

**LOMBA KARYA TULIS ILMIAH**  
**BALAI PELESTARIAN SITUS MANUSIA PURBA SANGIRAN**

**UPAYA MEMOPULERKAN SANGIRAN MELALUI  
FILM PENDEK**



**PENULIS :**

**VINA SARI NUGRAHANING WIDI, 22483**

**PUTRI DWI LARASATI, 22434**

**NADYA AMIRUL GIFARY, 22261**

**SMA NEGERI 1 SURAKARTA**

**SURAKARTA, 2017**

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Situs Manusia Purba Sangiran merupakan salah satu obyek wisata sejarah yang berusia dua juta tahun dan merupakan tujuan wisata edukasi yang berkaitan dengan evolusi manusia, budaya, dan lingkungan. Situs Manusia Purba Sangiran terletak di dalam kawasan Kubah Sangiran. Kubah tersebut terletak di Depresi Solo, di kaki Gunung Lawu, sekitar 17 km dari Kota Solo ke arah timur. Luasnya 56 km<sup>2</sup>, yang meliputi tiga kecamatan di Kabupaten Sragen, yaitu Kecamatan Gemolong, Kalijambe, dan Plupuh, serta satu kecamatan di Kabupaten Karanganyar, yaitu Kecamatan Gondangrejo. Sangiran dilewati oleh sungai yang bermuara di Bengawan Solo, yakni Kali Cemoro.

Situs Manusia Purba Sangiran yang merupakan salah satu dari tempat-tempat bersejarah di Indonesia tidak hanya menyimpan koleksi-koleksi manusia purba saja. Akan tetapi, juga menyimpan koleksi fosil hewan, misalnya Gajah Sangiran dan peralatan batu-batuan yang digunakan pada masa purba, misalnya kapak perimbas.

Situs Manusia Purba Sangiran telah ditetapkan sebagai Warisan Dunia Nomor 593 oleh Komite World Heritage pada Desember 1996, hal ini membuktikan akan penting dan berharganya koleksi-koleksi zaman purba yang ditemukan dan disimpan di tempat itu. Pemerintah dan masyarakat perlu bekerjasama untuk menjaga dan melestarikan warisan dunia ini, karena adanya kemajuan teknologi, banyak manusia melupakan segalanya yang telah terjadi di masa lalu.

Generasi muda pada era globalisasi mulai tidak tertarik terhadap situs-situs bersejarah di Indonesia, termasuk di dalamnya yaitu Situs Manusia Purba Sangiran, hal tersebut dikarenakan kurangnya wawasan atau

pengetahuan mengenai Situs Manusia Purba Sangiran yang sebenarnya sangat menarik. Generasi muda sekarang ini cenderung tertarik mengisi liburan dengan berlibur ke obyek wisata alam yang menantang adrenalin, taman hiburan, atau pusat perbelanjaan, sedangkan Situs Manusia Purba Sangiran sebagian besar hanya dikunjungi oleh siswa/siswi karena silabus atau rencana sekolah, bukan keinginan sendiri. Generasi muda lebih banyak tertarik pada sosial media yang memudahkannya berhubungan dengan teman-teman dan kerabat atau keluarga baik di dalam negeri maupun di luar negeri.

Sosial media sangat menjamur tidak hanya di kalangan remaja, tetapi juga orang tua, bahkan anak-anak. Aplikasi sosial media ini banyak jenisnya, dan setiap orang dapat memiliki lebih dari satu akun dalam aplikasi-aplikasi sosial media yang dimiliki. Sosial media sangat luas jangkauannya, sehingga berita atau informasi yang disebar di sosial media dapat diketahui oleh penggunanya di seluruh dunia dengan mudah dan cepat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian ilmiah untuk mengetahui efektivitas pengunggahan film pendek yang memperkenalkan Situs Manusia Purba Sangiran melalui sosial media untuk meningkatkan eksistensinya sebagai obyek wisata minat khusus.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : “Apakah pengunggahan film pendek melalui sosial media efektif dalam meningkatkan eksistensi Situs Manusia Purba Sangiran sebagai obyek wisata minat khusus?”

## **C. Tujuan**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas pengunggahan film pendek melalui sosial media dalam rangka meningkatkan eksistensi Situs Manusia Purba Sangiran sebagai obyek wisata minat khusus.

#### **D. Manfaat**

1. Bagi pendidikan :
  - a. Memberi informasi terkait peradaban manusia.
  - b. Menambah wawasan generasi muda tentang Situs Manusia Purba Sangiran sehingga menumbuhkan minat generasi muda untuk melestarikan Situs Manusia Purba Sangiran.
2. Bagi masyarakat :
  - a. Menambah lapangan pekerjaan bagi masyarakat di sekitar Situs Manusia Purba Sangiran.
  - b. Menambah eksistensi daerah.
3. Bagi pemerintah :
  - a. Meningkatkan devisa daerah.
  - b. Mengembangkan sektor pariwisata daerah.
4. Bagi Situs Manusia Purba Sangiran :
  - a. Meningkatkan eksistensi Situs Manusia Purba Sangiran sebagai obyek wisata minat khusus.
  - b. Memperkenalkan Situs Manusia Purba Sangiran ke seluruh Indonesia bahkan ke luar negeri melalui sosial media.

## BAB II

### TELAAH PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Obyek Wisata Minat Khusus

Konsep wisata yang berbasis ekologi atau yang lebih dikenal dengan Ekowisata (Fandeli 1998, Nasikun 1999 dalam Fandeli 2000), dilatarbelakangi dengan perubahan pasar global yaitu pertumbuhan ekonomi yang tinggi pada negara-negara asal wisatawan dan memiliki ekspektasi yang lebih mendalam dan lebih berkualitas dalam melakukan perjalanan wisata. Konsep wisata ini disebut wisata minat khusus (Fandeli, 2000). Wisatawan minat khusus umumnya memiliki intelektual yang lebih tinggi dan pemahaman serta kepekaan terhadap etika, moralitas dan nilai-nilai tertentu, sehingga bentuk wisata ini adalah pencarian pengalaman baru (Hall dan Weitler, 1992) dalam (Fandeli, 2000 ; 34).

Obyek wisata minat khusus memiliki beberapa prinsip, yaitu : (a) motivasi wisatawan mencari sesuatu yang baru, otentik, dan mempunyai perjalanan wisata yang berkualitas; (b) motivasi dan keputusan untuk melakukan perjalanan ditentukan oleh minat tertentu/khusus dari wisatawan dan bukan dari pihak lain; (c) wisatawan melakukan perjalanan berwisata pada umumnya mencari pengalaman baru yang dapat diperoleh dari objek sejarah, makanan lokal, olahraga, adat istiadat, kegiatan lapangan, dan petualangan alam. [<http://pengertian-definisi.blogspot.co.id/2010/10/definisi-pariwisata-minat-khusus.html?m=1>. Diakses pada 26 April 2017]

## 2. Sosial Media / Situs Jejaring Sosial

Situs jejaring sosial adalah layanan berbasis web yang memungkinkan individu untuk : (1) membangun suatu profil umum atau semi-umum dalam sistem yang terbatas; (2) melihat daftar pengguna lain yang berbagi informasi; (3) melihat dan melintasi daftar teman dan orang lain di dalam sistem tersebut (Boyd & Ellison, 2007).

Media sosial diciptakan untuk memudahkan manusia bersosialisasi. Manusia merupakan makhluk sosial, sehingga tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Tujuan menggunakan media sosial, diantaranya : (1) menambah pertemanan dengan orang-orang di seluruh dunia; (2) mengetahui keadaan budaya maupun sosial daerah atau negara lain; (3) memudahkan berkomunikasi dengan orang lain; (4) sebagai hiburan atau mengisi waktu luang; (5) untuk mengikuti tren.

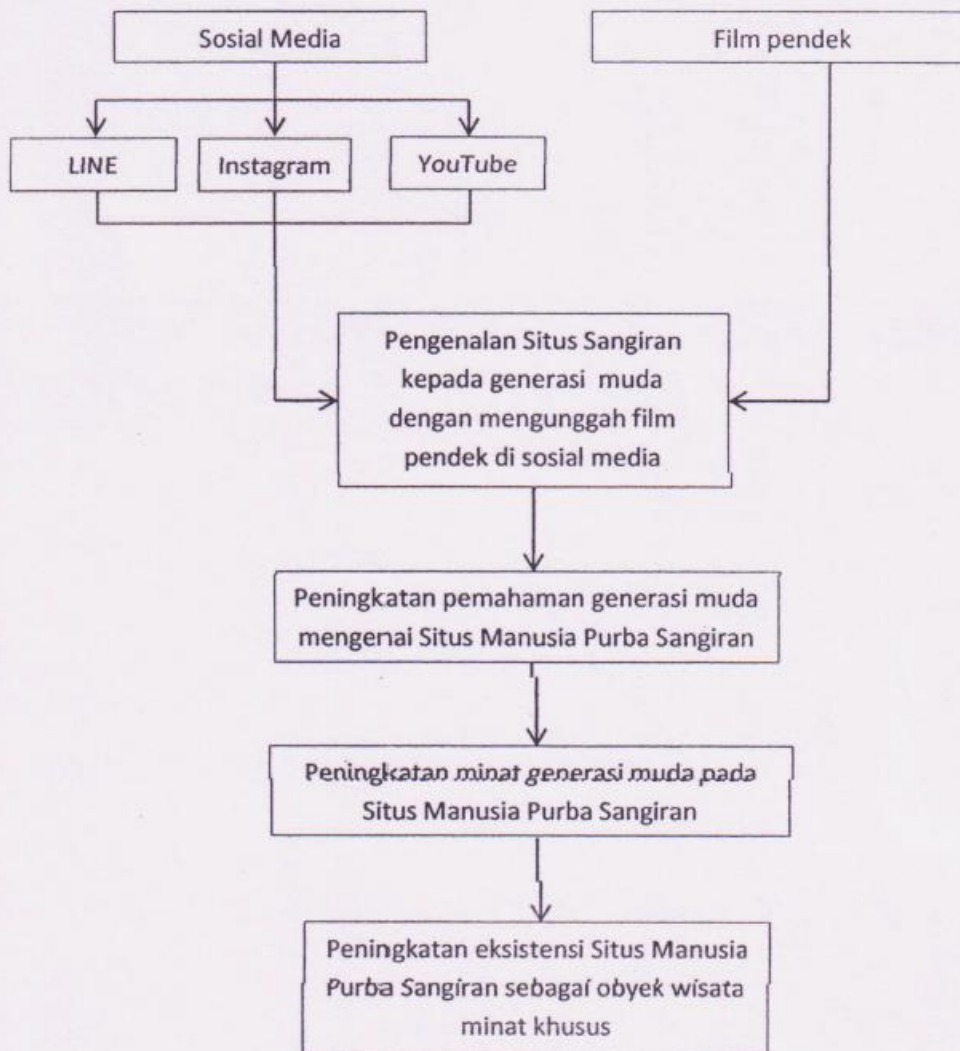
## 3. Film pendek

Secara harfiah, film (sinema) adalah cinematographie yang berasal dari kata cinema (gerak), tho atau phytos (cahaya), dan graphie atau grhap (tulisan, gambar, citra). Secara teknis, film pendek merupakan film-film yang memiliki durasi dibawah lima puluh menit (Derek Hill dalam Gotot Prakosa, 1997). Sedangkan bagi Wahyu Aditya (2013) film pendek merupakan sebuah film pendek yang secara teknik itu bebas tetapi secara durasi memang pendek kurang dari 30 menit, yang merupakan lompatan medium yang lebih panjang. Berfungsi sebagai media yang dapat di nikmati oleh para kaum urban, yang sibuk seperti kita.

Film drama memiliki tokoh yang realistis, dengan konflik baik pribadi, antarorang, antarbudaya, maupun dengan alam. Penceritaannya serius. Genre drama sangat luas karena mencakup banyak hal, dari romansa hingga epik. Temanya dapat mencakup isu aktual, penyimpangan sosial, ketidakadilan, dan sebagainya (Dirks: Tanpa Tahun).

## B. Kerangka Pemikiran dan Pemecahan Masalah

Untuk menggambarkan hubungan antara drama berepisode, sosial media, dan pemanfaatannya dalam meningkatkan eksistensi Situs Manusia Purba Sangiran sebagai obyek wisata minat khusus dapat disusun kerangka pemikiran sebagai berikut:



**Gambar 2.1. Skema kerangka pemikiran**

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, peneliti memanfaatkan film pendek untuk memperkenalkan Situs Manusia Purba Sangiran kepada generasi muda melalui sosial media, sehingga pemahaman generasi muda terhadap Situs Manusia Purba Sangiran akan meningkat. Dengan demikian, eksistensi Situs Manusia Purba Sangiran sebagai obyek wisata minat khusus pun akan meningkat.

### BAB III

#### METODE PENULISAN

##### A. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini yang menjadi acuan adalah minat responden terhadap Situs Manusia Purba Sangiran. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Metode yang dipakai peneliti dalam mendapatkan data adalah dengan mengadakan survey. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2008).

Responden yang dipilih adalah remaja berusia 15-17 tahun karena remaja dikategorikan sebagai generasi muda yang sangat berperan dalam pelestarian situs bersejarah di Indonesia. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam kelompok infinitif karena tidak diketahui berapa jumlah pastinya, sehingga sampel diambil berdasarkan rumus populasi infinitif (Nazir, 2004:53), yaitu :

$$n = \frac{\frac{(Z_i)^2}{2a} \cdot p \cdot q}{d^2}$$
$$n = \frac{(1,96)^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{(0,10)^2}$$
$$n = 99,98$$
$$n = 100 \text{ responden}$$

Keterangan :

$n$  = jumlah sampel

$\frac{(Z_i)^2}{2a}$  = kurva normal pada tingkat signifikan, 0,05

$d$  = kesalahan yang dapat ditolerir



$p$  = proporsi populasi, jika tidak diketahui gunakan 0,5  
 $q$  = 1-p

Peneliti mengadakan dua kategori survey. Dalam kuesioner kategori pertama, peneliti mengajukan lima pertanyaan dan kategori yang mejadi acuan adalah minat responden terhadap Situs Manusia Purba Sangiran. Pilihan jawaban masing-masing pertanyaan digolongkan dalam tiga kategori yaitu "Sangat Berminat", "Biasa Saja", dan "Tidak Berminat".

Sedangkan dalam kuesioner kategori kedua, peneliti mengajukan lima pertanyaan untuk mengetahui minat responden terhadap film pendek dan kategori yang menjadi acuan adalah : (1) Pendapat mengenai film pendek berlatar tempat sejarah.; (2) Durasi film; (3) Genre film.

## B. Hasil dan Pengolahan Data

Berdasarkan survey kategori minat responden terhadap Situs Manusia Purba Sangiran diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Minat responden terhadap Situs Manusia Purba Sangiran**

Minat	Frekuensi	Jumlah
Sangat Berminat	23 %	23
Biasa Saja	64%	64
Tidak Berminat	13%	13
Total	100%	100

Hasil survey untuk mengetahui genre film yang banyak diminati responden adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Genre yang diminati responden**

Genre	Frekuensi	Jumlah
Drama	59 %	59
Persahabatan	32%	32
Lainnya	9%	9
Total	100%	100

Hasil survey untuk mengetahui durasi film yang banyak diminati responden adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Durasi yang diminati responden**

Durasi	Frekuensi	Jumlah
5-10 menit	53%	53
30 menit – 1 jam	29%	29
>1 jam	18%	18
Total	100%	100

Hasil survey untuk mengetahui ketertarikan responden terhadap film berlatar tempat sejarah adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Ketertarikan terhadap drama berlatar tempat sejarah**

Ketertarikan terhadap film berlatar tempat sejarah.	Frekuensi	Jumlah
Sangat Tertarik	51%	51
Biasa Saja	33%	33
Tidak Tertarik	16%	16
Total	100%	100

## BAB IV PEMBAHASAN

Pengolahan data survey menunjukkan bahwa generasi muda memiliki minat yang rendah terhadap situs bersejarah termasuk di dalamnya Situs Manusia Purba Sangiran, hal ini disebabkan kurangnya wawasan mengenai situs bersejarah tersebut. Akan tetapi, disisi lain, survey menunjukkan bahwa generasi muda memiliki minat yang tinggi terhadap film pendek bergenre drama yang diunggah di sosial media.

Pembuatan film pendek tidak memerlukan waktu yang lama, hal ini karena film pendek hanya berdurasi 5-10 menit. Hal terpenting dalam pembuatan film pendek tersebut adalah penyisipan bagian yang memperkenalkan Situs Manusia Purba Sangiran, sehingga tanpa disadari, film pendek tersebut menjadi ajang promosi dan generasi muda akan mengenal lebih jauh mengenai situs bersejarah tersebut. Kreativitas tema dan keunikan cerita sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian generasi muda.

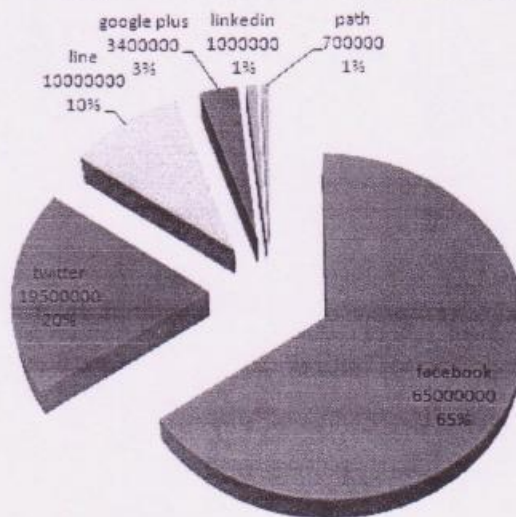
Film pendek *diupload* melalui sosial media, misalnya YouTube dengan jadwal yang ditentukan, sehingga penonton atau *viewers* tidak akan dibuat bosan dan tidak menghabiskan waktu yang banyak. Selain itu, penonton yang didapat dari YouTube menghasilkan uang sehingga dapat digunakan untuk perawatan dan pengembangan Situs Manusia Purba Sangiran. Penonton diharapkan tertarik dan memiliki keinginan untuk mengunjungi Situs Manusia Purba Sangiran setelah menonton film pendek tersebut.

Film pendek juga dapat diunggah atau disebar melalui link ke sosial media lain selain YouTube, misalnya Instagram dan Line. Akan tetapi, *viewers* atau penonton yang didapat dari Instagram dan Line tidak menghasilkan uang.

Mengunggah film pendek bergenre drama di sosial media sebagai ajang promosi bukan merupakan sesuatu yang sulit, karena Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia

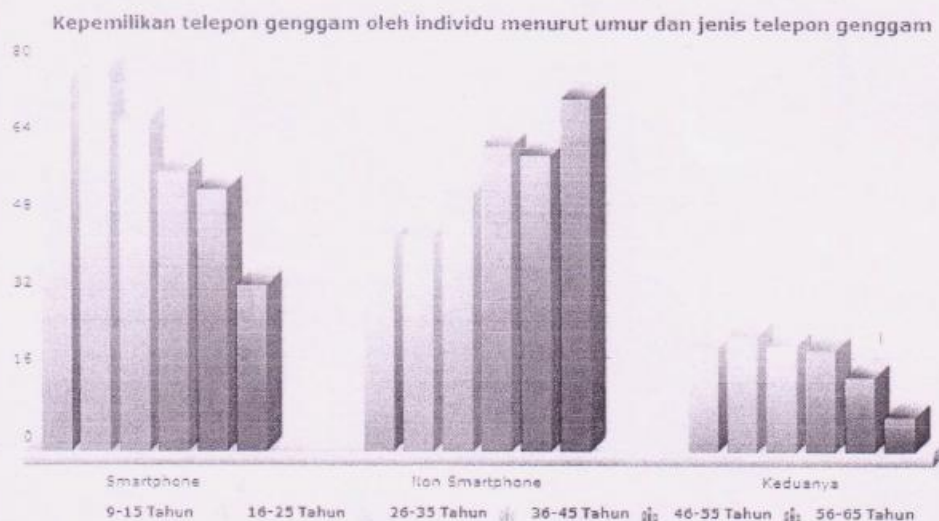
saat ini mencapai 63 juta orang dan 95 persen dari angka tersebut menggunakan internet untuk mengakses sosial media. Penggunaan sosial media di Indonesia tahun 2014 dapat dilihat pada grafik yang dirilis oleh Kemenkominfo sebagai berikut :

**Pengguna social media versi kominfo.go.id**



**Gambar 4.1 Grafik Pengguna Sosial Media Tahun 2014**

Kemenkominfo juga merilis data kepemilikan telepon genggam oleh masyarakat Indonesia tahun 2017 sebagai berikut:



**Gambar 4.2 Grafik kepemilikan telepon genggam**

Pembuatan film pendek dapat dilakukan dengan melakukan kerjasama antara Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran dengan siswa/siswi sekolah untuk membuat film pendek bergenre drama karena saat ini film pendek sangat marak di kalangan siswa/siswi sekolah.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian ilmiah, dapat disimpulkan bahwa generasi muda memiliki minat yang rendah terhadap Situs Manusia Purba Sangiran. Akan tetapi, di sisi lain, survey menunjukkan bahwa generasi muda memiliki minat yang tinggi terhadap drama berepisode berdurasi 5-10 menit. Dengan demikian, pengunggahan video berkonsep drama berepisode melalui sosial media merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan eksistensi Situs Manusia Purba Sangiran sebagai obyek wisata minat khusus

#### **B. Saran-saran**

Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran perlu banyak melakukan sosialisasi di sosial media untuk memopulerkan Sangiran. Pengguna sosial media sangat luas sehingga penyebaran informasi melalui sosial media sangat efektif.