



Analisis Konteks Historis Film Sejarah Perang Banjar Sebagai Media *Edutainment*

*** Heri Susanto**

Program Doktor Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret
Email: h.susanto@student.uns.ac.id

Sariyatun

Universitas Sebelas Maret
Email: sari_fkip_uns@yahoo.co.id

Djono

Universitas Sebelas Maret
Email: djono@staff.uns.ac.id

*Korespondensi

Article History: Received: 03-10-2022, Revised: 17-10-2022 Accepted: 26-10-2022, Published: 29-12-2022

Abstrak

Film dengan *setting* sejarah selain sebagai media hiburan juga memiliki potensi untuk pembelajaran sejarah, akan tetapi belum banyak pengajar sejarah yang memanfaatkan film untuk media pembelajaran sejarah. Telaah ini bertujuan menganalisis kelayakan film Perang Banjar sebagai media *edutainment*. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dimana subjek penelitian adalah pakar sejarah Banjar dan praktisi pembelajaran sejarah. Desain penelitian ini berbentuk studi kasus terkait sejarah perang Banjar yang ditampilkan dalam film. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket dengan responden pakar sejarah Banjar dan kreator film Perang Banjar, serta analisis konten film. Untuk menjamin kualitas instrumen dilakukan dengan kredibilitas dan transferability. Kredibilitas data diuji menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Model Spradley digunakan dalam analisis penelitian ini, yaitu; analisis aspek domain, aspek taksonomi, aspek komponensial, dan aspek tema kultural. Berdasarkan hasil analisis, hasil penelitian diketahui; 1) aspek faktual menunjukkan persesuaian dengan karya historiografi Banjar terkait meskipun terdapat beberapa kekurangan faktual, 2) kronologi cerita film relevan dengan *setting* historisnya, 3) kesesuaian periodisasi, secara keseluruhan menunjukkan kesesuaian antara komponen *artifact*, *mentifact*, dan *sosiofact* sezaman, 4) aspek *edutainment* film ini memenuhi kriteria untuk dapat digunakan dalam pendidikan sejarah. Simpulan penelitian ini adalah, guru dapat menggunakan film perang Banjar sebagai media pembelajaran sejarah yang berbasis *edutainment* dengan menekankan pendekatan analisis faktual kepada peserta didik.

Kata Kunci:

film sejarah; media *edutainment*; perang Banjar

Abstract

Apart from being an entertainment medium, movies with historical settings also have the potential for learning history, but not many history teachers have used film as a learning media. This research aims to analyze the feasibility of the Banjar War movie as a memory-based *edutainment* media. This is qualitative research, the research subjects being Banjar history experts and practitioners of history teaching. The design of this research is a case study related to the history of the Banjar war shown in the movie. Collecting data using

interviews and questionnaires with respondents from Banjar history experts and the creators of the Banjar War film and analysis of film content. Instrument validation is carried out with internal validation and external validity. To ensure the quality of the instrument, it is carried out with credibility and transferability. The credibility of the data is done by triangulation of sources and triangulation of methods. In comparison, the data analysis using the Spradley model, namely, analysis of a domain, analysis of taxonomic, analysis of componential, and analysis of cultural theme. Results of this study show 1) the factual aspects show conformity with related Banjar historiographical works although there are some factual shortcomings, 2) the chronology of the film story is relevant to the historical setting, 3) the suitability of the periodization, as a whole shows the compatibility between the artifact, mentifact, and contemporary sociofact components, 4) the edutainment aspect of this film meets the criteria to be used in history education. This research concludes that teachers can use the Banjar war film as an edutainment-based historical learning media by emphasizing an objective analysis approach to students.

Keywords:

Banjar war; edutainment media; history movie



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Pendahuluan

Film merupakan media hiburan yang sering kali di dalamnya berisi pesan untuk para penikmatnya. Genre film semakin beragam, dengan *setting* yang semakin beragam pula. Satu di antara film yang bertema sejarah adalah film Perang Banjar yang disutradarai oleh Irwan Siregar dan diproduksi Eggy Massadiah dengan rumah produksi PT. Cahaya Kristal Media Utama. Film ini telah tayang di bioskop, utamanya bioskop di kota Banjarmasin pada tahun 2018.

Film dapat menjadi media historiografi yang efektif di era teknologi informasi. Film dapat menjadi alternatif media sejarah yang aktif dikonsumsi oleh masyarakat (Ratmanto, 2018). Melalui film, terutama film yang bertema sejarah, pemahaman sejarah akan menjadi lebih kontekstual dan menarik untuk dipelajari. Produksi film sejarah telah ada sejak awal Orde Baru, meskipun demikian belum banyak studi ilmiah dari sisi materi sejarah yang tertarik dengan tema ini. Beberapa pertanyaan mendasar terkait penggunaan sumber sejarah, fakta sejarah, interpretasi peristiwa sejarah, serta sajian peristiwa dengan media berupa film belum jamak memancing debat sejarah. (Hakim, 2019). Sebagian sejarawan masih menempatkan hasil kajiannya hanya berupa laporan ilmiah yang seringkali tidak dapat digunakan masyarakat umum secara bebas, sehingga aspek-aspek penting dari hasil kajian tersebut tidak membawa dampak bagi masyarakat secara umum dan peserta didik secara lebih spesifik.

Berdasarkan Anggaran Dasar Karyawan Film dan Televisi tahun 1995 (Agustina, 2013) menyebutkan media film memiliki fungsi amat mulia. Film ditempatkan bukan hanya sekedar komoditas ekonomi, melainkan juga menjadi alat atau media edukasi serta penerangan dengan pengaruh yang besar pada masyarakat. Film dapat menjadi instrument *nation and character building* dalam konteks masyarakat Indonesia (Imanjaya, 2006). Kedudukan film ini dikarenakan selain sebagai media hiburan, film juga membawa pesan-pesan tertentu dari kreatornya.

Potensi film sebagai media pendidikan ini dibuktikan dalam berbagai penelitian terkait penggunaan film dalam proses pembelajaran. Dalam berbagai eksperimen pembelajaran ditunjukkan bahwa penggunaan film dapat meningkatkan kemampuan mengelola informasi, mempermudah pemahaman sejarah, menyajikan materi ajar lebih konkret, membantu melatih kemampuan berpikir, dan meningkatkan hasil belajar (Husmiati, 2010; Susanto et al., 2021; Widiyani et al., 2018).

Penggunaan beberapa genre film dalam pelestarian sejarah dapat memiliki peran seperti pemeliharaan arsip. Jika arsip mampu menciptakan sebuah memori sejarah yang di dalamnya identitas seseorang atau sekelompok orang (Widiawati, 2002), maka film dapat lebih mengontekstualkan memori sehingga memori dapat lebih mudah direproduksi oleh individu atau masyarakat. Upaya untuk menggali memori sejarah merupakan sebuah keharusan di tengah semakin banyaknya gempuran informasi saat ini (Muhajir et al., 2021). Pada konteks ini penggunaan film dapat berperan sangat vital. Tidak terbatas pada film sejarah, ada kalanya film bergenre drama sekalipun dapat mempengaruhi pandangan masyarakat terhadap suatu peristiwa. Sebagai contoh bagaimana kuatnya stereotip dan cacian terhadap seorang pria warga negara Jepang yang selamat dari tragedi *Titanic* 1912. Selama berpuluh tahun ia mendapat sibiran bahkan cacian di negaranya karena dianggap tidak mau mengalah dengan para wanita korban tenggelamnya *Titanic* dan memilih menyelamatkan dirinya sendiri. Akan tetapi ketika film tentang tenggelamnya *Titanic* ditayangkan, masyarakat Jepang kemudian mempunyai pandangan berbeda terhadap pria tersebut, dan pada akhirnya sebagian besar masyarakat Jepang beranggapan pria tersebut tidak bersalah.

Contoh kasus di atas menggambarkan bahwa film dapat digunakan sebagai media edukasi dan *intertainment* (*edutainment*). Upaya membumikan sejarah menjadi bagian identitas suatu masyarakat dapat dimaknai sebagai sebuah fenomena dalam penyelamatan serta penggalian ulang memori yang mengendap sekian lama bahkan dapat dikatakan nyaris musnah atau hilang. Selanjutnya, dalam konteks ini kesadaran sejarah dibangun berdasarkan memori kolektif yang hidup dalam alam pikiran masyarakat (Amboro, 2020). Film dapat menjadi media untuk membangkitkan kembali memori kolektif tersebut.

Penggunaan film dalam pembelajaran sejarah umumnya terbatas pada film dokumenter atau film pendek bertema sejarah. Pada berbagai kajian yang dilakukan penggunaan kedua jenis film tersebut membawa dampak positif dalam pembelajaran sejarah, akan tetapi kedua jenis film tersebut terbatas jumlahnya (Muharria et al., 2016; Prananda et al., 2018). Keterbatasan jumlah kedua jenis film tersebut menyebabkan eksplorasi materi ajar sejarah dengan media film masih terbatas dari sisi jumlah dan kualitas. Tidak semua film dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah, pengajar sejarah ketika akan menyajikan media pembelajaran sejarah berupa film harus menganalisis film bukan hanya dari detail peristiwanya, melainkan juga konteks historis dan budaya yang diwakilkan dalam film (Briley, 2002). Selain itu film yang akan digunakan sebagai media pembelajaran sejarah juga harus diverifikasi relevansinya dengan tujuan, sasaran, dan muatan kurikulum Pendidikan sejarah.

Alternatif solusi dari permasalahan tersebut adalah mengintegrasikan film dalam media *edutainment* pembelajaran sejarah, sehingga film tidak berdiri sendiri, melainkan diperkuat dengan aktivitas siswa yang didesain untuk mampu menyerap informasi, fakta sejarah, dan aspek lain dalam sejarah yang ingin disampaikan

kepada peserta didik. Media *edutainment* dinilai dapat memaksimalkan penyerapan informasi dan imajinasi sejarah (Darmawan et al., 2020; Pangestu & Kurniawati, 2019). Untuk dapat digunakan sebagai media *edutainment* film harus benar-benar baik dari sisi edukasi. Mendapatkan film yang baik tidak lepas dari upaya mengidentifikasi kebutuhan belajar dan relevansi film. Prinsip pokok yang harus dipegang dalam upaya ini adalah 4-R, yaitu; film yang benar (*right film*), tempat yang benar (*right place*), waktu yang benar (*right time*), penggunaan yang benar (*right way*) (Handayani, 2006).

Film bertema sejarah oleh sebagian sejarawan dianggap melenceng atau mendistorsi fakta sejarah. Perdebatan terkait film sejarah tersebut Sebagian besar berputar dalam permasalahan akurasi terkait data sejarah dan/atau masalah film yang merupakan media dianggap mendramatisasi peristiwa sejarah dan dikhawatirkan terdistorsinya makna peristiwa tersebut (Hakim, 2019). Untuk memastikan kelayakan film Perang Banjar sebagai media *edutainment*, studi ini dilakukan untuk menganalisis film tersebut dengan menggunakan indikator; 1) menganalisis ketepatan faktual film Perang Banjar, 2) menganalisis kesesuaian kronologis film Perang Banjar, 3) menganalisis kesesuaian periodisasi film Perang Banjar, 4) menganalisis relevansi aspek *edutainment* film Perang Banjar.

Metode

Penelitian adalah penelitian kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek dalam penelitian adalah pakar sejarah Banjar yaitu sejarawan Banjar sebanyak 3 orang dan guru sejarah sebagai praktisi pembelajaran sejarah. Data dikumpulkan dengan metode wawancara, angket dan analisis konten film. Wawancara dilakukan kepada pakar sejarah Banjar untuk mengetahui relevansi cerita yang disampaikan dalam film Perang Banjar dan kepada guru sejarah untuk mengidentifikasi aspek-aspek edukasi yang dapat disampaikan kepada siswa berdasarkan isi cerita film. Angket digunakan sebagai instrumen verifikasi film terkait ketepatan faktual, kesesuaian kronologi, kesesuaian periodisasi, dan ketepatan unsur *edutainment* sesuai konteks historis film. Analisis konten dilakukan dengan membandingkan matrik *timeline* peristiwa sejarah Banjar dengan alur cerita film.

Untuk menjamin kualitas instrument dilakukan dengan kredibilitas dan transferabilitas. Kredibilitas mengacu pada ketepatan desain penelitian dengan hasil yang dicapai. Transferabilitas mengacu pada ketepatan apakah hasil dari penelitian dapat digunakan atau diterapkan pada konteks permasalahan yang diangkat (Creswell, 2014; Sugiyono, 2014; Yin, 2018) Teknik triangulasi digunakan untuk mengetahui ketepatan data, dengan menggunakan triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari sumber yang berbeda dan triangulasi metode dengan cara mengidentifikasi relevansi hasil wawancara, angket dan analisis konten. Analisis hasil penelitian dilakukan dengan model Spradley, meliputi; analisis domain yang dilakukan dengan melihat gambaran umum film sesuai konteks sejarahnya, analisis taksonomi dilakukan dengan mengidentifikasi unsur-unsur film sejarah, analisis komponensial dilakukan dengan melihat ketepatan unsur film sesuai peristiwa sejarah yang ditampilkan, dan analisis tema kultural dilakukan dengan melihat unsur film untuk media *edutainment*.

Hasil dan Pembahasan

Film Perang Banjar merupakan film dengan *setting* sejarah perjuangan masyarakat Banjar dalam melawan pemerintah kolonial Belanda di Kerajaan Banjar pada kurun waktu 1859-1905. Berikut dijabarkan hasil analisis film Perang Banjar sebagai media *edutainment* dengan menggunakan indikator sebagai berikut.

Tabel 1. IndikatorAspekAnalisis

No	Aspek	Indikator
1	Ketepatan faktual	a. Sajian fakta keras
		b. Sajian fakta lunak
		c. Inferensi
		d. Kesesuaian fakta sosial
		e. Kesesuaian fakta mental
		f. Kesesuaian fakta ekologis
2	Kesesuaian kronologis	a. Kesesuaian alur cerita yang disajikan
		b. Kesesuaian urutan waktu dengan fakta sejarah
3	Kesesuaian periodisasi	a. Penonjolan atribut budaya
		b. Penggunaan timeline
4	Aspek edutainment	a. Kesesuaian nilai edukatif yang disampaikan
		b. Penekanan nilai edukatif pada adegan film
		c. Kemudahan pencapaian kognitif

Berdasarkan temuan dalam penelitian, film Perang Banjar memiliki beberapa kelebihan yang dapat ditonjolkan sebagai media *edutainment*, di samping beberapa kekurangan yang teridentifikasi dalam film ini. Pembelajaran dengan menggunakan film merupakan paradigma baru pendidikan dalam bentuk *edutainment* dengan dua peran sekaligus yaitu edukasi dan *entertainment* (hiburan) (Aksakal, 2015: 144; Seo, 2008: 1232). Penekanan dan pengaturan arah cerita dalam film Perang Banjar merupakan bagian dari teknik sinematografi yang digunakan secara kreatif untuk mempengaruhi pemodelan karakter dan persepsi terhadap cerita interaktif (Becker, 2006: 593). Dengan menggunakan indikator di atas dapat dijabarkan hasil analisis sebagai berikut:

Aspek Ketepatan Faktual

Ketepatan faktual merupakan ketepatan sajian film yang berhubungan dengan aspek-aspek faktual yang ditampilkan dalam film. Sajian fakta sejarah dalam film Perang Banjar teridentifikasi melalui matriks timeline film berikut.

Time	04:29	11:41	17.40	23:00	26:05	39:09	54:26
Framing	Pembunuhan serdadu Belanda	Wasiat Sultan Adam	Pertemuan di Kantor Residen 1	Penyerangan oleh pasukan Demang Lehman	Pertemuan di Kantor Residen 2	Konsolidasi Pangeran Antasari	Suksesinya kekuasaan
Time	01:11:28	01:11:41					
Framing	Penangkapan Pangeran Tamjiddi	Penyerangan Pengaron Allah					

Bagan 1. Matriks Timeline Sajian Fakta

Berdasarkan pembagian timeline fakta sejarah yang ditampilkan dalam film diketahui bahwa sajian fakta keras mencakup waktu peristiwa, nama tokoh, nama tempat dan atribut peristiwa lainnya disajikan dengan tepat. Secara historis fakta yang disajikan tidak utuh, fakta yang disajikan dalam film hanyalah fakta yang membentuk keseluruhan cerita dalam film. Sajian fakta lunak yang disajikan berupa interpretasi umum yang bersifat konstruktif terhadap jalan cerita film. Fakta lunak kontroversial antara lain terkait peristiwa menyerahnya Pangeran Hidayatullah disajikan berbeda dengan pendapat umum sejarawan Banjar. Dalam film ditampilkan Pangeran Hidayatullah tidak menyerah, melainkan dijebak oleh Pangeran Tamjiddillah.

Sajian fakta keras tersebut menunjukkan bahwa film telah dirancang dengan memperhatikan peristiwa sejarah utama yang menjadi latar dari cerita film. Kesesuaian penggunaan nama tokoh, tempat kejadian dan unsur kronikel menunjukkan bahwa film telah disiapkan dengan riset yang bagus. Fakta lunak yang disajikan adalah tokoh Saranti yang ditegaskan sebagai Putri Junjung Buih dalam film. Umumnya sejarawan Banjar berbeda pendapat terkait tokoh ini, apakah keduanya merupakan tokoh yang sama atau berbeda.

Berdasarkan kedua indikator tersebut terlihat bahwa film Perang Banjar telah menggambarkan sajian fakta yang memadai, terutama pada aspek fakta keras yang dapat digunakan untuk memahami sejarah. Terkait indikator fakta lunak, sajian fakta yang ditampilkan pada film memungkinkan penonton untuk membuat interpretasi peristiwa sejarah.

Inferensi disajikan linier yang mengarah pada peristiwa besar yang menjadi tema film secara utuh. Inferensi dalam film ini disajikan secara sederhana hanya terbatas pada faktor politik kondisi Kerajaan Banjar sebagai akibat pengaruh kolonial. Inferensi belum menunjukkan faktor-faktor lain yang diidentifikasi membentuk peristiwa besar Perang Banjar, misalnya faktor ideologis, sosial, dan ekonomi. Keterbatasan inferensi yang disajikan dalam film adalah pola yang menyempit pada trik dan intrik keluarga istana yang diperkuat oleh pemerintah kolonial.

Fakta sosial disajikan berdasarkan latar sosial masyarakat Banjar. Aspek sosial masyarakat Banjar diadaptasi dalam film antara lain dalam penggunaan bahasa Banjar. Potret sosial melalui penggunaan bahasa Banjar sudah mewakili pola interaksi dalam masyarakat Banjar, akan tetapi penggunaan pola tatalaku masyarakat Banjar dalam film belum disajikan secara konsisten. Penggunaan atribut seperti pakaian relevan dengan *setting* historis film, akan tetapi penggunaan atribut kerajaan Banjar masih sangat minim.

Fakta mental masih terbatas pada ketersinggungan kalangan istana Kerajaan Banjar dan tokoh-tokoh masyarakat Kerajaan Banjar atas suksesi Kerajaan Banjar yang dikendalikan oleh pemerintah kolonial, serta kebencian pada sosok Hidayatullah. Sajian fakta mental belum memperlihatkan ide yang mendasari perlawanan rakyat, yaitu jihad.

Keterbatasan inferensi ini meskipun tidak mengganggu cerita film secara keseluruhan, akan tetapi mempersempit sudut pandang terhadap alur narasi yang dibangun. Meskipun demikian, penyederhanaan inferensi ini juga mempermudah penikmat film untuk memahami cerita film dalam sekali tonton.

Fakta ekologis yang disajikan dalam film memperlihatkan bentang perbukitan dan tidak tergambar dengan jelas bagaimana kondisi lingkungan sekitar pusat kerajaan Banjar yang menjadi pusat peristiwa secara keseluruhan dalam film. Film ini juga memperlihatkan beberapa ketidaksesuaian lingkungan peristiwa. Misalnya penggunaan lokasi kantor pemerintahan kompeni yang menggunakan gedung mahligai Pancasila di Banjarmasin.

Penekanan aspek faktual berorientasi pada sudut pandang tindakan dalam sejarah dan fakta terkait. Penggunaan *edutainment* dalam penekanan aspek faktual ini mempermudah siswa dalam membentuk pemikiran sejarah (Kestere & Vėjūš, 2021). Mengacu pada temuan penelitian, aspek faktual menunjukkan persesuaian dengan karya historiografi Banjar terkait, kesesuaian tersebut terutama pada indikator fakta keras. Ketepatan faktual tersebut memiliki potensi untuk mengembangkan cara berpikir historis bagi peserta didik jika film tersebut digunakan dalam pembelajaran sejarah. Berpikir historis melibatkan kemampuan dalam mendeskripsikan, menyeleksi, dan melakukan penilaian terhadap bukti masa lalu yang relevan dari berbagai sumber untuk selanjutnya menarik kesimpulan yang relevan terkait isu sejarah (Susanto, 2015:32-33). Ketepatan sajian faktual dalam film Perang Banjar memungkinkan peserta didik untuk menguasai kemampuan tersebut dengan lebih mudah.

Terlepas dari beberapa kekurangan di atas, sebagai film yang bergenre drama film tersebut dinilai masih relevan jika digunakan dalam pembelajaran sejarah. Keterbatasan sajian fakta ekologis dalam film disebabkan karena tafsiran yang tersaji dalam historiografi Perang Banjar juga sangat terbatas, sehingga kreator film tidak memiliki cukup referensi untuk menyajikannya dalam film.

Aspek Kesesuaian Kronologis

Alur cerita film disajikan dengan pola kilas balik. Cerita Perang Banjar dalam film tidak berdiri sendiri, melainkan ditampilkan berdasarkan kilasan tutur cerita Kai Birin kepada muridnya. Secara umum alur cerita utama dan alur cerita peristiwa historis disajikan dengan sesuai dan dapat membentuk pemahaman yang utuh terhadap ide yang ingin disampaikan

Kronologi peristiwa yang disampaikan sesuai dengan karya historiografi Sejarah Banjar yang ada, meskipun dalam penyajiannya penekanan peristiwa dan urutan kejadian belum disajikan secara proporsional sesuai narasi sejarah Banjar yang umum. Bagian yang menunjukkan kondisi ini misalnya peristiwa konsolidasi tokoh-tokoh perang Banjar yang belum disajikan proporsional.

Kronologi dalam cerita film Perang Banjar ini disusun dengan menggunakan dua alur cerita, alur cerita utama tersusun dengan pola progresif faktual. Sedangkan alur cerita pengantar tersusun secara progresif realistis dengan mengedepankan susunan fakta-fakta sosial. Analisis isi dan alur narasi dalam film menunjukkan bahwa cerita pengantar yang digunakan dalam film Perang Banjar adalah upaya untuk menunjukkan kontekstualisasi nilai historis edukatif dalam film ini. Pengaturan kronologi cerita yang ditampilkan dalam film berkontribusi pada kesadaran identitas (Permana et al., 2019: 186). Dengan menggunakan dua plot cerita, film Perang Banjar menyajikan pesan edukatif yang lebih kaya, utamanya pesan edukatif terkait empati kesejarahan dan penghormatan terhadap norma dan tradisi yang sangat penting dalam membentuk kesadaran identitas.

Aspek Kesesuaian Periodisasi

Penonjolan atribut budaya dalam film ini secara umum telah relevan dengan konteks budaya Banjar. Akan tetapi terdapat beberapa aspek yang dinilai tidak sesuai dengan periode waktu yang menjadi *setting* film. Ketidaksesuaian tersebut antara lain adalah penggunaan atribut ruangan istana yang dinilai tidak menggambarkan kondisi sejaman. Atribut budaya yang disajikan telah menunjukkan atau mendekati fakta sejaman, meskipun dalam beberapa bagian menunjukkan ketidaksesuaian. Akan tetapi kondisi tersebut dinilai masih wajar, mengingat tidak semua informasi terkait peristiwa sejarah tersedia secara utuh.

Jika dilihat dari penggunaan *timeline* dalam film telah menggambarkan kesesuaian periodisasi yang sesuai dengan alur narasi dalam karya historiografi terkait. Meskipun demikian, dapat diidentifikasi bahwa terdapat berbagai penyesuaian yang dilakukan oleh kreator film sehingga tidak semua rangkaian peristiwa masuk dalam adegan film Perang Banjar tersebut.

Secara keseluruhan berdasarkan temuan penelitian menunjukkan adanya kesesuaian antara komponen *artifact*, *mentifact*, dan *sosiofact* sesuai dengan latar periode sejaman. Film mengandung representasi yang sangat kompleks, di dalamnya terdapat seni, idologi yang sarat akan symbol, idealism representatife dari suatu zaman. Realitas terhadap suatu zaman tersebut digambarkan dalam bentuk struktur naratif dan dramatic dengan pola rekonstruktif. Upaya rekonstruksi teks-teks naratif dalam bentuk visualisasi yang mewakili peristiwa sejarah itulah yang menentukan apakah suatu film dapat diklasifikasikan sebagai film sejarah atau bukan. Film sejarah umumnya terdapat esensi penokohan, periodisasi, kronologi, dan aspek-aspek gerak sejarah yang menjadi ide cerita film (Kartika et al., 2019).

Aspek Edutainment

Nilai-nilai edukatif yang disajikan dalam film terbagi menjadi dua bagian yaitu, nilai edukatif yang disajikan dalam cerita pengantar dan nilai edukatif yang disajikan dalam cerita utama. Nilai edukatif dalam cerita pengantar terlihat sangat konkret, misalnya tergambar dari perbincangan tokoh Kai Birin dengan Fahri dan kawan-kawan. Sedangkan nilai edukatif dari cerita utama terlihat misalnya pada sajian intrik istana yang disajikan dalam film. Nilai edukatif dalam cerita utama ini bersifat *interpretative*.

Identifikasi nilai-nilai edukatif dalam film Perang Banjar ini dapat dilihat pada bagan alur cerita film berikut.

Tabel 2. Komposisi unsur dari lokasi pengambilan sampel

Bagian Cerita	Cerita Pengantar	Cerita Utama
Bagian 1	Adegan pembuka cerita memperlihatkan aktivitas Fahri dan kawan-kawan di sekolah. Pesan edukatif Siswa harus menghargai jasa para pahlawan melalui kegiatan upacara bendera.	Adegan yang menggambarkan kondisi di Kerajaan Banjar yang mengalami kekosongan kekuasaan setelah mangkatnya Raja Kesultanan Banjar Sultan Adam Al Wasikubillah.

	Membangun rasa ingin tahu terhadap sejarah daerah sebagai identitas masyarakat.	
Bagian 2	Adegan lanjutan Fahri dan kawan-kawan menemui Kai Birin untuk mendengarkan kelanjutan cerita Pangeran Antasari	Adegan yang mengarah pada munculnya konflik internal Kerajaan Banjar. Adegan dirangkai dengan berbagai trik dan intrik dalam keluarga istana Kerajaan Banjar.
	Pesan edukatif Rasa ingin tahu yang tinggi sangat penting untuk generasi muda Proses belajar dapat berlangsung terus menerus di dalam dan di luar kelas	Pesan edukatif Keinginan berkuasa memudahkan orang untuk diadudomba.
Bagian 3	Adegan lanjutan Fahri dan kawan-kawan pada waktu yang berbeda	Adegan semakin memuncaknya konflik di Kerajaan Banjar dan ikut campur penguasaan kolonial dalam suksesi kepemimpinan di kerajaan Banjar.
		Pesan edukatif Praktik penjajahan merusak nilai-nilai tradisi dalam masyarakat. Klimak konflik dan peristiwa Perang Banjar
Bagian 4	Adegan penutup	

Berdasarkan identifikasi aspek edukatif di atas terdapat beberapa pesan edukatif yang relevan dengan pembelajaran sejarah. Aspek edukatif tersebut yaitu; 1) sikap menghormati jasa para pahlawan sebagai bentuk pengembangan aspek sikap dari *historical empathy*, 2) rasa ingin tahu sebagai bentuk upaya membangun pengetahuan kontekstual, 3) belajar berkelanjutan sebagai upaya kontekstualisasi pembelajaran sejarah dengan kehidupan saat ini, 4) ajaran moral untuk tidak serakah dan meninggalkan norma-norma yang ada, 5) pentingnya melestarikan identitas bangsa dengan menjaga nilai-nilai tradisi dalam masyarakat. Lima aspek tersebut dapat menjadi pemicu bagi siswa untuk dapat mempelajari sejarah secara lebih kontekstual sesuai dengan konteks kekinian.

Hasil identifikasi nilai-nilai edukatif dalam film ini menunjukkan bahwa film ini memenuhi kriteria untuk dapat digunakan dalam pendidikan sejarah. Penekanan nilai edukatif tersebut merupakan unsur penting yang patut dipertimbangkan dalam menggunakan film untuk media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan *edutainment* membuka peluang eksplorasi mandiri peserta didik terhadap materi pembelajaran melalui media yang disampaikan, sehingga sering disebut sebagai implementasi teknologi masa depan melalui hiburan dalam pembelajaran tradisional (Anikina & Yakimenko, 2015: 446). Dalam konteks film sejarah Perang Banjar, film ini memiliki karakteristik *etno-edutainment* berbasis sejarah. Pembelajaran berbasis *etno-edutainment* telah terbukti dapat meningkatkan karakter cinta tanah air (Ardianti et al., 2019: 207). Pesan-pesan edukatif yang ditonjolkan dalam film ini menunjukkan aspek-aspek karakter berlatarbelakang budaya Banjar.

Kesimpulan

Berdasarkan empat aspek yang digunakan dalam analisis aspek historis film Perang Banjar sebagai media *edutainment* disimpulkan film ini layak dan dapat digunakan sebagai media *edutainment* berbasis memori dalam pembelajaran sejarah. Secara historis, aspek kesesuaian faktual, kesesuaian periodisasi, dan kesesuaian kronologis telah memenuhi syarat yang ditunjukkan dengan tidak ditemukannya penyimpangan faktual atau narasi ahistoris dari sajian film. Perbedaan substansi hanya bersifat atribut yang digunakan dalam film yang belum sepenuhnya menggambarkan kondisi sezaman. Ditinjau dari aspek *edutainment*, film ini kaya dengan pesan edukatif yang dapat dieksplorasi guru dan siswa dalam pembelajaran sejarah. Nilai pedagogik yang dapat diambil antara lain keteguhan dan semangat juang dalam mempertahankan identitas dan kemerdekaan.

Sajian fakta dalam film dapat menjadi pembangkit memori masyarakat Banjar terhadap peristiwa Perang Banjar sebagaimana tercatat dalam narasi sejarah Nusantara yaitu sebagai salah satu perang terlama, yang sekaligus menunjukkan kekuatan tekad dan keteguhan pada tujuan perjuangan. Sebagai media hiburan, film ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain, film tidak dapat menampilkan semua fakta sejarah terkait Perang Banjar. Alur cerita Film hanya meng-*highlight* beberapa peristiwa penting yang menjadi latar belakang pecahnya Perang Banjar. Meskipun demikian film ini menjadi pengingat peristiwa Perang Banjar.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dan memberikan bantuan dalam penelitian dan penulisan artikel ini. Terimakasih utamanya penulis sampaikan kepada kreator film Perang Banjar yang telah menyajikan sebuah karya *edutainment* sejarah dan sekaligus menjadi objek penelitian ini. Terimakasih penulis sampaikan pula kepada rekan akademisi yang telah bersedia memberikan analisis dan pandangan terkait tema penelitian. Tak lupa terimakasih penulis sampaikan pada Program Doktorat Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret, seluruh Dosen, dan Staf yang telah mendukung selama penelitian dan menghasilkan artikel ini.

Referensi

- Agustina, S. M. (2013). Isu Lokalitas Dalam Film Indonesia (Kajian Counter Hegemony Dalam Film Indonesia 1999 - 2012). *Seminar Komunikasi Indonesia Dalam Membangun Peradaban Bangsa*, 1–21.
- Aksakal, N. (2015). Theoretical View To The Approach Of The Edutainment. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 186, 1232–1239. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.081>
- Amboro, K. (2020). Sejarah Publik Dan Pendidikan Sejarah Bagi Masyarakat. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(1), 20–28.
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment As A Modern Technology Of Education. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 166, 475–479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., & Kanzunnudin, M. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Ethno-Edutainment Untuk Meningkatkan Karakter

- Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24176/Re.V9i2.3503>
- Becker, F. (2006). Cinematographic Techniques For Edutainment Applications. In *International Conference On Technologies For E-Learning And Digital Entertainment* (Pp. 593–596). Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/11736639_73
- Briley, R. (2002). Teaching Film And History. *Magazine Of History*, 16(4), 3.
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset, Memilih Di Antara Lima Pendekatan*. Pustaka Pelajar.
- Darmawan, W., Kurniawati, T., & Rusmiati, D. (2020). Penerapan Pembelajaran Edutainment Model If History Dalam Program Penugasan Dosen (PDS) Di SMAN 8 Bandung. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 9(1), 33–38. <https://doi.org/10.17509/Factum.V9i1.21619>
- Hakim, L. A. (2019). Menerawang Masa Lalu di Era Digital: Film Sejarah Vis A Vis Historiografi. *SASDAYA: Gadjah Mada Journal Of Humanities*, 3(1), 33–44. <https://doi.org/10.22146/Sasdayajournal.43885>
- Handayani, M. A. (2006). Studi Peran Film Dalam Dunia Pendidikan. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 11(2), 176–186. <https://doi.org/10.24090/Insania.V11i2.166>
- Husmiati, R. (2010). Kelebihan dan Kelemahan Media Film Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 7(2), 61–72. <https://doi.org/10.21009/LONTAR.072.06>
- Imanjaya, E. (2006). *A To Z About Indonesian Film*. DAR! Mizan.
- Kartika, B. A., Prihatini, N. S., Hastanto, S., & Dharsono, D. (2019). Analysis of Docudrama History And Referential Reconstruction of Sang Kiai Movies: Adaptation Of Biographical Historiographic Texts To Biopic Film. *Jurnal Capture*, 10(2), 20–44.
- Kestere, I., & Vējiņš, R. (2021). Between “Acts-And-Facts History” And “Edutainment” In The History Of Education Study Courses: The Case Of University Of Latvia. *Human, Technologies And Quality Of Education*.
- Muhajir, A., Sumantri, P., & Gultom, A. Z. (2021). Memori Sejarah Dan Warisan Pendudukan Jepang Di Sumatera Timur Sebagai Potensi Wisata Sejarah. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(1), 149–158.
- Muharria, M., Yusuf, S., & Kartika, S. (2016). Pengaruh Penerapan Media Film Pendek Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X Matematika Ilmu Alam Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Palembang. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1).
- Pangestu, G. A., & Kurniawati, Y. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Imajinasi Sejarah Siswa Melalui Model Edutainment. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 8(2), 225–236. <https://doi.org/10.17509/Factum.V8i2.22153>
- Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2019). Industri Film Indonesia

- Dalam Perspektif Sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *Protvf*, 3(2), 185–199. <https://doi.org/10.24198/Ptvf.V3i2.23667>
- Prananda, M. N., Sarkadi, S., & Ibrahim, N. (2018). Efektivitas Sumber Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2), 67–84. <https://doi.org/10.21009/JPS.072.04>
- Ratmanto, A. (2018). Beyond The Historiography: Film Dokumenter Sejarah Sebagai Alternatif Historiografi Di Indonesia. *SASDAYA: Gadjah Mada Journal Of Humanities*, 2(2), 405–414. <https://doi.org/10.22146/Sasdayajournal.36452>
- Seo, I.-S. (2008). Model For Film Education As Edutainment: Focusing On The Elementary And Middle School Course. *The Journal Of The Korea Contents Association*, 8(11), 144–153. <https://doi.org/10.5392/JKCA.2008.8.11.144>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, H. (2015). Menghadirkan Kelas Konstruktivis Dalam Melatih Kemampuan Berpikir Historis Melalui Model Latihan Penelitian. *Prosiding Seminar Nasional Dan Pertemuan Asosiasi Pendidik Dan Peneliti Sejarah “Pendidikan Sejarah Untuk Menyiapkan Generasi Emas Indonesia 2050*, 27–37.
- Susanto, H., Irmawati, I., Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media Film Dokumenter Dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1), 65–78. <https://doi.org/10.24127/Hj.V9i1.2980>
- Widiani, L. S., Darmawan, W., & Ma'mur, T. (2018). Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 7(1). <https://doi.org/10.17509/Factum.V7i1.11932>
- Widiawati, H. (2002). Regulasi Memori Dalam Pengarsipan Rekonstruksi Sejarah. *Wacana, Journal Of The Humanities Of Indonesia*, 4(2), 162–172. <https://doi.org/10.17510/Wjhi.V4i2.329>
- Yin, R. K. (2018). *Studi Kasus: Desain & Metode*. Rajawali Pers.