

Perancangan Video Machinima Sebagai Media Edukasi Tentang Keterlibatan CIA Dan Allen Pope

Gilang Mauludin ^{a,1,*}, Aris Kurniawan, SSn, MSn ^b

^a Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

¹ gilang.mauludin@mhs.itenas.ac.id

* Corresponding Author

Abstrak

Pemberontakan Permesta di Sulawesi Utara pada awal 1960-an merupakan peristiwa penting dalam sejarah politik Indonesia yang melibatkan campur tangan asing, terutama Central Intelligence Agency (CIA). Allen Pope, seorang pilot berkewarganegaraan Amerika Serikat, diketahui menjadi bagian dari operasi rahasia CIA dalam mendukung pemberontakan tersebut. Pope berperan dalam misi serangan udara menggunakan pesawat B-26 Invader, yang menargetkan instalasi militer dan kapal pemerintah Indonesia. Penangkapannya setelah tertembak jatuh oleh AURI menjadi titik balik yang mempertegas intervensi asing di Indonesia. Artikel ini bertujuan untuk merancang video berbasis teknologi machinima sebagai media edukasi sejarah yang interaktif dan terjangkau, guna membantu masyarakat memahami peran CIA dan Allen Pope dalam dinamika konflik era tersebut.

Progress Artikel

Dikirim 2025-09-02

Revisi 2025-09-14

Diterima 2025-09-24

Kata Kunci

Intervensi Asing

Sejarah Politik

Video

Machinima

1. Pendahuluan

Permesta (Perjuangan Semesta) merupakan gerakan pemberontakan yang muncul di Sulawesi Utara pada akhir 1950-an hingga awal 1960-an, sebagai respons atas ketimpangan pembangunan antara pusat dan daerah. Ketidakpuasan terhadap kebijakan pemerintah pusat, khususnya dalam pengelolaan sumber daya dan distribusi hasil pembangunan, mendorong munculnya tuntutan otonomi daerah yang kemudian berkembang menjadi konflik bersenjata (Budiawan, 2015). Dalam perkembangannya, pemberontakan Permesta mendapatkan dukungan dari pihak asing, terutama Central Intelligence Agency (CIA) Amerika Serikat. Salah satu bentuk dukungan tersebut adalah melalui keterlibatan langsung agen lapangan CIA, Allen Lawrence Pope, yang bertugas menerbangkan pesawat pengebom B-26 Invader dalam rangkaian operasi udara rahasia. Pope ditugaskan untuk menyerang posisi militer dan ekonomi milik pemerintah Indonesia, termasuk pelabuhan, pangkalan udara, serta konvoi kapal ALRI (Lobo, 2019; Setiawan, 2020). Pada Mei 1958, Pope akhirnya tertembak jatuh oleh pesawat tempur P-51 Mustang milik Angkatan Udara Republik Indonesia (AURI) yang dipiloti oleh Kapten Ignatius Dewanto. Insiden penangkapannya menjadi titik balik penting yang memperjelas keterlibatan CIA dalam konflik domestik Indonesia dan memperburuk hubungan diplomatik antara Indonesia dan Amerika Serikat (Setiawan, 2020). Meskipun sempat dijatuhi hukuman mati atas tuduhan spionase, Pope kemudian dibebaskan melalui jalur diplomatik pada Februari 1962. Melalui penelitian ini, penulis merancang sebuah media edukatif berupa video machinima sebagai alternatif penyampaian sejarah dengan pendekatan visual yang menarik dan mudah diakses. Dengan memanfaatkan engine ga War Thunder, video ini diharapkan mampu menyajikan rekonstruksi peristiwa secara sinematik, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada masyarakat, terutama generasi muda, mengenai keterlibatan CIA dan Allen Pope dalam dinamika politik Indonesia pada masa pemberontakan Permesta (Budiawan, 2015; Lobo, 2019).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus yang berfokus pada keterlibatan CIA dan Allen Pope dalam pemberontakan Permesta. Data diperoleh melalui studi literatur dari buku, jurnal, arsip militer, dan dokumen sejarah, serta observasi visual terhadap engine game War Thunder untuk mendukung produksi video machinima. Proses perancangan media dilakukan melalui tiga tahap: pra-produksi (penulisan naskah dan skenario), produksi (pengambilan gambar dan pengisian suara), dan pasca-produksi (penyuntingan dan evaluasi). Tujuan dari metode ini adalah menghasilkan media edukatif sejarah yang informatif dan menarik bagi audiens muda, khususnya mahasiswa.

- **Studi Literatur**

Mengumpulkan informasi dari buku, jurnal ilmiah, artikel sejarah, arsip militer, dan dokumen resmi yang membahas Pemberontakan Permesta, keterlibatan CIA, serta peran Allen Pope dalam operasi rahasia di Indonesia.

- **Observasi Visual**

Melakukan observasi terhadap game engine War Thunder untuk mengidentifikasi potensi visual yang bisa dimanfaatkan dalam merekonstruksi adegan pertempuran dan suasana konflik. Observasi ini dilakukan guna memastikan kesesuaian antara data historis dan representasi visual dalam machinima.

3. Hasil dan Diskusi

Permesta (Perjuangan Semesta) merupakan gerakan pemberontakan yang muncul di Sulawesi Utara pada akhir 1950-an hingga awal 1960-an, sebagai respons atas ketimpangan pembangunan antara pusat dan daerah. Ketidakpuasan terhadap kebijakan pemerintah pusat, khususnya dalam pengelolaan sumber daya dan distribusi hasil pembangunan, mendorong munculnya tuntutan otonomi daerah yang kemudian berkembang menjadi konflik bersenjata (Budiawan, 2015). Dalam perkembangannya, pemberontakan Permesta mendapatkan dukungan dari pihak asing, terutama Central Intelligence Agency (CIA) Amerika Serikat. Salah satu bentuk dukungan tersebut adalah melalui keterlibatan langsung agen lapangan CIA, Allen Lawrence Pope, yang bertugas menerbangkan pesawat pengebom B-26 Invader dalam rangkaian operasi udara rahasia. Pope ditugaskan untuk menyerang posisi militer dan ekonomi milik pemerintah Indonesia, termasuk pelabuhan, pangkalan udara, serta konvoi kapal ALRI (Lobo, 2019; Setiawan, 2020).

3.1. Keterlibatan CIA dan Allen Pope

Konflik antara pemerintah pusat Indonesia dan kelompok pemberontak seperti PRRI dan Permesta mengundang perhatian Amerika Serikat di tengah konteks Perang Dingin. CIA memandang gerakan separatis ini sebagai peluang untuk melemahkan pengaruh Presiden Sukarno yang dianggap dekat dengan blok Timur. Allen Pope, agen lapangan CIA yang menyamar sebagai pilot sipil CAT (Civil Air Transport), memainkan peran sentral dalam operasi udara pemberontak. Serangan udara yang ia lakukan meliputi pemboman terhadap Pangkalan Udara Pattimura, penyerangan terhadap kapal ALRI, hingga akhirnya terlibat dalam dogfight dengan pesawat P-51 Mustang milik AURI.

3.2. Pengertian dan Potensi Edukatif Machinima

Machinima adalah metode pembuatan film atau animasi yang memanfaatkan mesin (engine) dari video game untuk menghasilkan visual bergerak. Kata "machinima" merupakan gabungan dari "machine" (mesin) dan "cinema" (bioskop). Teknik ini memungkinkan pembuat konten untuk menciptakan cerita dengan biaya yang lebih rendah dibandingkan produksi film tradisional, karena memanfaatkan dunia virtual yang sudah ada. Machinima telah digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk hiburan, pendidikan, dan seni. Dalam konteks pendidikan, machinima dapat menyajikan

informasi sejarah dengan cara yang interaktif dan menarik bagi Mahasiswa dan Akademisi (18-25 tahun).

4. Metode Perancangan Machinima

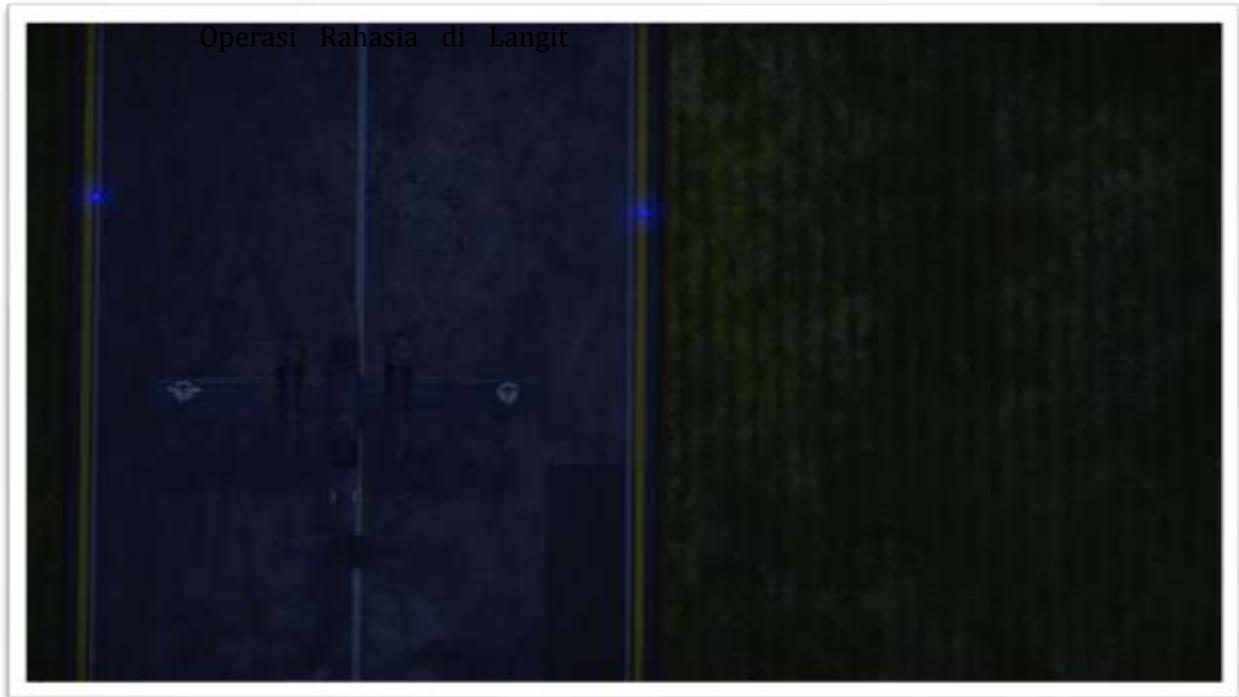
- **Penulisan Naskah:** Langkah pertama dalam membuat video machinima adalah menulis naskah cerita. Proses ini seringkali dilupakan oleh pembuat machinima, padahal penulisan naskah adalah hal yang paling menentukan apakah film akan berhasil atau tidak. Untuk sebuah film pendek, kita mungkin membutuhkan waktu seminggu untuk menulis naskah, dan kualitas naskah ini akan sangat mempengaruhi hasil akhir.
- **Penentuan Karakter:** Dalam pembuatan video machinima menggunakan game War Thunder, karakter yang kita butuhkan bukanlah aktor manusia, melainkan kendaraan tempur seperti pesawat, dan kapal perang yang menjadi fokus cerita. Setiap kendaraan ini berfungsi sebagai "pemain" yang akan dikendalikan dalam permainan. Menggunakan engine War Thunder, kita dapat mengatur pergerakan dan interaksi kendaraan ini sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan dalam naskah. Kita bisa mengontrol pergerakan pesawat atau tank menggunakan mouse dan keyboard, atau dengan memanfaatkan skrip untuk mengatur manuver atau taktik tertentu yang diinginkan dalam film.
- **Pembuatan Set:** Setelah menentukan karakter, langkah berikutnya adalah menciptakan dunia tempat cerita berlangsung. Dalam War Thunder, kita dapat memanfaatkan berbagai medan perang yang sudah ada, seperti peta pertempuran darat, udara, atau laut, yang disediakan dalam game. Setiap medan ini bisa menjadi latar yang sesuai untuk cerita kita. Terkadang, kita juga perlu menyesuaikan objek dalam game, seperti memilih lokasi tertentu, atau menambahkan elemen seperti kendaraan, bangunan untuk mendukung cerita. Meskipun modifikasi lingkungan di dalam game terbatas, War Thunder menyediakan model yang sudah teroptimasi untuk kinerja, sehingga penciptaan latar cerita menjadi lebih efektif.
- **Perekaman Aktor dan Suara:** Karena dalam machinima, terutama yang menggunakan engine seperti War Thunder, ekspresi karakter terbatas pada gerakan kendaraan dan suara, maka perekaman suara sangat penting. Dalam hal ini, kendaraan (seperti pesawat atau tank) bertindak sebagai "aktor", dan suara-suara yang menyertainya akan memperkaya pengalaman film. Aktor suara akan menghidupkan dialog dan memberikan kedalaman pada cerita, memberikan kesan bahwa karakter-karakter dalam game tersebut benar-benar memiliki kepribadian. Pemilihan aktor suara yang tepat sangat penting untuk menyampaikan emosi dan situasi yang ada dalam cerita.
- **Pengambilan Gambar:** Pada tahap ini, kita perlu menyiapkan karakter dan lingkungan agar sesuai dengan posisi yang telah ditentukan dalam naskah. Menggunakan War Thunder sebagai engine game, kita akan menempatkan kendaraan, pesawat, atau kapal perang di lokasi yang tepat sesuai dengan skenario yang telah disusun. Setiap adegan harus disusun sedemikian rupa agar narasi bisa mengalir dengan baik. Pengaturan ini akan mempermudah pengambilan gambar dan memungkinkan kita untuk mengontrol jalannya cerita dengan lebih efisien.

5. Perancangan Skenario

Judul: Invader

Subjudul: Operasi Rahasia di Langit Timur

Premis: Sebuah video edukatif sinematik yang merekonstruksi kisah nyata keterlibatan CIA dalam pemberontakan Permesta melalui aksi rahasia Allen Pope, pilot Amerika yang tertembak jatuh di langit Indonesia, sebagai bagian dari operasi intelijen asing di tengah panasnya Perang Dingin.



Gambar 1: Pesawat Bomber B-26 sedang taxi
(Sumber: screenshot game War Thunder, <https://warthunder.com/>)

Scene 1: Dini hari yang tenang di Pangkalan Udara Clark, Filipina. Sebuah pesawat bomber B-26 Invader bersiap lepas landas. Di dalamnya, Allen Pope, agen rahasia CIA, mengemban misi berbahaya menuju Manado, markas pemberontak Permesta.



Gambar 2: Pesawat Bomber B-26 mendarat
(Sumber: screenshot game War Thunder, <https://warthunder.com/>)

Scene 2: Dini hari yang tenang di Pangkalan Udara Clark, Filipina. Sebuah pesawat bomber B-26 Invader bersiap lepas landas. Di dalamnya, Allen Pope, agen rahasia CIA, mengemban misi berbahaya menuju Manado, markas pemberontak Permesta.



Gambar 3: Pesawat Bomber B-26 mendarat
(Sumber: screenshot game War Thunder, <https://warthunder.com/>)

Scene 3: Pope terbang ke wilayah udara Ambon, ia meluncurkan serangan pertama terhadap Angkatan Udara Republik Indonesia (AURI). Ketegangan meningkat.



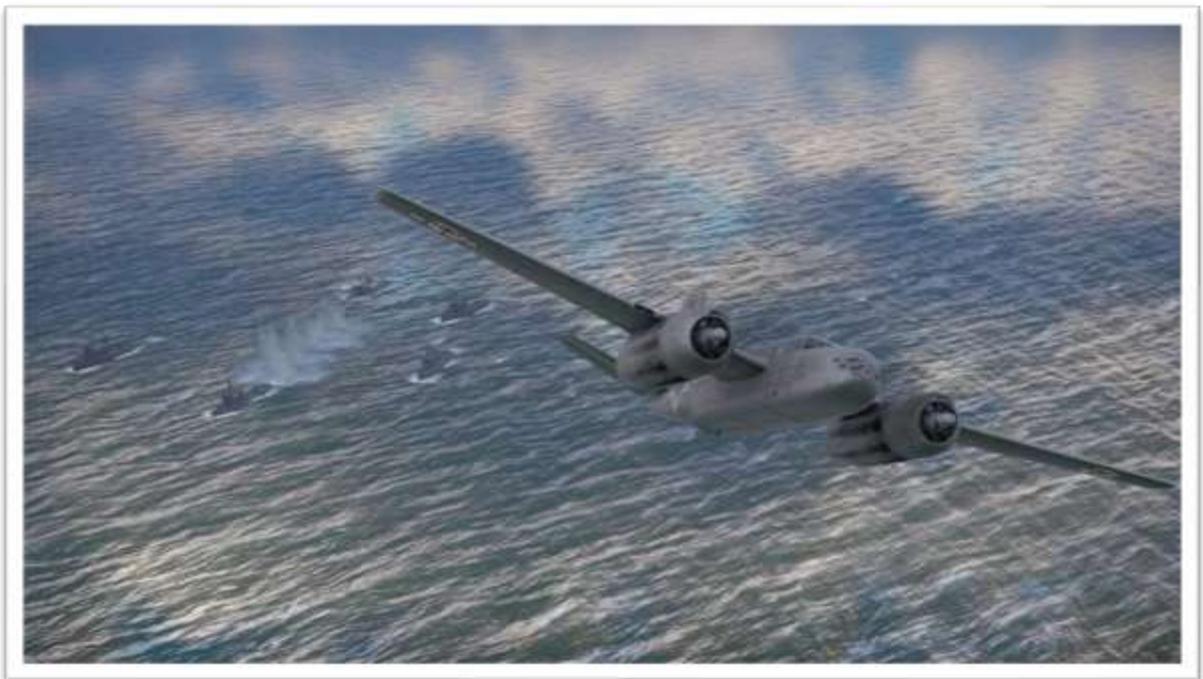
Gambar 4: Pesawat Bomber B-26 melakukan pemboman
(Sumber: screenshot game War Thunder, <https://warthunder.com/>)

Scene 4: Dengan presisi, Pope menjatuhkan bom seberat 230 kg ke arah Pangkalan Udara Pattimura. Ledakan mengguncang area landasan, menghancurkan pesawat-pesawat AURI yang terparkir. Misi sukses, namun jauh dari selesai.



Gambar 5: Pesawat Bomber B-26 melakukan *dive bombing*
(Sumber: screenshot game War Thunder, <https://warthunder.com/>)

Scene 5: Setelah menyelesaikan misi di Ambon, Pope mengarahkan pesawatnya menuju konvoi kapal perang ALRI yang tengah berlayar ke Morotai. Tujuannya: menghancurkan kapal-kapal milik pemerintah Indonesia.



Gambar 6: Pesawat Bomber B-26 meninggalkan target konvoi kapal
(Sumber: screenshot game War Thunder, <https://warthunder.com/>)

Scene 6: Di atas lautan, Pope meluncurkan serangan udara ke arah konvoi ALRI.



Gambar 7: 2 Pesawat P-51 Mustang lepas landas
(Sumber: screenshot game War Thunder, <https://warthunder.com/>)

Scene 7: Kehadiran Pope tertangkap radar ALRI. Kapten Ignatius Dewanto, pilot pesawat tempur P- 51 Mustang, mendapat perintah untuk mengejar dan menghentikannya. Pertempuran udara tak terelakkan.



Gambar 8: P-51 Mustang AURI berhasil menembak jatuh B-26
(Sumber: screenshot game War Thunder, <https://warthunder.com/>)

Scene 8: Dewanto memburu Pope di ketinggian. Roket ditembakkan—meleset. Ia beralih ke senapan mesin kaliber 12,7 mm. Tembakan akhirnya menghantam sayap kanan B-26. Pesawat Pope oleng, kehilangan kendali. Misi berakhir tragis.

6. Dampak Keterlibatan Allen Pope terhadap Hubungan Indonesia–Amerika Serikat

Keterlibatan Allen Pope dalam pemberontakan Permesta memberikan dampak signifikan terhadap hubungan antara Indonesia dan Amerika Serikat. Penangkapan Pope membuat Indonesia semakin menyadari adanya intervensi asing, khususnya dari Amerika Serikat, dalam urusan domestiknya. Hal ini memperburuk hubungan antara Presiden Sukarno dan pemerintah AS, yang sebelumnya memang telah tegang karena kebijakan luar negeri Sukarno yang mulai condong ke arah negara-negara komunis (Weiner, 2011). Meskipun pemberontakan Permesta berakhir dengan kegagalan, dampaknya bersifat jangka panjang. Ketegangan antara pemerintah Indonesia dan kekuatan asing, terutama Amerika Serikat, mendorong Indonesia untuk mempererat hubungan dengan Uni Soviet dan negara-negara Blok Timur. Di sisi lain, keterlibatan CIA dalam konflik ini menunjukkan kepada dunia internasional betapa besar peran negara adidaya dalam urusan internal negara-negara berkembang, termasuk Indonesia (Weiner, 2011). Kisah keterlibatan Allen Pope merupakan contoh konkret bagaimana Perang Dingin memengaruhi politik domestik di Asia Tenggara. Peran Pope sebagai bagian dari operasi rahasia CIA menunjukkan bahwa intervensi asing baik dalam bentuk dukungan militer maupun intelijen dapat secara langsung mengubah arah sejarah suatu negara. Walaupun pemberontakan Permesta gagal, intervensi tersebut memperburuk hubungan Indonesia dengan Amerika Serikat dan mendorong kebijakan luar negeri Indonesia semakin dekat dengan negara-negara komunis (Weiner, 2011). Dengan memahami peran tokoh seperti Allen Pope dalam peristiwa sejarah, kita dapat melihat kompleksitas politik internasional dan pentingnya mempelajari konflik-konflik tersebut untuk memahami konteks geopolitik masa lalu dan dampaknya terhadap dinamika global masa kini (Weiner, 2011).

7. Penutup

Penggunaan machinima memungkinkan visualisasi ulang peristiwa sejarah secara dinamis tanpa memerlukan proses animasi manual yang kompleks. Melalui rekaman dari platform simulasi interaktif, adegan-adegan seperti serangan udara Allen Pope dalam Pemberontakan Permesta dapat direka ulang secara akurat dan sinematis. Keunggulan machinima terletak pada efisiensi produksi dan fleksibilitas kreatif. Pembuat konten cukup mengarahkan sudut kamera, mengatur jalannya aksi, dan menyusun alur cerita berdasarkan data sejarah, tanpa harus membangun model 3D atau sistem animasi dari nol. Dengan pendekatan ini, visualisasi sejarah menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi penonton, terutama generasi muda yang lebih akrab dengan media interaktif. Machinima berfungsi sebagai jembatan antara dokumentasi sejarah dan hiburan edukatif. Secara keseluruhan, teknologi machinima membuka peluang baru dalam menyampaikan narasi sejarah secara visual dan mendalam, serta menghadirkan kembali peristiwa-peristiwa penting dalam format yang lebih engaging dan modern.

Daftar Pusaka

- Budiawan, (Ed.). (2015). *Sejarah dan Memori: Titik Simpang dan Titik Temu*. Ombak.
- Setiawan, A. (2020, December 10). *Operasi CIA di Indonesia dari Masa ke Masa*. *Historia.id*. <https://historia.id>
- Lobo, K. P. (2019, May 10). *Operasi Haik, Campur Tangan CIA Dalam Pemberontakan PRRI dan Permesta*. *HobbyMiliter.com*. <https://hobbymiliter.com>
- Daly, B., & Swanson, S. (2007). *Second Life Machinima For Libraries: The Intersection Of Instruction, Outreach And Marketing In A Virtual World*. University of California Davis.
- Weiner, T. (2011). *Membongkar Kegagalan CIA*. Gramedia Pustaka Utama.

- Isnaeni, H. F. (2019, September 4). Ironi Operasi CIA di Indonesia.
- Santosa, I. (2020, April 28). Allen Pope, Pilot CIA yang Membantu Pemberontakan Permesta. Kompas.id. <https://kompas.id>. Accessed November 5, 2020.
- Bittanti, M. (2017). *Machinima: Dari Videogame ke Videoarte*. Mimesis Editore.
- Zevin, G. (2024, November 10). Man vs machinima: can video games ever be art? Financial Times.
- Marino, P. (n.d.). *Machinima: Visual storytelling in virtual worlds*. Game Studies Journal.
- Dunleavy, M., Dede, C., & Mitchell, R. (2009). Affordances and constraints of augmented reality in education. *Journal of Educational Technology & Society*, 12(4), 1-16.
- Lee, J. (2012). Reliving history with 'Reliving the Revolution': Designing augmented reality games to teach the critical thinking of history. ResearchGate