

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam budaya dan multikultural. Keberagaman budaya, seni, dan bahasa tersebut akan terus berkembang dan menjadi kebudayaan nasional dan kebudayaan pada suatu daerah. Kebudayaan pada suatu daerah tersebut akan menjadikan identitas pada daerah tersebut. Jombang merupakan suatu kabupaten yang terletak di provinsi Jawa Timur dan termasuk wilayah agraris, sehingga menjadikan masyarakat Jombang banyak yang berprofesi petani. Kabupaten Jombang memiliki salah satu kebudayaan yaitu “Besutan”.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Pak Roziqin selaku Budayawan, peneliti mendapatkan informasi terkait sejarah Kesenian Besutan dan latar belakang dari cerita Besutan. Besutan merupakan kesenian teater tradisional yang berisi gurauan atau dagelan yang menyindir keadaan sosial pada saat itu. Kesenian Besutan tercipta pada tahun 1907 dan berasal dari spontanitas seorang petani bernama Pak Santik yang berasal dari Dusun Parimono Desa Plandi Kecamatan Jombang. Awal mulanya Pak Santik menciptakan Kesenian Besutan disebabkan karena penghasilan seorang petani yang rendah, sehingga Pak Santik memutuskan untuk menambah penghasilan dengan cara mengamen keliling dari pintu ke pintu rumah dan pasar. Mengamen yang dilakukan oleh Pak Santik adalah dengan bercerita atau monolog, dan pada saat itu namanya masih “Pak Santik keliling”.

Seiring berjalannya waktu sekitar tahun 1910-1915 Pak Santik bertemu dengan Pak Pono, dan Pak Amir, yang pada akhirnya Pak Pono dan Pak Amir bergabung dalam kelompok mengamen “Pak Santik keliling”. Pada saat mengamen Pak Pono yang berperan menjadi “Wedokan” atau karakter perempuan yang menggunakan bedak yang lerok-lerok (tata rias yang menggunakan bedak berwarna putih dan tebal), karena pada zaman itu seorang perempuan tidak etis dan dilarang oleh adat jika ikut mengamen.

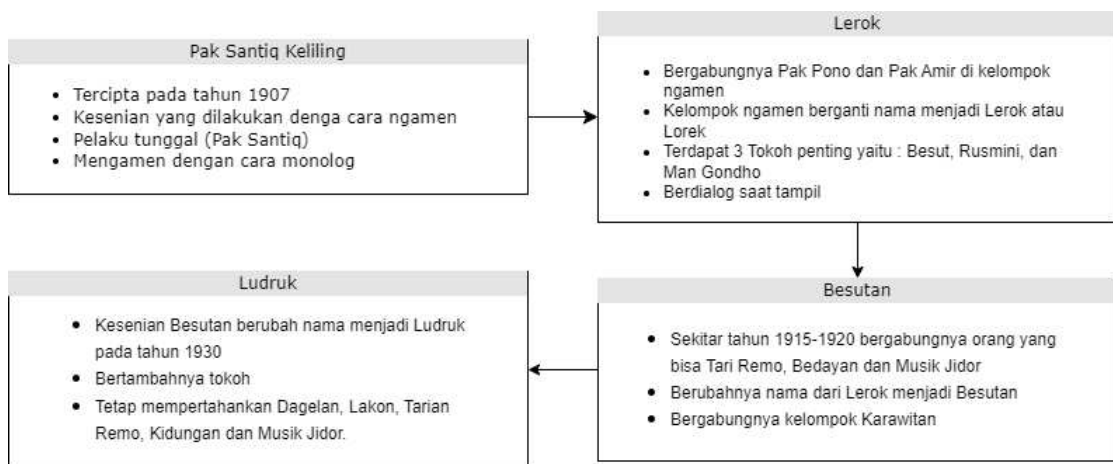
Berjalannya waktu dari tahun 1915-1920 ketiga orang tersebut mengamen bersama dengan kelompok mengamen bernama Lerok atau Lorek. Dengan topik kehidupan sosial sebagai ceritanya membuat masyarakat menerimanya, karena topik yang diangkat sangat

sesuai dengan permasalahan yang terjadi diantara masyarakat. Karena diterimanya Kesenian Lerok membuat kesenian ini banyak diundang masyarakat di acara-acara hajatan. Berjalannya waktu mulai bergabungnya orang yang bisa bermain Remo, Bedayan (kelompok penari yang anggotanya laki-laki) dan Musik Jidor. Besut merupakan nama karakter dari kesenian Lerok, namun karena masyarakat lebih mengenal karakter Besut membuat nama kesenian ini berubah menjadi Kesenian Besutan dan juga tergabungnya kelompok karawitan. Kata “besutan” berasal dari kata “besut” yang memiliki makna “mbeto maksud” atau dalam bahasa indonesia artinya “membawa maksud”. Baru kemudian Besut mengudara dan mulai berkidung atau bergandhang “Suutt heeerrr...suutt heeerrr”.

Sebelum Besut naik ke panggung, akan diawali dengan permainan karawitan atau Waranggono. Pada saat Besut naik ke panggung terjadilah dialog dengan Waranggono sekaligus sebagai tanda bahwa Besut mulai naik panggung, yaitu “ Besuutt leeerrr...besuutt leeerr”. Besut naik ke panggung dengan keadaan mulutnya disumbat dengan *susur*, mata terpejam dan dipandulah dengan Man Gondho (seorang pembawa obor). Adegan tersebut merupakan kritikan halus yang menggambarkan keadaan pada saat zaman penjajahan. Kemudian Besut akan keliling panggung mengikuti Man Gondho yang membawa obor sambil diiringi dengan musik Karawitan Kalongan, kemudian Besut merebut obor tersebut dan menggelinding dan menguasai obor. Adegan tersebut memiliki makna bahwa zaman sudah merdeka.

Besutan merupakan media untuk menyampaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan sosial dan dapat mengikuti perkembangan zaman. Pada Kesenian Besutan terdapat 3 tokoh utama dengan karakternya masing-masing, yaitu Besut (protagonis), Rusmini (protagonis), Man Gondho (tritagonis), sedangkan Sumo Gambar (antagonis) sebagai tokoh tambahan yang bertugas untuk membuat ceritanya lebih dramatis. Pada Kesenian Besutan hanya kostum yang dipakai Besut yang memiliki filosofi dan makna, sedangkan untuk pemeran yang lain hanya disebutkan pakaian yang biasanya dikenakan tanpa ada penjelasan terkait makna dan filosofinya. Dan terkadang untuk kostum pemain yang lain akan menyesuaikan dengan cerita yang ditampilkan. Dan pada tahun 1930 Kesenian Besutan berubah menjadi Ludruk dengan semakin bertambahnya jumlah tokoh, namun masih tetap mempertahankan Dagelan, Tokoh atau Lakon, Tarian Remo, Kidungan, dan Musik Jidor.

Menurut (Muazaroh et al., 2021) Kesenian Besutan saat itu juga memiliki fungsi lain yaitu sebagai sarana ritual atau religi, sarana pendidikan, dan media hiburan dan sebagai sarana penyalur informasi yang efektif untuk menyampaikan program dan kebijakan pemerintah kepada masyarakat. Namun karena semakin berkembangnya teknologi membuat Kesenian Besutan mulai terancam eksistensinya. Sehingga pada tahun 2019 Besutan ditetapkan menjadi “Aset budaya tak benda” oleh Ditjen Kebudayaan dibawah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.



Gambar 1.1 Alur perkembangan Pak Santiq Keliling – Lerok – Besutan – Ludruk

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

Globalisasi telah membawa dampak yang besar di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Dampak positif dari globalisasi dapat meningkatkan kesadaran akan isu lingkungan dan mempromosikan pertukaran budaya. Namun, globalisasi juga dapat memiliki dampak negatif, seperti meningkatnya konsumerisme, sikap individualistik, dan gaya hidup Barat, serta ketidaksetaraan sosial dan ketergantungan. Oleh karena itu, penting untuk mengenali dan mengatasi dampak negatif globalisasi sambil memaksimalkan dampak positifnya.



Gambar 1.2 Karakter Sebagai Poros Pendidikan

(Sumber : kemdikbud.go.id, 2024)

SALINAN
LAMPIRAN
PERATURAN DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
NOMOR : 097/E/PPK/2019 TANGGAL : 18 Januari 2019
TENTANG
PEDOMAN TEKNIS PENYELENGARAAN Penguatan Pendidikan Karakter pada
SATUAN PENDIDIKAN FORMAL

CONTOH PEMBIASAAN 5 NILAI UTAMA PPK DI SEKOLAH

NO	KEGIATAN	NILAI KARAKTER	BASIS	KETERANGAN
RELIGIOSITAS				
1.	Guru dan siswa berdo'a sebarang-buatannya pada awal jam pelajaran pertama dan setelah jam pelajaran terakhir	Religiusitas	- Kelas - Budaya Sekolah	Harian Contoh: - Merupakan pembiasaan - Berdo'a pada awal jam pelajaran pertama dan di akhir jam pelajaran terakhir.
2.	Sekolah melaksanakan kegiatan perayaan hari besar keagamaan yang dapat diikuti oleh seluruh warga sekolah.	Religiusitas	Budaya Sekolah	Harian/bulanan/tahunan sesuai dengan program sekolah yang telah direncanakan bersama/insidental Contoh: Pada hari-hari besar keagamaan hari raya Idul Fitri semua warga sekolah saling bersalaman.
3.	Sekolah memberikan izin meninggalkan kelas bagi siswa untuk melaksanakan ibadah wajib sesuai agama dan	Religiusitas	- Budaya Sekolah - Masyarakat	Harian/mingguan/bulanan

Gambar 1.3 Contoh Pembiasaan 5 Nilai Utama PPK Di Sekolah

(Sumber : guruberbagi.net, 2024)

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang masih erat hubungannya dengan pendidikan moral yang pembelajarannya terjadi terus menerus untuk menjadi individu yang lebih baik dan dapat dipertanggung jawabkan. Hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Dalyono Bambang & dkk, 2017). Dan pada UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 4, menyebutkan bahwa berlangsungnya pendidikan

dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Membangun karakter dan kepribadian membutuhkan waktu yang tidak cenderung singkat dan kepribadian yang melekat pada diri seseorang tidak tiba-tiba terbentuk begitu saja. PPK atau Penguatan pendidikan karakter adalah sebuah gerakan pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk memperkuat karakter pelajar melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa, olah pikir, dan olahraga. Gerakan ini melibatkan bantuan dan keterlibatan publik serta kerja sama dari pihak sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Menurut Mendikbud, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) tidak mengubah struktur kurikulum sebelumnya, namun memperkuat kurikulum 2013 yang lebih dulu memuat pendidikan karakter dengan menjadikan sekolah berperan sebagai pusat (sentral), dan lingkungan sekitar dapat dioptimalkan untuk menjadi sumber belajar bagi pelajar. PPK dilaksanakan secara holistik, dalam arti pengembangan fisik (olah raga), intelektual (olah pikir), estetika (olah rasa), etika dan spiritual (olah hati) dilakukan secara utuh-menyeluruh dan serentak, baik melalui proses pembelajaran intrakurikuler, ko-kurikuler, dan ekstra-kurikuler. Terdapat lima nilai karakter utama yang menjadi prioritas pengembangan gerakan PPK, yaitu religius, nasionalisme, integritas, kemandirian, dan kegotongroyongan.

Implementasi nilai karakter religius ditunjukkan dalam sikap cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerja sama antar pemeluk agama dan kepercayaan, anti perundungan dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan, melindungi yang kecil dan tersisih. Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Karakter integritas ditunjukkan dalam sikap kejujuran dalam berkata, teladan dan santun. Karakter kemandirian ditunjukkan sebagai sifat berani dan bertanggung jawab dalam mengambil atau memutuskan suatu keputusan sendiri. Dan yang terakhir ada karakter kegotongroyongan, karakter ini ditunjukkan dalam sifat seperti bekerja sama dalam kelompok, dan mampu berkomunikasi dengan baik.

Berdasarkan Permendikbud No. 14 Tahun 2018, dalam dunia pendidikan anak yang mencari ilmu terbagi menjadi tiga kategori meliputi : Anak yang menuntut ilmu dari umur 6 sampai 12 tahun yang sering disebut pelajar Sekolah Dasar (SD), anak yang menuntut ilmu dari umur 12 sampai 15 yang disebut Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Anak yang menuntut ilmu dari umur 15 sampai 18 yang disebut Sekolah Menengah Atas (SMA). Usia yang tepat dalam penguatan pendidikan karakter adalah usia 12-15 tahun yang pada usia ini anak sedang mengenyam pendidikan di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada usia 12-15 tahun anak akan mengalami berbagai perkembangan yang baru, baik perubahan fisik, mental, emosional dan sosial. Dalam usia ini anak perlu penguatan pada karakternya, hal ini dikarenakan pada usia ini anak telah mampu menggunakan pemikiran untuk berpikir logis dan memahami konsep untuk memecahkan masalah.

Menurut (Koesoema, Pendidik Karakter Di Zaman Keblinger, p:7) Berdialog dan belajar dari pengalaman orang lain akan memberikan kita cercahan (insight) tentang keterhubungan ini. Menurut (Widyasari et al., 2023) tidak hanya dapat memvisualisasikan animasi sebagai ruang imajinasi, tetapi juga perpaduan berbagai budaya atau yang dekat dengan kelompok sasaran animasi yang dibuat. Dengan demikian, pelajar dapat memperoleh wawasan baru dan pemahaman yang lebih luas tentang dunia di sekitarnya. Hal ini membuktikan bahwa orang dewasa ataupun anak-anak akan lebih mudah menangkap dan mengingat sesuatu ketika dalam bentuk visual.

Banyak sekali perkembangan dalam segala aspek kehidupan yang menjadi serba digital, di mana masa ketika informasi sangat mudah didapat maupun disebarluaskan. Animasi dapat dibuat dengan menggunakan berbagai teknik, seperti gambar tangan, animasi 2D, dan animasi 3D. Animasi 2D adalah animasi yang menggunakan rangkaian gambar yang tidak memiliki kedalaman.

Pada era digital seperti saat ini animasi digunakan di berbagai industri, seperti hiburan (film, televisi, video game), pendidikan (pembelajaran animasi), pemasaran (iklan animasi), simulasi (simulasi penerbangan, simulasi medis) dan industri lainnya.

Animasi juga dapat menjadi cara yang efektif untuk mengkomunikasikan ide, cerita, dan konsep kepada penonton dengan cara yang menarik dan interaktif. Animasi juga sangat bermanfaat di dunia pendidikan sebagai alternatif dalam pembelajaran. Hal

ini dikarenakan media animasi memiliki kefleksibelan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang rumit dan dapat membantu pelajar memahami konsep yang sulit, memiliki daya tarik visual yang tinggi, dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan belajar pada pelajar. Dengan adanya video animasi ini sebagai media alternatif dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu pelajar dalam memahami tentang pendidikan karakter yang semakin memudar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan landasan yang dikemukakan diatas. Masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada Bu Merien selaku guru di SMPN 3 Kabuh bahwa “ Progresivitas karakter pada pelajar SMP saat ini dibanding dengan dulu menurun”. Menurunnya nilai karakter pada pelajar Sekolah Menengah Pertama, disebabkan karena kurangnya pendidikan karakter yang didapat seorang anak dan maraknya *tren* pada media sosial yang kurang baik.
2. Menurut (Meidhavani et al., 2023) Media sangat penting untuk memberikan dorongan positif dan membuat anak merasa nyaman dan senang, seperti media animasi yang merupakan alat visual bergerak serta memiliki kemampuan untuk menjelaskan topik yang umumnya sulit dijelaskan. Kurangnya media penyampaian untuk Penguatan Pendidikan Karakter, seperti hanya di jelaskan pada saat kegiatan Belajar Mengajar di kelas berdasarkan pada modul pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Oleh karena itu peneliti menjadikan tokoh pada Kesenian Besutan sebagai media dalam menyampaikan contoh implementasi dari nilai karakter pada Pelajar Sekolah Menengah Pertama.
3. Menurut (Koesoema, Pendidik Karakter Di Zaman Keblinger, p:7) Berdialog dan belajar dari pengalaman orang lain akan memberikan kita cercahan (*insight*) tentang keterhubungan ini. Hal ini dikarenakan tidak semua pelajar dapat menangkap dengan baik pada materi yang diajarkan seorang guru ketika di kelas. Karena setiap pelajar pasti memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, salah satunya adalah gaya belajar visual. Sehingga media yang cocok digunakan untuk Penguatan Pendidikan Karakter adalah media animasi

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ Bagaimana merancang animasi Kesenian Besutan sebagai penguatan pendidikan karakter untuk pelajar Sekolah Menengah Pertama yang menarik dan persuasif?”

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan pada uraian penjelasan dari latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah diatas, dapat diambil batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Mengikuti identifikasi masalah

1. Perancangan animasi yang difokuskan untuk media penguatan pendidikan karakter untuk pelajar Sekolah Menengah Pertama.
2. Perancangan animasi yang menjadikan tokoh pada Kesenian Besutan sebagai media implementasi penguatan pendidikan karakter ini ditujukan untuk pelajar Sekolah Menengah Pertama.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan perancangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang animasi Kesenian Besutan untuk memperkuat pendidikan karakter pada pelajar Sekolah Menengah Pertama.
2. Menjadikan tokoh pada Kesenian Besutan sebagai media dalam menyampaikan contoh implementasi dari nilai karakter pada Pelajar Sekolah Menengah Pertama melalui media animasi.
3. Membantu guru untuk mengajarkan pendidikan karakter pada pelajar secara audio dan visual.

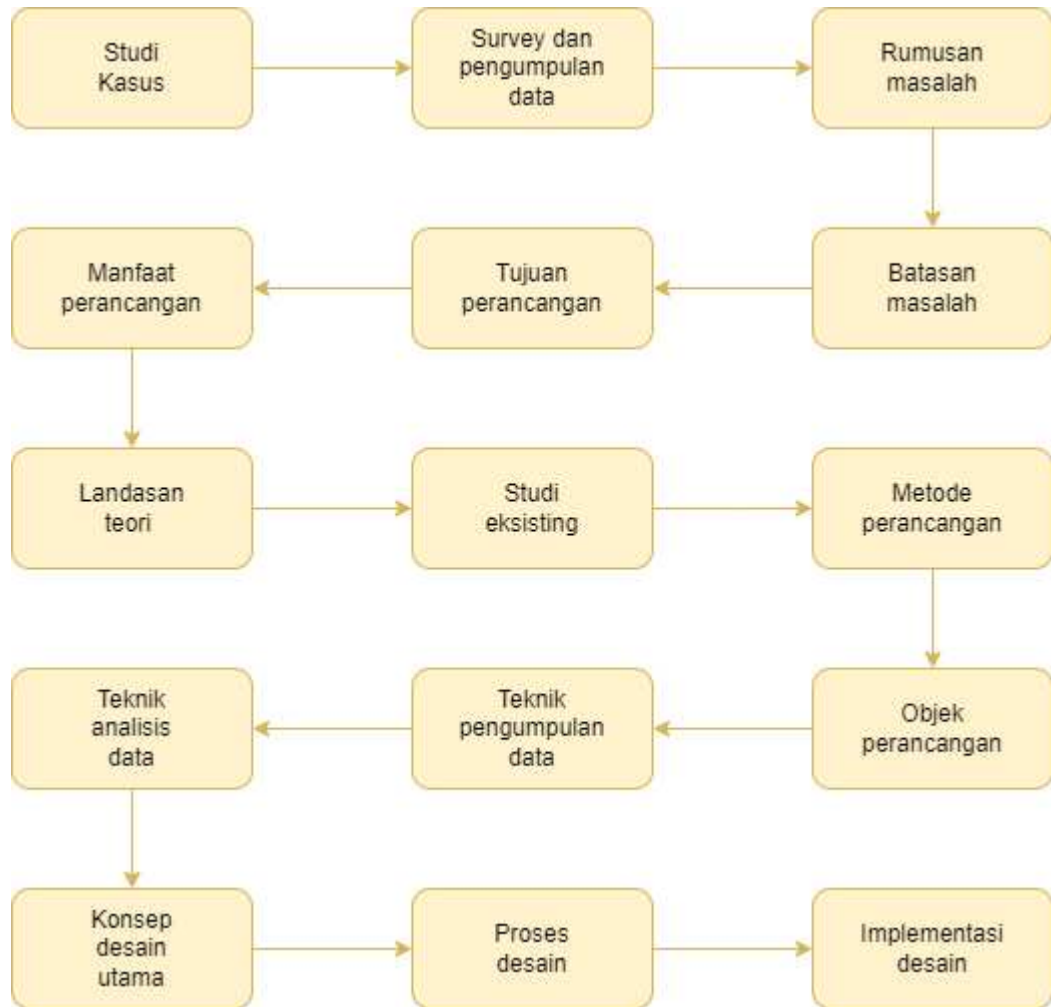
1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang dapat diambil dari perancangan ini, sebagai berikut :

1. Mampu membantu dalam meningkatkan pendidikan karakter pada pelajar sebagai generasi penerus.

2. Membantu guru untuk mengajarkan tentang pendidikan karakter melalui animasi Kesenian Besutan sebagai penguatan pendidikan karakter kepada pelajar.
3. Dapat menambah pengalaman dan wawasan pada pelajar mengenai pentingnya pendidikan karakter melalui pembelajaran menggunakan media animasi.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.4 Kerangka Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)