, secara umum banyak yang belum mengenal sejarah Kardinah. Selain itu, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran sejarah, guru umumnya hanya mengandalkan satu metode, yaitu, ceramah.²

Namun pendekatan ini kerap dikeluhkan oleh siswa karena menimbulkan rasa bosan. Akibatnya, suasana kelas menjadi kurang kondusif dan efektif, karena kejenuhan siswa dapat mengganggu proses

¹ [tps://www.wartabahari.com/17425/buku-kardinah-karya-yono-daryono-dibedah/](https://www.wartabahari.com/17425/buku-kardinah-karya-yono-daryono-dibedah/). Diakses pada 18 Juni 2025

² Wawancara dengan Guru SMA Negeri 3 Tegal Pak Mas Andi Novia Budi, S.Pd.

pembelajaran. Dari hasil riset kepada anak usia 13-17 tahun menunjukkan bahwa mereka familiar dengan nama Kardinah sebagai nama rumah sakit tidak dengan kisah perjuangannya, selain itu, ternyata sebagian besar dari mereka memiliki minat terhadap pembelajaran sejarah, akan tetapi mereka cenderung tidak menyukai metode pembelajarannya. Menurut Shafira, (2023) Hal ini terjadi karena guru cenderung hanya berfokus pada penyampaian fakta dan tanggal-tanggal sejarah, tanpa menyajikan materi dalam konteks yang menarik. Selain itu, guru seringkali lupa mengaitkan pembelajaran dengan sejarah lokal, sehingga siswa kerap mengalami kesulitan dalam memahami situasi dan nilai yang relevan, karena materi yang disampaikan tidak berasal dari lingkungan atau daerah mereka sendiri.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang kisah heroik sejarah lokal, dibutuhkan media informasi yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi mereka. Menurut hasil riset media yang paling efektif untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak adalah animasi. Animasi mampu menyajikan visual yang menarik dan kuat. Melalui animasi, berbagai informasi penting dan fenomena dapat disampaikan secara ringkas, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi meskipun dengan durasi video yang singkat. Dengan demikian proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, dan penggunaan animasi diharapkan mampu meningkatkan siswa dalam mempelajari sejarah. Shafira, (2023)

Dalam perkembangan teknologi digital, media visual seperti animasi sangat bermanfaat untuk sarana penyampaian informasi dan edukasi yang menarik. Animasi berasal dari Bahasa latin “anima” yang berarti jiwa, hidup, nyawa, atau semangat. Animasi adalah rangkaian gambar yang bergerak secara cepat dan terus menerus, dimana setiap gambar saling berkaitan satu sama lain. (Jaya, Darmawiguna, Kesiman, 2020). Menurut Ariyanto, (2020), Animasi merupakan gambar bergerak yang dihasilkan dengan bantuan teknologi, yang bertujuan menciptakan sebuah gambar yang akan menjadi nilai seni yang indah.

Animasi telah mengalami perkembangan pesat sejak awal kemunculannya, berubah dari animasi 2D yang dibuat secara manual menjadi animasi 3D yang dibuat menggunakan komputer. Saat ini, industri animasi kembali mengalami perubahan signifikan dengan munculnya animasi *Hybrid 2D/3D*. Animasi *hybrid* merupakan perpaduan antara animasi 2D dan 3D. Dalam penerapan teknik ini, terdapat sejumlah aspek penting yang harus diperhatikan saat menggabungkan kedua jenis animasi, seperti kesesuaian gaya visual, penyelarasan posisi (*registration*), kecepatan *frame*, waktu gerakan (*timing*), serta ukuran gambar. Baik elemen 2D maupun 3D perlu memiliki konsistensi dalam gaya, termasuk komposisi, warna, dan bentuk objek agar terlihat serasi dan menyatu secara visual. (Surasa, Meidinasari, 2022). Dengan menggunakan animasi *hybrid* ini, untuk menyampaikan informasi tentang kisah heroik RA Kardinah kepada anak usia 13 – 17 tahun sangat efektif dan menarik.

Dalam produksi animasi *hybrid* dibutuhkan peran *Asset 3D Modelling*. *3D Modelling* adalah proses pembuatan objek tiga dimensi yang dimaksudkan untuk ditampilkan dalam bentuk visual yang realistis, yang mencakup aspek-aspek seperti bentuk, tekstur, dan ukuran. Konsep dasar *3D modelling* adalah pemodelan, yang melibatkan pembentukan berbagai item atau objek. Proses ini meliputi perancangan dan pembuatan objek-objek ini agar tampak seperti nyata. (Satyadinoto, 2020). Pembuatan aset 3D pada animasi *hybrid* memiliki peran penting dalam menghasilkan video animasi yang menarik secara visual, mudah dipahami, dan mampu menyampaikan konten edukasi secara efektif. *Asset 3D modelling* ini dapat menghadirkan representasi tokoh RA Kardinah secara visual yang lebih nyata dan menarik, sehingga memudahkan remaja memahami peran dan perjuangannya. Selain itu, melalui penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan karya animasi *hybrid* yang tidak hanya bermanfaat menghibur tetapi juga menjadikan animasi sebagai sarana untuk menyampaikan materi sejarah dengan cara yang menyenangkan, serta mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan, kebersamaan, dan pelestarian budaya lokal kepada generasi muda.

Tegal, kota di utara Jawa Tengah, memiliki sejarah panjang perjuangan dan kepahlawanan, dengan banyak tokoh penting dari masa penjajahan hingga kemerdekaan. Jejak kepahlawanan terlihat dari peristiwa, monumen, bangunan, dan nama jalan yang mengenang pengorbanan para pahlawan. Salah satu tokoh perempuan yang dikenal sebagai pejuang

emansipasi wanita di Jawa Tengah adalah RA Kardinah. Kardinah lahir pada tanggal 1 Maret 1881, yang merupakan putri Bupati Jepara Raden Mas Adipati Ario Sosroningrat. Sejak kecil, Kardinah tumbuh bersama Kartini dan Roekmini. Karena kedekatannya, mereka sering disebut dengan istilah Tiga Saudara (Daun Semanggi). Mereka memiliki cita-cita yang sama untuk memberikan pendidikan bagi anak-anak perempuan. (Darmawan, 2024)

Cita – citanya terwujud setelah Kardinah menikah dengan RM Reksoharyono putra Bupati Tegal yang saat itu menjabat sebagai Patih Pemalang. Meskipun tidak dikaruniai anak, mereka mengangkat Sunaryo sebagai anak. Setelah menikah Kardinah ikut dengan suaminya dan tinggal di Pemalang selama 6 tahun dan kemudian pulang lagi ke Tegal karena suaminya diangkat menjadi Bupati Tegal pada tanggal 16 Juni 1908. (Indrawati, Utama, 2023)

Melihat ketidakadilan dalam penyediaan fasilitas pendidikan untuk anak bumiputera di Tegal, sifat kepedulian dan empati nya kepada masyarakat, Kardinah berinisiatif untuk mendirikan Sekolah Keterampilan Kepandaian Putri Wisma Pranawa pada 1 Maret 1916 untuk anak-anak dari keluarga kurang mampu. (Indrawati, Utama, 2023). Selain itu bersama kakaknya, Sosrokartono, Kardinah juga ikut mendirikan perpustakaan Panti Sastra. RA Kardinah juga mendirikan fasilitas kesehatan bagi masyarakat kurang mampu, yang pada masanya dikenal sebagai balai kesehatan dan kini telah berkembang menjadi Rumah Sakit Umum Daerah Kardinah. Rumah sakit ini dinamai untuk menghormati dedikasinya. Dan rumah sakit ini resmi

dibuka pada 2 November 1927 dengan nama Rumah Sakit Kardinah (*Kardinah Ziekenhuis*).³

Kardinah, yang berasal dari keluarga bangsawan, menjadi sasaran penangkapan saat menjenguk cucunya. Pada 13 Oktober 1945, sekelompok orang memaksanya mengenakan pakaian dari karung goni dan mengaraknya keliling kota sambil dicaci maki dan diejek oleh kerumunan. Namun, Kardinah akhirnya berhasil melarikan diri berkat bantuan dari orang-orang terdekatnya, setelah ia berpura-pura sakit dan menjalani perawatan di rumah sakit. (Matanasi, 2025). Peristiwa tersebut menyebabkan Kardinah mengalami tekanan batin dan trauma akibat penghinaan yang dilakukan oleh PKI. Meskipun demikian, Kardinah masih beruntung karena tidak menjadi korban kekerasan fisik atau pembunuhan. Setelah kejadian itu, Kardinah memilih meninggalkan Tegal untuk menjauh dari kenangan buruk yang menyimpannya. Kardinah kemudian menetap di Salatiga dan menghabiskan masa tuanya di sana hingga meninggal dunia pada 5 Juli 1971 dalam usia 90 tahun. (Pranata, 2022).

Melalui video konten animasi *hybrid* yang berjudul “Kardinah: Cahaya yang Tersembunyi”, bisa dimanfaatkan sebagai media informasi juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran sejarah untuk anak usia 13 – 17 tahun dan masyarakat luas. Secara umum, media informasi adalah sarana untuk mengumpulkan dan menyusun kembali informasi agar menjadi materi yang bermanfaat bagi penerima. Pesan yang disampaikan melalui

³ Wawancara dengan Pak Yono Daryono pada 21 Februari 2025

media informasi akan lebih efektif dan bermanfaat apabila media tersebut sesuai dengan target audiens. (Gule, Laratmase, Sholihin, Riztys, Rahmani, 2023).

Maka dari itu penulis memilih animasi *hybrid* karena menjadi media yang efektif dan menarik untuk menyampaikan informasi edukatif, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Penulis merancang *Asset 3D Modelling* untuk video konten animasi *hybrid* berjudul “Kardinah: Cahaya Yang Tersembunyi” yang berfungsi sebagai elemen visual utama dalam menyampaikan informasi sejarah terutama tentang tokoh RA Kardinah dapat disampaikan dengan cara yang lebih ringan, menarik, dan juga mudah dipahami oleh generasi muda khususnya remaja berusia 13-17 tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1.2.1 Sejarah RA Kardinah yang kompleks perlu disajikan secara sederhana dan menarik agar mudah dipahami anak-anak tanpa menghilangkan esensi ceritanya.
- 1.2.2 Animasi *Hybrid* dapat menjadi media informasi yang efektif untuk menyampaikan sejarah Kardinah kepada anak usia 13-17 tahun.
- 1.2.3 Perlu identifikasi dan pembuatan aset 3D pada animasi *Hybrid* yang sesuai dengan konteks sejarah RA Kardinah.

1.3 Batasan Masalah

- 1.3.1 Perancangan dan pembahasan dalam penelitian ini hanya akan berfokus pada sejarah tokoh RA kardinah saja.

- 1.3.2 Perancangan dan pembahasan dalam penelitian ini hanya akan berfokus pada animasi *hybrid* yang dikerjakan menggunakan teknik digital.
- 1.3.3 *Asset 3D* yang dirancang dalam animasi *Hybrid* ini hanya membuat karakter 3D Kardinah dan juga Srikandi dengan menggunakan gaya visual *low poly* dan *2D look*.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1.4.1 Bagaimana perancangan *asset 3D* dengan gaya visual *low poly* dan *2D look* dari karakter 3D Kardinah dan Srikandi yang diimplementasikan dalam animasi *hybrid* untuk menyampaikan informasi sejarah RA Kardinah secara efektif dan menarik?

1.5 Tujuan Perancangan

- 1.5.1 Tujuan merancang animasi *hybrid* ini adalah untuk menciptakan media informasi yang menarik dan efektif bagi anak usia 13-17 tahun dengan mengangkat kisah perjuangan pahlawan lokal RA Kardinah
- 1.5.2 Menghadirkan visualisasi karakter 3D yang menarik dan sesuai dengan minat anak usia 13–17 tahun agar pesan sejarah lebih mudah dipahami.
- 1.5.3 Mendukung narasi video animasi melalui *asset 3D modelling* karakter yang mampu menyampaikan nilai-nilai perjuangan dan ketokohan R.A. Kardinah.

1.6 Manfaat Perancangan

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

1.6.1 Manfaat Teoritis

Melalui *project* Tugas Akhir ini, diharapkan dapat menambah wawasan mengenai proses pembuatan *Asset 3D Modelling* pada video konten animasi *Hybrid*. Selain itu, hasil dari *project* ini juga diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi serta motivasi bagi siapapun yang ingin mempelajarinya lebih lanjut.

Project Tugas Akhir ini juga diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang bagaimana visualisasi dapat mempengaruhi persepsi, emosi, dan kognisi penonton. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi bahwa animasi *Hybrid* bisa menjadi media informasi yang efektif, serta memberikan wawasan baru tentang hubungan antara estetika visual dan nilai-nilai sejarah. Secara keseluruhan, penelitian ini dapat membuka peluang untuk pengembangan karya visual yang lebih inovatif dan berdampak.

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 memberikan manfaat bagi peneliti dalam memperdalam pemahaman tentang sejarah lokal, khususnya tokoh RA Kardinah, melalui riset dan visualisasi yang

mendetail. Proses ini juga mengasah keterampilan teknis dalam pemodelan 3D dan integrasi dengan animasi *Hybrid*, serta memberikan kesempatan untuk berkontribusi dalam melestarikan warisan budaya melalui media yang inovatif dan menarik bagi generasi muda.

1.6.2.2 Manfaat Bagi Masyarakat

Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam melestarikan dan menyebarkan warisan budaya lokal, khususnya sejarah RA Kardinah, kepada generasi muda. Selain itu, animasi ini juga dapat menjadi media informasi tentang sejarah yang efektif di sekolah-sekolah dan komunitas, sehingga memperkaya pengetahuan dan wawasan masyarakat tentang tokoh-tokoh pahlawan lokal.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul **“Perancangan *Asset 3D Modelling* Pada Animasi *Hybrid* “Kardinah: Cahaya Yang Tersembunyi” Sebagai Media Informasi Sejarah 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, landasan teori, dan kerangka berfikir

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

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

BAB V Penutup, berisi simpulan dan saran.

Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.