

PEMANFAATAN *REENACTMENT* DALAM SEJARAH PUBLIK DAN PENDIDIKAN SEJARAH

Rilva Deni Yogatama¹

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa¹

2288190038@untirta.ac.id

Abstract: *This study aimed to provide an overview of the use of reenactment in public history education and history learning in schools. Reenactment is an activity to reconstruct a historical events as closely as possible with certain complex rules where this activity has similarities to the role playing method. This research is a qualitative type using several methods, namely literature studies, case studies and interviews to obtain data. The sources of information obtained through interviews were obtained from various parties who have been involved in the world of reenactment for a long time. The results of this study indicate that there are many benefits and obstacles or drawbacks in the use of elements of reenactment in learning public history and history education in schools.*

Keywords: *reenactment, public history, history subject*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran pemanfaatan *reenactment* dalam edukasi sejarah publik dan pembelajaran sejarah di sekolah. *Reenactment* merupakan kegiatan “mereka ulang” peristiwa bersejarah semirip mungkin dengan aturan tertentu yang kompleks dimana kegiatan ini memiliki kemiripan dengan metode belajar *role play* atau bermain peran. Penelitian ini berjenis kualitatif dengan menggunakan beberapa metode yaitu studi literatur, studi kasus dan wawancara untuk memperoleh data. Adapun sumber informasi yang didapatkan lewat wawancara didapatkan dari berbagai pihak yang telah lama berkecimpung dalam dunia *reenactment*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat banyak manfaat dan hambatan atau kekurangan dalam pemanfaatan unsur *reenactment* dalam pembelajaran sejarah publik dan pendidikan sejarah di sekolah.

Kata Kunci: *reenactment, sejarah publik, pelajaran sejarah*

PENDAHULUAN

Sepanjang perjalanan hidupnya, manusia melewati serangkaian proses untuk menambah pengetahuan dan proses tersebut lebih mudah dipahami sebagai sebuah kegiatan belajar sepanjang hayat. Belajar sepanjang hayat sendiri dapat dimaknai sebagai suatu perbuatan manusia secara wajar yang selama prosesnya tidak harus membutuhkan pendidik dimana proses ini mencakup kebutuhan belajar dalam diri, kebutuhan akan pendidikan dan tentunya tuntutan dari perjalanan hidup (Kartakusumah, 2006: 69).

Di masa modern ini, salah satu usaha belajar yang paling lumrah untuk ditempuh ialah melewati proses pendidikan yang salah satunya digelar oleh lembaga-lembaga pendidikan resmi. Menurut Heny Kusningsih dalam Suparjan (2019: 20) pendidikan merupakan proses penanaman budaya dan karakter bangsa bagi generasi muda serta sebuah proses untuk mengembangkan karakter bangsa sebagai usaha meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat mendatang, karena tujuannya adalah peningkatan kualitas hidup maka keberhasilan pendidikan perlu memiliki acuan. Menurut Satyo Soemantri Brodjonegoro dalam Suparjan (Suparjan, 2019: 4) keberhasilan pendidikan adalah jika masyarakat yang telah terdidik dapat

hidup sejahtera dan dapat memberdayakan dirinya untuk meningkatkan kualitas hidup, dalam hal ini lembaga pendidikan tidak boleh menciptakan tata kelola administratif yang sekedar pencitraan dan justru merusak tatanan dunia pendidikan.

Bersamaan dengan itu, dunia pendidikan Indonesia telah melewati perjalanan panjang dalam catatan sejarah. Berbagai perubahan jenis kurikulum yang berlaku, kebijakan pendidikan yang pernah dikeluarkan hingga sejarah itu sendiri sebagai pembelajaran dalam pendidikan formal di sekolah. Sejarah sendiri dimaknai sebagai rekonstruksi peristiwa masa lalu dimana suatu peristiwa yang telah terjadi dikaji kembali untuk kepentingan masa kini (Kuntowijoyo, 2013: 14). Belajar sejarah bertujuan untuk membentuk karakter bangsa yang sanggup memilah baik dan buruk ditengah kemajuan arus teknologi informasi dengan berpegang teguh sesuai dengan karakter bangsanya lewat sejarah budaya bangsa.

Di negara kita, pembelajaran sejarah saat ini berdiri sebagai subjek mata pelajaran di tingkat SMA sederajat, sistem yang digunakan kebanyakan masih statis dan konvensional dimana materi sejarah hanya disampaikan dengan cara dirulang-ulang sebagai usaha memperkuat ingatan peserta didik dalam materi yang disajikan dan cara ini dilakukan dari generasi ke

generasi tanpa adanya perubahan yang signifikan sebagai usaha menanamkan konteks peristiwa sejarah itu sendiri (Asmara, 2019: 106). Namun, acapkali pembelajaran sejarah di sekolah dianggap sebagai sesuatu yang membosankan, hal ini tidak jauh dari masalah penyajian materi itu sendiri yang menyebabkan materi kompleks semakin sulit dipahami. Materi pelajaran sejarah yang disajikan dalam aturan kurikulum memang telah disusun sedemikian rupa berdasarkan fungsi edukasi hingga politik dan cenderung berupa rentetan fakta yang membosankan. Terkadang substansi dari materi pelajaran sejarah juga tidak diimbangi dengan metode penyajian materi yang tepat, kurangnya fasilitas penunjang pelajaran dan tentunya problematika dari kinerja guru sejarah itu sendiri yang berdampak langsung kepada motivasi belajar peserta didik yang semakin menurun (Septianingsih, 2016: 18).

Belajar sejarah sendiri tidak hanya berfokus pada mata pelajaran sejarah di sekolah secara formal, belajar sejarah juga dapat dilakukan dalam kegiatan luar lembaga pendidikan baik dalam pengelolaan sekolah berupa karyawisata maupun dikelola langsung oleh pemerintah yang bertanggung jawab dalam lingkup pendidikan dan sejarah berupa museum, taman literasi historis hingga

program wisata sejarah. Dalam upaya pengelolaan ini, strategi pembelajaran perlu disusun demi mencapai tujuan belajar sejarah secara efektif dan salah satunya dapat diupayakan lewat pengembangan model pembelajaran. Dari sekian banyak model pembelajaran kreatif yang dapat dimanfaatkan, terdapat sebuah model pembelajaran sejarah yang unik dan dapat dikembangkan lebih lanjut yaitu *role-playing*.

Model pembelajaran *role-playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura peserta didik yang terlihat atau peniruan situasi tokoh sejarah yang sedemikian rupa (Amin & Sumendap, 2022: 487). *Role-playing* sendiri pada dasarnya adalah permainan peran, jika tujuan dari *role-playing* itu sendiri ialah tercapainya maksud dari sosok atau kisah yang diperankan maka kegiatan *reenactment* merupakan salah satu pilihan alternatif dalam pemanfaatan model belajar ini. Dengan sudut pandang lain yang ditawarkan dalam kegiatan *reenactment* dimana beberapa orang berusaha memerankan peristiwa sejarah dalam bentuk rekonstruksi (reka ulang) peristiwa, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam lingkup pendidikan baik berupa sejarah publik, pembelajaran sejarah di sekolah hingga wisata sejarah. Adapun tujuan dari penelitian/artikel ini

ialah memberikan gambaran umum dari pemanfaatan *reenactment* dalam pendidikan dan pembelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metodestudi literatur, studi kasus (lewat observasi) dan wawancara. Studi literatur sendiri berarti jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan usaha pengumpulan berbagai judul buku, penelitian dan sumber resmi terkait penelitian yang diangkat (Danial & Wasriah, 2009: 80) sedangkan studi kasus adalah penelitian yang mendalam mengenai objek yang diteliti untuk menghasilkan penelitian yang eksploratif dengan batasan tertentu (Waluya, 2007: 92). Dalam penelitian ini, studi literatur memanfaatkan berbagai buku dan jurnal mengenai model pembelajaran *role-playing* dan kegiatan *reenactment* itu sendiri, sedangkan dalam metode studi kasus akan mengkaji pemanfaatan kegiatan teatrikal historis yang dilakukan di SDN 1 Gadang, *drill* (latihan) oleh komunitas Jawa no Shidan dan berbagai perayaan teatrikal terkait termasuk pengalaman penulis dalam dunia *reenactment*. Terakhir adalah metode wawancara yang berarti alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan juga (Sugiyono,

2015: 331). Sebagai sumber data wawancara, beberapa narasumber terlibat dalam penelitian ini yaitu Dama Komara Aji Patakagama (penggiat sejarah dan *reenactment* Seroja), Mikhael Catur Wicaksono (mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Ivet), Aftian Revianza Deenova dari Begandring, Firman Hendriansyah dari Het Depot van Bandoeng, Harry Setya dari Lehrkampfgruppe, Mochammad Iqbal Al-Rasyid dan Jasen Purwadi dari Indonesian Reenactors (IDR).

Untuk memastikan keabsahan data, dilakukan pula teknik triangulasi yang berarti penggunaan beberapa metodologi untuk mengurangi bias pribadi dari peneliti jika hanya memanfaatkan satu metode (Sarosa, 2021: 95), karena terdapat tiga metode yang digunakan dalam penelitian ini dan tentunya akan memberikan data yang berbeda pula maka jenis triangulasi yang digunakan ialah triangulasi metode dan triangulasi data. Triangulasi metode adalah usaha mendapatkan data baik dalam banyak cara yang berbeda dengan sumber yang sama maupun alat (metode) yang berbeda dengan sumber yang sama dengan tujuan untuk saling melengkapi dan menutupi kekurangan antar metode sementara triangulasi data adalah mengumpulkan berbagai data dari sumber yang berbeda, bukan dengan metode yang berbeda

sehingga butuh banyak pihak yang terlibat dalam penelitian (Sarosa, 2021: 95).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memahami maksud dari *reenactment* dan kegiatan *reenactment* di Indonesia

Reenactment adalah sebuah aktivitas “mereka ulang” sejarah yang mirip dengan bermain peran dalam pembelajaran sejarah dimana kegiatan ini terfokus pada penampilan kembali kehidupan masa lampau semirip mungkin dengan menekankan penggunaan pakaian, gerak tubuh dan kondisi lingkungan bahkan seorang *reenactor* (pemeran dalam kegiatan *reenactment*) dituntut untuk menjiwai peran yang dimainkan (Pradana, 2017: 75). Proses memainkan peran ini semata-mata bukan hanya sekedar teatrikal tapi lebih menekankan pada *historical accuraccy* sehingga setiap peristiwa yang ditampilkan harus sesuai dengan peristiwa aslinya, bahkan dalam tahap persiapan perlu adanya riset mendalam terkait pakaian apa yang akan dikenakan, perkakas yang perlu digunakan hingga pemilihan lokasi yang sesuai dengan zamannya secara visual. Dalam tahap persiapan inilah yang nyatanya mengambil porsi terbanyak dalam upaya pembelajaran sejarah karena dalam usaha mempersiapkan segala kebutuhan untuk kegiatan *reenactment* memerlukan riset yang dalam demi tercapainya tujuan

utama kegiatan *reenactment* yaitu menampilkan reka ulang peristiwa semirip mungkin. Dalam tahap preparasi ini, setiap *reenactor* harus memperhatikan beberapa aspek penting yaitu:

1. Memahami konteks sejarah yang akan diperankan baik tema, waktu dan lokasi peristiwa
2. Memahami peran sebagai pelaku, dalam hal ini terdapat dua pilihan yaitu tokoh nyata (lumrahnya adalah tokoh besar dan tercatat dalam sejarah atau bisa juga tentara yang terdaftar di masa lalu) maupun fiksi yang didasari oleh peristiwa sebenarnya misalnya menggunakan nama buatan (yang sesuai jaman dan daerahnya atau tipikal) namun menyebutkan pangkat, resimen, bataliyon, divisi dan berbagai golongan militer sejenis yang nyata sesuai dengan peran dalam konteks sejarah militer (J. Purwadi, wawancara pribadi, 11 Januari 2023)
3. Memahami apa yang dilakukan oleh masyarakat di masa lampau sesuai apa yang diperankan baik dalam sikap, ekspresi hingga bahasa. Hal ini berkenaan dengan *historical accuraccy*
4. Kegiatan *reenactment* bukan sekedar berpakaian bak pejuang di masa lampau, melainkan memerankan seluruh kegiatan semirip mungkin untuk menghidupkan sejarah.

5. Penggunaan perlengkapan yang seautentik mungkin dengan peristiwa yang diperankan. Dalam hal ini beberapa *reenactor* memilih untuk menggunakan relik (barang bekas pakai sejaman dengan peristiwa) bahkan dalam peristiwa yang memerankan peperangan biasanya terdapat penggunaan senjata api yang dibatasi namun tetap memperhatikan standar keamanan.

Melihat syarat-syarat dasar tersebut, terdapat beberapa hal yang menjadi poin penting untuk disepakati bersama, dimulai dari permasalahan topik sejarah yang diangkat. Setiap kegiatan *reenactment* tentunya mengangkat tema yang telah ditentukan sebelum mengadakan proses reka ulang, sebagai contoh adalah rekonstruksi peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Dalam tema tersebut setiap *reenactor* dituntut untuk memahami peristiwa tersebut secara kronologis karena memberikan pemahaman berupa reka ulang sejarah memerlukan pemahaman dalam diri terhadap teks sejarah yang dimaksud.

Lalu terdapat pula masalah penokohan yang menjadi poin penting dari konsep *role playing* dimana peran menjadi poin yang menonjol dalam proses belajar. Pasalnya, kegiatan *reenactment* menitikberatkan pada kemiripan dan *role playing* menitikberatkan pada

tersampainya makna sekaligus materi sejarah lewat permainan peran, hal ini berdampak besar pada pemahaman diri sendiri (sebagai *reenactor*) dan orang yang melihat proses reka ulang sejarah tersebut. Perlu kehati-hatian untuk memerankan suatu tokoh karena tokoh yang diperankan adalah nyata dan benar-benar hidup di masa lalu (misalnya Ir. Soekarno) walaupun terdapat pula pilihan untuk memerankan tokoh dengan nama yang disamarkan namun dengan kelengkapan identitas militer (pangkat dan semacamnya) tetap sesuai dengan peristiwa yang nyata.

Unsur *role playing* masuk dalam kegiatan *reenactment* ketika memasuki permainan peran, hal ini tidak bisa dipisahkan dari kegiatan *reenactment*. Bahkan sebuah kegiatan *reenactment* berjenis *immersive reenactment* menunjukkan konsep *Live Action Role Playing* (LARP) dimana setiap anggotanya memerankan secara spesifik kegiatan di masa lalu dengan pakaian, peralatan hingga pola pergerakan yang sesuai dengan catatan sejarah yang dikemas dalam rangkaian kegiatan berkemah dan berperang dengan peran yang spesifik. Bahkan dalam *immersive reenactment* melarang penggunaan alat komunikasi modern, tidak adanya penonton dan dilaksanakan dalam waktu yang relatif lama dalam lokasi terbatas

dan tertutup (H. Setyo, wawancara pribadi, 10 Januari 2023). Gerakan tubuh juga menjadi unsur *role playing* dalam *reenactment*, sebagai contoh adalah kegiatan *drill* atau baris-berbaris dimana setiap negara memiliki gaya barisnya sendiri, maka setiap gerakan berbaris ini akan mewakili ciri khas dari pasukan negara yang diperankan dan secara tidak langsung menggambarkan kondisi militer di masa itu (J. Purwadi, wawancara pribadi, 11 Januari 2023).

Seorang *reenactor* juga harus memahami hirarki dalam penokohan untuk mencegah misinterpretasi baik dalam hal politik, spiritual maupun militer. Hal ini berpengaruh pada watak tokoh yang disampaikan, misalnya seorang *reenactor* yang memerankan Bung Tomo ketika beradegan orasi haruslah menyampaikannya dengan berapi-api ataupun memerankan anggota KGB (badan intelijen Uni Soviet) hanya mengayunkan satu tangan ketika berjalan karena para perwira KGB dilatih untuk siap meraih pistol sehingga satu tangannya tidak pernah jauh dari pistol di sakunya (Vescent et al., 2020: 101). Bahkan dalam berinteraksi antar tokoh dapat memberikan makna tertentu. Pada intinya, kegiatan *reenactment* bukan sekedar berpakaian dan berdialog seperti drama, melainkan adalah menghidupkan kembali tokoh dan peristiwa masa lampau

dalam bentuk rekonstruksi yang tertib. Meskipun begitu, pakaian dan pernak-pernik masih menjadi poin utama dalam *reenactment* karena hal ini akan sangat mencolok dalam segi visual.

Seorang *reenactor* tidak boleh asal berpakaian karena setiap pakaian menunjukkan periodenya masing-masing, misalnya seragam model M40 milik Jerman tidak boleh digunakan dalam kegiatan *reenactment* bertema Pertempuran Berlin karena pertempuran itu berlangsung di tahun 1945 sedangkan pakaian tersebut tidak diproduksi lagi sejak tahun 1942. Aspek geografis juga turut bermain andil, misalnya adalah penggunaan seragam AL Jepang model *open-collar* dalam pertempuran di wilayah Pasifik pada Perang Dunia II karena seragam inilah yang digunakan pada masa itu, bukan seragam pelaut berwarna biru gelap yang biasa digunakan AL Jepang di wilayah Cina meskipun dalam periode yang sama. Belum lagi aspek stratifikasi sosial seperti tanda pengenalan yang berbeda untuk menunjukkan jabatan ataupun angka di seragam tahanan Auschwitz yang didasari perlakuan Jerman terhadap bangsa Yahudi kala itu, mereka enggan menganggap mereka manusia dengan menyebut namanya dan digantikan dengan cara menyebut para tahanan berdasarkan nomor registrasi.

Hal-hal diatas menunjukkan betapa pentingnya pakaian dan aksesoris pendukung untuk menyampaikan konteks sejarah berdasarkan rentang waktu, lokasi dan suasana peristiwa baik keadaan iklim, politik maupun sosial kala itu. Terdapat konsekuensi pula demi mencapai *historical accuraccy* dalam *reenactment* yaitu penggunaan pakaian dan peralatan yang sesuai, seringkali *reenactor* memanfaatkan barang surplus militer sejaman bahkan barang-barang antik dari masa lampau (relik) agar dapat tampil seotentik mungkin. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan barang-barang yang telah termakan usia beresiko merusak barang itu sendiri dan menghilangkan nilai historis dan ekonomisnya, karenanya terdapat solusi yang paling memungkinkan yaitu menghadirkan barang-barang repro. Repro atau reproduksi adalah barang yang dibuat sedemikian rupa dan berfungsi sama persis dengan barang yang sudah tidak lagi diproduksi di masa lalu. Bisa dibilang, barang reproduksi adalah replika dari barang aslinya yang diproduksi saat ini namun dalam bentuk lama.

Penggunaan barang reproduksi juga memiliki tantangan tersendiri dimana setiap produsen memiliki risetnya sendiri dan tentunya menghasilkan produk yang berbeda-beda meskipun dengan referensi yang sama, hal ini disebabkan oleh

perbedaan interpretasi visual. Beberapa produsen yang cukup dikenal secara internasional dalam dunia reproduksi kebutuhan *reenactment* adalah Hikishop, At The Front dan Townsend sedangkan untuk lingkup nasional adalah Het Depot van Bandoeng, TB Vintage, Dittoswerk, Black Fox Gears dan Dr. Creation. Untuk mendapatkan peralatan-peralatan untuk kegiatan ini memanglah tidak murah maka tidak dapat dipungkiri bahwa banyak pendatang baru dalam kegiatan *reenactment* yang ingin tampil keren dengan seragam barunya hingga tidak mengindahkan proses riset. *Farbs* sendiri dapat diartikan sebagai *fast and researchless buying* yaitu membeli peralatan *reenactor* terburu-buru namun tidak sesuai kebutuhan (karena kurangnya riset) atau bisa diartikan pula sebagai penempatan seragam dan peralatan yang tidak sesuai tema (*far from be it*) berkenaan dengan kerancuan penokohan, waktu dan lokasi peristiwa yang diperankan (H. Setyo, wawancara pribadi, 10 Januari 2023).

Sederhananya *farb* adalah sebutan asing untuk “ngaco” atau sebutan bagi orang yang mengaku dirinya adalah seorang *reenactor* tapi tidak memakai pakaian atau peralatan *reenactment* yang sesuai. Di kalangan internasional terdapat forum yang disediakan untuk “merunding” oknum *farb* ini yang dikenal sebagai *Farb*

Fest. Salah satu pelopor yang mencegah adanya *farb* dalam dunia *reenactment* di Indonesia adalah Permadi Arya (saat ini lebih dikenal sebagai Abu Janda Al-Bolliwoody), Ia telah berkontribusi besar untuk menetapkan standar tinggi di setiap kegiatan *reenactment* hingga nama Indonesia dikenal baik oleh internasional dalam memerankan pasukan Jerman di Perang Dunia II. Namun sejak dirinya meninggalkan hobi ini dan semakin mudahnya generasi muda masuk dalam kalangan *reenactor*, sejak itulah Indonesia menjadi salah satu negara dengan kasus *farb* terbanyak terutama dalam masalah seragam, peralatan hingga salam Nazi (Sieg Hail) sembarangan (J. Purwadi, wawancara pribadi, 11 Januari 2023).



Gambar 1. Foto asli Divisi ke-77 Amerika Serikat dalam Perang Dunia I sebagai referensi.
Sumber: Library of Congress



Gambar 2. Contoh impresi yang benar dan sesuai zamannya atau referensi yang digunakan (kiri) dan contoh impresi yang kurang baik atau *farb* (kanan).
Sumber: defense.gov dan Reddit

Beberapa hal lain yang perlu dipertimbangkan adalah keamanan dari peralatan yang digunakan mulai dari perkara kebersihan, kerusakan dan tingkat bahayanya. Seperti yang diutarakan oleh Ted Brennan, Ia geram melihat beberapa *reenactor* tidak mengindahkan *historical accuraccy*, Ia juga mencontohkan bagaimana cara menyikat gigi di masa Perang Saudara Amerika dengan memanfaatkan bulu kuda, Ia mengatakan:

“We try to be as authentic as we can without getting dysentery (kami mencoba seotentik mungkin tanpa terjangkit disentri)” yang Ia lakukan agar semirip mungkin dengan peristiwa di masa lalu namun tetap aman dari penyakit. Begitu pula dengan penggunaan senjata api yang lumrah digunakan oleh *reenactor* dimana mereka memanfaatkan senjata ini untuk memberikan sensasi perang zaman dahulu dengan menggunakan peluru hampa

(*blanks*) yang tidak berbahaya dan diatur dalam regulasi yang ketat, kegiatan teatrikal dan *reenactor* di Indonesia telah banyak menggunakan cara ini sejak tahun 2014. Bahkan di beberapa negara memberikan keleluasaan untuk menggunakan barang yang lebih berbahaya misalnya adalah pelontar api (*flamethrower*) yang bisa menyemburkan api sejauh 10 meter.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan *reenactment* adalah kegiatan “mereka ulang” sejarah semirip mungkin berdasarkan catatan sejarah dengan peralatan seotentik mungkin dan lokasi dengan keadaan yang sama seperti aslinya. *Reenactment* tentu berbeda dengan *role playing* dimana *reenactment* berfokus pada keakuratan rekonstruksi sejarah yang ditampilkan (terkadang tanpa penjelasan cerita dan tidak ada penonton) sedangkan *role playing* berfokus pada permainan peran yang menunjukkan runtutan cerita dengan tujuan untuk dipahami oleh pemeran dan penonton. Keduanya sama-sama kuat dalam aspek kronologis dimana *reenactment* merekonstruksi peristiwa secara runtut sama persis dengan peristiwa aslinya sedangkan *role playing* memanfaatkan aspek ini untuk menciptakan *plot* (alur) cerita untuk dipahami penontonnya berupa rangkaian sebab akibat dalam peristiwa yang ditampilkan lewat seni peran. Adapun

hobi *reenactment* sendiri mencakup seluruh proses riset, mengumpulkan peralatan dan mengikuti kegiatan *reenactment*, sementara pelaksanaan kegiatan rekonstruksinya disebut sebagai *historical reenactment*.

***Reenactment* dalam sebagai sarana pembelajaran sejarah publik dan problematikanya**

Pada dasarnya, *reenactment* merupakan suatu hobi dimana sekelompok orang “mereka ulang” peristiwa di masa lalu (terutama pertempuran) yang didasari oleh catatan sejarah baik berupa foto lama, arsip sejarah dan buku regulasi militer atau buku agenda kegiatan yang rilis di masa itu. Maka dalam hal ini, *reenactment* menjadi sebuah hobi yang cukup sulit digeluti karena berkaitan erat dengan riset sejarah dan upaya pencarian sisa-sisa peninggalan sejarah, tentunya terdapat standar dalam pelaksanaan hobi ini. Demi bisa melakukan rekonstruksi peristiwa yang semirip mungkin, kegiatan *reenactment* harus memanfaatkan barang relik (peninggalan sejarah yang ditemukan di tempat kejadian bersejarah tersebut) dan melaksanakannya di lokasi dimana peristiwa tersebut benar-benar terjadi dengan acuan peta perang dan dalam kondisi lokasi yang masih seperti aslinya (J. Purwadi, wawancara pribadi, 11 Januari 2023). Hal tersebut merupakan

standar *reenactment* internasional dan aturan tersebut berkembang pula terhadap tema peristiwa sejarah yang dipilih, lumrahnya peristiwa yang diangkat tidak melewati tahun 1970an (F. Hendriansyah, wawancara pribadi, 13 Januari 2023).

Dalam hal ini, melakukan kegiatan *reenactment* di lokasi aslinya dan memakai perlengkapan yang sejaman merupakan standar umum dalam *reenactment*. Sementara di Indonesia sendiri hampir tidak ada lokasi bersejarah yang masih seperti aslinya (tidak direnovasi) apalagi meninggalkan relik. Maka dari itu, terdapat jalan bagi para *reenactor* di Indonesia untuk tetap menikmati hobi ini dengan menurunkan standar tersebut misalnya menggunakan lokasi yang mirip dengan peristiwa aslinya, mengurangi keakuratan jalannya perang tanpa menghilangkan garis besar kronologi peristiwa secara umum, menggunakan lokasi asli namun tidak dalam keadaan yang sama seperti dahulu dan memanfaatkan segala peralatan *reenactment* yang ada (terutama repro) (F. Hendriansyah, wawancara pribadi, 13 Januari 2023). Namun hal tersebut justru berpengaruh pada definisi kegiatan yang dilakukan dan membaginya menjadi *historical reenactment* (totalitas) dan bagian dari *reenactment* seperti teatrikal dan sebagainya. Di Indonesia terdapat

beberapa kegiatan yang berunsur *reenactment* yaitu:

1. Impresi historis yaitu menirukan suatu tokoh maupun seseorang (lumrahnya personil militer) berdasarkan catatan sejarah dan regulasi di masa itu, lengkap dengan pakaian dan peralatan yang diperlukan, biasanya memiliki output berupa foto
2. Teatrikal yaitu melakukan kegiatan reka ulang sejarah namun dikemas dalam bentuk drama, memangkas cerita misalnya di Teatrikal Serangan Umum 1 Maret 2019 yang berdurasi 30 menit untuk memerankan peristiwa berdurasi 6 jam, berlokasi di tempat yang belum tentu menjadi lokasi peristiwa sebenarnya dan menitik beratkan cerita yang dibawakan dibandingkan kemiripan sejarahnya (DKA. Patakagama, wawancara pribadi, 13 Januari 2023)
3. Menilai dan membuat video dokumenter dan film bertema sejarah yang sifatnya merekonstruksi peristiwa bersejarah dengan tujuan memberikan gambaran apa yang terjadi di masa lalu dan berfokus pada cerita secara kronologis.

Kegiatan *historical reenactment* dan ketiga kegiatan lain yang telah disebutkan dapat dimanfaatkan sebagai metode pembelajaran dalam sejarah publik. Menurut Sayer dalam Amboro (Amboro,

2020: 31) sejarah publik sendiri dapat diartikan sebagai disiplin ilmu sejarah yang kemudian menjadi sebuah kesatuan yang terpisah, kegiatan itu dibangun atas komunikasi ke khalayak umum atau pelibatan publik itu sendiri dalam praktik dan produksi sejarah. Sederhananya, sejarah publik berusaha untuk melibatkan masyarakat umum dalam kegiatan merekonstruksi peristiwa masa lalu dan kembali mengkomunikasikannya kepada publik hingga menciptakan sebuah hubungan sejarah dari publik. oleh publik dan untuk public (Amboro, 2020: 31). Ketiga kegiatan diatas tentulah menjadi kegiatan yang berkenaan dengan sejarah dan dapat dimanfaatkan sebagai konsumsi publik dengan caranya masing-masing.

Dalam kegiatan impresi historis, orang yang menggeluti hobi *reenactment* dapat berpakaian seperti orang-orang dimasa lalu, termasuk pakaian sipil hingga militer. Pakaian bahkan seragam apapun dapat dikenakan selama itu masih berdasarkan fakta sejarah dan tidak kontradiksi dengan hukum yang berlaku misalnya pakaian TNI loreng Malvinas lengkap yang tidak boleh dikenakan oleh sipil walaupun hanya untuk impresi. Impresi historis juga tidak dimaksudkan untuk meniru pasukan atau seseorang yang hidup di masa ini apalagi memerankan peristiwa yang baru terjadi tanpa dasar historiografi. Lumrahnya

output dari impresi historis ini adalah foto-foto impresi yang diunggah dalam grup-grup *reenactor* seperti Nieuwe Indonesian Reenactors (N-IDR) dan berbagai laman *fanpage* Facebook seperti Jawa no Shidan. Unggahan-unggahan tersebut sangat mudah diakses dan dapat dipelajari oleh masyarakat umum kapanpun dimana pun karena banyak unggahan yang telah dilengkapi penjelasan seragam dan sejarahnya.

Hanya dengan berseragam bak pejuang di masa lalu, terdapat sisi patriotik sekaligus rasa sadar sejarah yang tertanam dalam diri pemakainya. Contohnya adalah guru yang mengajar pelajaran sejarah sambil mengenakan pakaian sesuai dengan materi yang diajarkan, bila membahas revolusi fisik berpakaian seperti pejuang dan bila membahas materi Perang Dunia II akan memakai seragam ala Jerman. Hal ini lucu bagi sebagian orang, namun strategi pembelajaran ini membuktikan bahwa publik dapat menerima hal baru sekaligus nyentrik (F. Hendriansyah, wawancara pribadi, 13 Januari 2023). Bahkan rasa empati sejarah juga dengan jelas terlihat dari narasumber yang berpartisipasi dalam penelitian ini, terlihat mereka berseragam secara sukarela dalam sesi wawancara. Empati sejarah sendiri dapat diartikan sebagai rasa peduli akan para pendahulu sekaligus mampu menginterpretasikan

sejarah sehingga dapat mereduksi rasa acuh tak acuh terhadap sejarah bangsa (Wibowo, 2017: 5). Perilaku yang ditunjukkan oleh para narasumber ini tentu menunjukkan bahwa sejarah tidak hanya mereka inventarisir sebagai memori belaka, namun telah menjadi hidup sekaligus bangga untuk bersamanya.



Gambar 3-6. Narasumber yang berseragam saat wawancara (dari atas ke bawah) yaitu Harry Setyo, Jasen Purwadi, M. Iqbal Al-Rasyid dan Aftian
Revianza Deenova.
Sumber: Dokumentasi pribadi

Dalam kegiatan teatrikal sejarah, seluruh proses rekonstruksi peristiwa didasari oleh catatan sejarah, namun biasanya topik yang dibawakan adalah topik yang umum telah diketahui

masyarakat seperti Serangan Umum 1 Maret, Pertempuran Surabaya, Bandung Lautan Api dan sebagainya. Tidak semua kegiatan teatrikal sejarah berada di lokasi yang sama dengan lokasi peristiwa aslinya, hal ini dapat disebabkan oleh jarak antar lokasi terlalu jauh (disertai keterbatasan waktu) maupun lokasi sejarah yang telah berubah akibat alih fungsi lahan. Dalam permasalahan jarak antar lokasi dapat terlihat dalam Teatrikal Serangan Umum 1 Maret tahun 2019 yang berlokasi di sekitar Malioboro (tepatnya Kantor Gubernur Jogja) hingga KM 0 Jogjakarta (alun-alun) sedangkan peristiwa aslinya mengambil lokasi di Benteng Vrederburg hingga Kulonprogo (DKA. Patakagama, wawancara pribadi, 13 Januari 2023). Begitupula dengan masalah alih fungsi lahan dimana lokasi sejarah yang asli sudah tidak tampak seperti di masa lalu, solusinya adalah memanfaatkan lokasi sekitar yang masih “mirip” dan dapat pula dilaksanakan di dalam museum salah satunya adalah acara Napak Tilas Proklamasi tahun 2019 di Museum Perumusan Naskah Proklamasi (J. Purwadi, wawancara pribadi, 11 Januari 2023).

Penyebutan terhadap kegiatan teatrikal sejarah juga menjadi abu-abu sebagai akibat dari stratifikasi dalam keakuratan rekonstruksi sejarah yang ditampilkan. Sebagai contoh adalah

Parade Juang Surabaya yang dilaksanakan setiap tahun merupakan sebuah kegiatan yang bisa dibilang lebih aman disebut sebagai “teatrikal sejarah” karena keterbatasan kendaraan tempur yang digunakan, keakuratan urutan peristiwa yang ditampilkan dan kondisi lokasi yang sudah tidak sama dengan aslinya. Namun disisi lain, acara tersebut juga layak disebut sebagai *historical reenactment* karena pihak reenactor dalam acara tersebut telah memberikan gambaran visual yang akurat berupa peralatan dan seragam yang digunakan, lokasi yang digunakan juga sudah tepat yaitu Kota Surabaya. Maka teatrikal sejarah juga bagian dari *reenactment* hanya saja dalam tingkatan yang berbeda karena keakuratan sejarahnya (J. Purwadi, wawancara pribadi, 11 Januari 2023). Teatrikal sejarah juga bisa dianggap menjadi bagian dari rangkaian dari kegiatan *reenactment* karena pemeran dari teatrikal sejarah sudah pasti adalah reenactor, teatrikal sejarah biasanya diadakan dalam perayaan hari besar nasional yang tentunya berdasarkan catatan sejarah dan bahkan mengumpulkan peralatan untuk *reenactment* juga dilakukan sebelum acara (F. Hendriansyah, wawancara pribadi, 13 Januari 2023).

Karena kegiatan teatrikal ini merupakan acara nasional dan dapat disaksikan oleh masyarakat umum,

teatrikal sejarah dapat dimanfaatkan pula oleh masyarakat. Masyarakat yang berkesempatan untuk hadir di Yogyakarta dan Surabaya tentu sudah tidak asing dengan pagelaran teatrikal Peringatan Serangan Umum 1 Maret dan Parade Juang yang dapat disaksikan langsung dan diselingi dengan hiburan-hiburan rakyat lainnya. Begitu pula dengan kegiatan Napak Tilas Proklamasi di Jakarta yang juga digelar setiap tahun di titik-titik lokasi yang berbeda. Animo masyarakat yang berpartisipasi sebagai penonton tidak pernah surut setiap tahunnya, hal ini menunjukkan antusiasme masyarakat tergolong besar dalam pelaksanaan acara-acara tersebut.

Sementara dalam kegiatan perfilman, beberapa *reenactor* Indonesia aktif sebagai penikmat, kolektor bahkan kurator film-film sejarah terutama yang bertema peperangan. Beberapa film yang tidak luput dari penilaian para *reenactor* tersebut diantaranya adalah Perburuan yang dibuat berdasarkan karya Pramoedya Ananta Toer, Dunkirk dan yang terbaru adalah All Quite on the Western Front. Tidak cukup sekedar menilai, *reenactor* Indonesia juga terjun dalam pembuatan film bertema sejarah hingga film dokumenter juga didasari oleh catatan sejarah layaknya *historical reenactment*. Beberapa output dalam kegiatan ini adalah film pendek berjudul Mari Bung Rebut

Kembali, *A Day in August, The Battle of Batoe Karoet*, dokumenter Kapten Harun Kabir, Koesno: Jati Diri Soekarno dan Soera ing Baja. Deretan karya tersebut merupakan hasil jerih payah perjuangan para reenactor Indonesia yang sukses menggabungkan unsur seni akting, sinematografi dan tidak lupa *reenactment* itu sendiri dimana bukti-bukti sejarah dimanfaatkan dengan maksimal demi terciptanya karya-karya tersebut.



Gambar 7. Rumah Dinas Walikota Surabaya yang dijadikan latar film *Soera ing Baja*.
Sumber: Jatim AntaraNews

Output dari jenis kegiatan ini dapat dirasakan secara langsung oleh masyarakat lewat gawai dan perangkat komunikasi multimedia lainnya. Banyak dari karya-karya yang telah disebutkan telah diunggah dalam kanal-kanal Youtube maupun unggahan di beberapa akun sosial media terkait. Sebagai contoh adalah *Sosiodrama Indonesia Merdeka* yang diunggah oleh kanal resmi Museum Perumusan Naskah Proklamasi, karya ini berdurasi 26 menit dan menampilkan peristiwa proses kemerdekaan Indonesia dari masa kolonial Belanda hingga masa

revolusi fisik untuk mempertahankan kemerdekaan. Adapun karya yang ditayangkan secara *premiere* di Bioskop XXI Tunjungan Plaza 1 adalah film dokumenter berjudul *Soera ing Baja: Gemuruh Revolusi '45* yang kala itu sempat dihadiri langsung oleh Walikota Surabaya, Eri Cahyadi.

Selain kegiatan-kegiatan yang telah disebutkan, ada pula jenis kegiatan yang banyak mengandung unsur *fun games* dengan topik sejarah. Kegiatan ini juga dilakukan untuk mengajak peran serta masyarakat sekaligus memberikan edukasi dan inspirasi lewat hobi *reenactment*. Salah satu kegiatan itu ialah jambore, misalnya Jambore Reenactorr Bukit Bintang di Bandung yang dimaksudkan sebagai acara temu kangen (H. Setyo, wawancara pribadi, 10 Januari 2023). Dalam acara tersebut menghasilkan karya berupa film pendek yang menceritakan tentang pertempuran antara pasukan Blok Poros melawan Blok Sekutu yang telah diunggah di Youtube. Adapula Jambore Manca Krida Gerilya Semesta yang dilaksanakan di Desa Wiji Mulyo, Kulon Progo yang dimaksudkan untuk menggali potensi sejarah lokal berupa perjuangan Tentara Pelajar Kompi Oetoro dan Komandan SWK 106 Letkol Sudarto. Acara tersebut dimeriahkan dengan dentuman petasan, aksi pejuang melawan maupun menghindari patroli Belanda,

merebut jembatan dan terdapat pula *mini games* berupa *puzzle* logo dan *quiz* untuk memenangkan hadiah sekaligus memperkuat ingatan para *reenactor*, acara ini juga ramah anak karena tidak menggunakan adegan kekerasan meskipun bertema perang (AR. Deenova, wawancara pribadi, 14 Januari 2023).

Reenactment dalam pembelajaran sejarah di sekolah

Role playing sebagai suatu model pembelajaran sejarah merupakan salah satu cara kreatif yang dapat digunakan untuk belajar sejarah di sekolah. Hal ini didasari oleh pendapat Huda dalam (Khasanah et al., 2019: 19) dimana *role playing* memberikan berbagai keunggulan seperti dapat memberikan kesan pembelajaran kuat (ingatan bertahan lebih lama), membuat suasana kelas lebih antusias, memberikan gairah optimisme dalam rasa kebersamaan antar peserta didik, dan memberikan kesempatan siswa untuk berperan langsung dalam sesuatu yang dibahas dalam proses belajar. Terkait dengan gairah semangat dan optimisme, kegiatan *reenactment* dapat mengubah pemikiran peserta didik 180 derajat lebih baik, salah satunya adalah peserta didik yang tadinya tidak menyukai sejarah justru menemukan minatnya dalam sejarah hingga mengikuti program studi S2 sejarah karena terinspirasi acara

Teatrikal Bandung Lautan Api yang pernah Ia ikuti (F. Hendriansyah, wawancara pribadi, 13 Januari 2023). Contoh lainnya adalah pelaksanaan teatrikal sejarah di SDN Gadang 1, Malang dimana banyak peserta didik yang antusias ketika bermain peran menjadi pejuang yang melawan belanda lengkap dengan seragam dan peralatan perangnya (MI. Al-Rasyid, wawancara pribadi, 13 Januari 2023).

Hal ini dapat terjadi karena peserta didik khususnya yang masih belia, masih menyukai kegiatan yang penuh aksi dan permainan. Dalam kegiatan *role playing* atau bermain peran ini karena peserta didik dapat merasakan sensasi terjun dalam dunia kesejarahan yang nyata ditambah kenyataan bahwa banyak anak yang senang melihat tentara berbaris membawa senjata. Ini bukan lagi masanya pembelajaran diisi dengan kegiatan melihat foto buram dan teks sejarah panjang, sekolah membutuhkan metode pembelajaran baru yang lebih *fresh* yang salah satunya dapat digali dalam kegiatan *reenactment* (H. Setyo, wawancara pribadi, 10 Januari 2023). Tidak hanya dengan *role playing*, *reenactment* juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang tepat dengan memposisikan peserta didik sebagai penonton. Cara ini dapat ditempuh jika pihak sekolah bersedia untuk bekerja

sama dengan komunitas *reenactor* dan para *reenactor* yang memerankan peristiwa berupa teatrikal sejarah secara profesional terutama terkait seragam dan peralatan yang otentik (F. Hendriansyah, wawancara pribadi, 13 Januari 2023).

Teatrikal sejarah di sekolah memang bisa dilakukan oleh guru sejarah bersama dengan peserta didik, tapi jauh lebih baik dan lebih hemat dibandingkan dengan menyiapkan teatrikal sejarah dengan dana swadaya serta mempertimbangkan waktu persiapannya. Namun hal ini juga perlu menjadi pertimbangan karena guru yang hendak mengundang *reenactor* perlu menyusun RPP yang sedemikianrupa agar pembelajaran tetap efektif, menunggu persetujuan dari pihak sekolah dan mengatur *budget* yang tentunya tidak sedikit hanya demi satu acara di satu mata pelajaran. Maka disarankan untuk menggunakan cara ini dalam kegiatan event tertentu saja seperti perayaan HUT RI, Sumpah Pemuda dan Hari Pahlawan di sekolah (MC. Wicaksono, wawancara pribadi, 14 Januari 2023).

Film dokumenter yang dibuat oleh para *reenactor* dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sejarah sehingga guru tidak perlu lagi repot-repot menjelaskan materi. Namun *cinematography* dan kelengkapan informasi dalam video perlu diperhatikan, rekaman keseluruhan proses teatrikal

Serangan Umum 1 Maret tanpa diedit dan tanpa menyertakan informasi yang jelas terhadap adegan yang ditampilkan justru membingungkan dan membosankan bagi peserta didik. Alangkah baiknya guru bertanggung jawab untuk memilih video yang tepat untuk ditayangkan, bahkan akan jauh lebih baik jika guru mengeditnya terlebih dahulu ataupun mengedit video secara keseluruhan dari dokumentasi pribadi untuk dipoles kembali (DKA. Patakagama, wawancara pribadi, 13 Januari 2023). Video yang ditampilkan juga menjadi cara yang tepat untuk mempelajari peristiwa dan tokoh yang akan diperankan dalam model pembelajaran *role play*.

Hambatan dan tantangan *reenactment* dalam sejarah publik dan pembelajaran sejarah di sekolah

Bagi kalangan pelajar di Indonesia yang ingin memahami sejarah lebih dalam, kegiatan *reenactment* merupakan hobi yang cocok untuk dipilih, hal ini dikarenakan proses mempelajari sejarah justru dilakukan jauh sebelum melakukan kegiatan *reenactment*, yaitu lewat riset sejarah selagi mengumpulkan peralatan yang tepat. Namun di Indonesia sendiri, standar yang telah disebutkan sebelumnya perlu diperhitungkan kembali khususnya bagi para pelajar karena kegiatan *reenactment* tidak hanya sebagai hobi tapi

juga menjadi sarana belajar sejarah. Beberapa aspek yang menjadi pertimbangannya adalah kondisi iklim, sumber daya (bahan baku), jumlah relik yang ditemukan, regulasi senjata api, kondisi lokasi bersejarah dan tentunya keadaan ekonomi para penggiatnya. Firman Hendriansyah selaku pemilik toko perlengkapan reproduksi untuk *reenactment*, Het Depot van Bandoeng juga menyampaikan keperihatinan akan segala keterbatasan ini,

“Prinsip Saya tuh, mungkin 80% udah mirip juga udah termasuk reenactor kalo menurut Saya, karena kalo di Indonesia itu udah susah nyarinya ... karena bahan baku aja udah susah nyarinya, biaya juga udah terbatas karena gak semua orang kaya bisa beli (perlengkapan) impor, yang penting pola jahitan, bentuk emblem, bordiran udah mirip 80% kalo Saya udah Saya golongi sebagai reenactor ... Kan orang lain kan kadang suka wah kamu seragam apaan Jerman pake kanvas gak ada kanvas kok disono, kamu farb, lah gimana” ujarnya. Keadaan lokasi dan regulasi senjata api yang terbatas juga menjadi permasalahan umum dan mengurangi khasanah kegiatan *reenactment* bagi salah satu anggota Indonesia Reenactors (IDR), Jasen Purwadi,

“Teatrikal itu masih historical reenactment tapi kalo mau historical

reenactment full ya berarti harus disana ... yang bikin dia beda (antara penyebutan teatrikal dan reenactment) ada beberapa poin misalnya lokasi, lokasi yang gak bisa dipake kan, mau gak mau kita pake apa yang ada, terus keterbatasan alat kayak beberapa regulator dari negara-negara tertentu misal Malaysia atau Singapura gak ngasih kita senapan asli kan, nah jadi mereka mau gak mau kan pake kardus, ya mau gak mau bentrokan sama regulator jadi jatohnya masih teatrikal”.

Beberapa komunitas penggiat sejarah di Indonesia sendiri telah menurunkan standar tersebut demi bisa merangkul lebih banyak kawula muda, biasanya kegiatan *reenactment* dikemas dalam bentuk teatrikal historis dan jambore yang tidak lepas dari unsur kesejarahan (DKA. Patakagama, wawancara pribadi, 13 Januari 2023). Namun kegiatan-kegiatan semacam itu tidak luput dari masalah dalam kacamata publik, sebagai acara yang dapat diakses oleh khalayak umum tentu masyarakat dapat memberikan berbagai komentar. Salah satunya adalah penolakan seorang guru sejarah dalam kegiatan pameran di Gala *Premiere* Soera ing Baja yang menolak konsep penggunaan senjata api oleh para pejuang, Ia bersikeras dengan pendapatnya yang menyatakan bahwa pejuang melawan para penjajah hanya dengan bambu runcing. Hal ini sempat

menyebabkan kegaduhan ringan yang tidak terduga, adapula beberapa miskonsepsi lain yang berkembang di masyarakat dimana penjajah eropa hanyalah Belanda. Contohnya adalah penonton yang berteriak “londo” (sebutan lokal untuk Belanda) bahkan mengatakan “*londone kok ireng* (Belandanya kok (berkulit) hitam)” ketika melihat *reenactor* yang memerankan Inggris saat Parade Juang di Surabaya. Padahal pemeran Inggris saat itu telah memasukkan unsur *role playing* yang baik dengan mengibarkan bendera Inggris secara jelas sebagai identitas (AR. Deenova, wawancara pribadi, 14 Januari 2023).



Gambar 8. Reenactor pihak sekutu yang membawa bendera Inggris.

Sumber: IDN Times

Berkenaan dengan masalah visual, terdapat sebuah penelitian yang memanfaatkan media film sebagai acuan model pembelajaran *role playing* materi sejarah. Cara ini pernah diterapkan dalam sebuah penelitian untuk menunjukkan pengaruh model pembelajaran *role playing* dengan media film terhadap motivasi belajar, sayangnya penelitian tersebut menunjukkan banyak hambatan

dalam penggunaan model pembelajaran ini, seperti sulitnya materi untuk dimainkan, ukuran ruang kelas dan kurangnya antusias peserta didik (Oktivianto et al., 2018).

Sementara dalam sudut pandang komunitas *reenactment*, pemanfaatan *reenactment* sebagai cara belajar baru akan menjadi tantangan tersendiri khususnya dalam masalah regulasi internal. Semakin mudahnya generasi muda baru yang masuk dalam komunitas tanpa penyaringan dapat berpotensi mengganggu iklim hobi ini sendiri (J. Purwadi, wawancara pribadi, 11 Januari 2023). Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, terdapat keinginan bagi setiap *reenactor* baru untuk terlihat keren ketika memakai seragam barunya tanpa mengindahkan proses riset itu sendiri, dampaknya adalah miskonsepsi dari kegiatan *reenactment*. Beberapa anak muda yang tertarik atau bahkan telah masuk dalam radar hobi ini, telah menunjukkan perilaku amoral seperti melawan atau tidak terima atas koreksi dari senior yang ingin membantunya, membawa hobi ke ranah politik, melecehkan tokoh sejarah di depan umum (misalnya berpura-pura menjadi tokoh bersejarah dalam acara *cosplay*) dan tidak mengindahkan aturan penggunaan replika senjata api.



Gambar 9. Contoh perbuatan yang tidak baik untuk dilakukan saat berimpresi, membawa peralatan yang salah dan melakukan gerakan tangan (bersifat politik) yang dapat menyinggung beberapa pihak.

Sumber: Akun Facebook Ranga Rionaldi

Keresahan ini dapat menjadi PR baru sekaligus kesempatan bagi komunitas-komunitas *reenactment* sekaligus sekolah untuk menggali potensi *role playing*, teatrikal sejarah dan riset sejarah ala hobi *reenactment*. Hal ini tentu menjadi peluang bagi komunitas *reenactment* yang terbuka untuk umum (misalnya Begandring Soerabaia) untuk mengembangkan potensi tersebut agar bisa lebih banyak merekrut kaum muda sekaligus tetap mengedukasi masyarakat khususnya di lingkungan pendidikan. Materi-materi tanpa konflik fisik seperti Rapat Pemuda 1928, sidang BPUPKI, PPKI dan Proklamasi Kemerdekaan bahkan bisa menjadi bahan materi teatrikal sejarah di sekolah. Bahkan hanya dengan mengenakan seragam ala pejuang, sanggup menggugah semangat belajar dan rasa nasionalisme peserta didik lewat

metode belajar yang kreatif ini. Tentunya dengan dukungan semua pihak termasuk guru-guru sejarah lama yang masih kaku akan perubahan gaya belajar di era modern ini (H. Setyo, wawancara pribadi, 10 Januari 2023).

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan *reenactment* memiliki unsur *role playing*, maka dari itu beberapa unsur dari kegiatan *reenactment* (seperti riset sejarah dan cara berpakaian) dapat dimanfaatkan pula dalam kegiatan *role playing*. Adapun kegiatan *role playing* ini dimaksudkan sebagai cara baru dalam belajar sejarah dimana beberapa orang berperan sebagai pelaku-pelaku dalam peristiwa sejarah dengan aturan tertentu dan didasari oleh fakta sejarah. Kegiatan-kegiatan yang telah disebutkan diatas merupakan contoh keberhasilan pemanfaatan esensi *reenactment* terutama teatrikal sejarah dalam edukasi sejarah publik dan pembelajaran materi sejarah di sekolah. Adapun beberapa kendala yang ditemukan merupakan bagian dari hambatan dan tantangan pemanfaatan *role playing* dalam kegiatan teatrikal sejarah. Diharapkan lewat tulisan ini dapat memberikan gambaran umum mengenai *reenactment*, teatrikal sejarah dan *role playing*, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi pemerintah,

tenaga pendidik maupun lembaga terkait untuk mengembangkan potensi ini menjadi sebuah metode belajar sejarah baru dalam lingkup sejarah publik dan pendidikan sejarah di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amboro, K. (2020). Sejarah Publik dan Pendidikan Sejarah Bagi Masyarakat. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan*
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis/article/view/2420>
- Amin, S. P., & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., & ... (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."* Makassar: Tohar Media.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset*2(2)
<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/KAGANGA/article/view/940>.
- Danial, E., & Wasriah, N. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboraturium Pendidikan Kewarganegaraan.
- Kartakusumah, B. (2006). *Pemimpin adiluhung: genealogi kepemimpinan kontemporer*. Jakarta Selatan: Teraju.
- Khasanah, N. U. et.al. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing dengan Media Novel Sejarah untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 5 SMAN 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal CANDI*18(2).
- Kuntowijoyo. (2013). *Introduction to History*. Yogyakarta: Tiara Wacana Publisher.
- Oktivianto, O. I., Hudaidah, H., & Alian, A. (2018). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(2).
<https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p113-118>
- Pradana, R. J. (2017). Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Reenactment dalam Komunitas Penggiat Sejarah Roodebrug Soerabaia. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 11(1).
<https://doi.org/10.17977/um020v11i12017p071>
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Maharani,.)*. Sleman: Kanisius.
- Septiyaningsih, I. C. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Penugasan Berbasis Proyek Tentang Sejarah Kota Lama Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas XI SMA Negeri 3 Semarang. *Indonesian Journal of History Education*, 4(1).

- Sugiyono, P. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasman, H., & Hum, M. (2014). *Metodologi penelitian sejarah*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Suparjan, E. (2019). *Pendidikan sejarah untuk membentuk karakter bangsa*. Sleman: Deepublish.
- Vescent, H. et.al. (2020). *The Secrets of Spies: Inside the Hidden World of International Agents*. Richmond: Weldon Owen International.
- Waluya, B. (2007). *Sosiologi: Menyelami fenomena sosial di masyarakat*. Bandung: Setia Purna Inves.
- Wibowo, T. U. S. H. (2017). Membangun Literasi Sejarah Lokal di Kalangan Siswa Melalui Pembelajaran Sejarah Berbasis Keunikan Toponimi Kawasan Banten Lama. *The 1st International Conference on Language, Literature and Teaching*, 1, *Historika* 21(1).
- Harry Setyo, 26, Jakarta Barat, *reenactor*, Indonesian Reenactors (IDR), 10 Januari 2023.
- Jasen Purwadi, 23, Jakarta Barat, *reenactor* dan *owner* Dittoswerk, Indonesian Reenactors (IDR), 11 Januari 2023.
- Mikhael Catur Wicaksono, 20, Semarang, mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Ivet, 15 Januari 2023.
- Mochammad Iqbal Al-Rasyid, 22, Malang, *reenactor* dan mahasiswa, Indonesian Reenactors (IDR), 13 Januari 2023.

WAWANCARA LISAN

- Aftian Revianza Deenova, 20, Surabaya, *reenactor*, Begandring Soerabaia, 14 Januari 2023.
- Dama Komara Aji Patakagama, 21, Sleman, penggiat sejarah Seroja dan mahasiswa, 13 Januari 2023.
- Firman Hendriansyah, 41, Bandung, *reenactor* dan *owner* Het Depot van Bandoeng, 13 Januari 2023.