

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Indonesia memiliki sejarah yang panjang sebelum menjadi negara seperti saat ini. Mulai dari zaman kerajaan di Indonesia baik itu kerajaan Hindu, Budha, dan Islam, kemudian datangnya bangsa Barat ke Nusantara untuk memperluas wilayah jajahannya, di lanjutkan dengan Jepang yang masuk ke Indonesia dan sampailah akhirnya pada masa kemerdekaan Bangsa Indonesia

Khususnya di Bali pada Kabupaten Buleleng perkembangan sejarah kerajaan di tandai dengan berdirinya kerajaan yang di dirikan oleh I Gusti Ngurah Panji Sakti pada tahun 1660-an yaitu kerajaan Buleleng yang berpusat di Singaraja, pada masa pemerintahannya kerajaan Buleleng mengalami masa ke emasan, wilayahnya yang luas yang tidak hanya mencakup wilayah Buleleng, namun juga Jembrana, Blambangan dan juga Pasuruan membuat kerajaan ini berkembang dengan baik. Pada saat Belanda masuk ke wilayah Bali kerajaan Buleleng merupakan salah satu kerajaan yang sangat menentang kedatangan mereka. Banyak perjanjian yang di ajukan oleh pihak Belanda yang di tolak karena di anggap merugikan dan menginjak-injak adat yang sudah ada di Buleleng dan hanya menguntungkan pihak Belanda. Perlawanan rakyat Buleleng yang paling besar

adalah perlawanan yang di pimpin oleh I Gusti Ketut Jelantik selama tahun 1846, 1848, dan 1849. Perlawanan ini bermula ketika pihak Belanda ingin menghapuskan hukum Tawan Karang yang berlaku di daerah perairan Buleleng yang di anggap merugikan pihak Belanda. Di awal kemerdekaan Indonesia, kota Singaraja menjadi ibu kota dari Provinsi Sunda Kecil yang wilayahnya terdiri dari Bali, Nusa Tenggara Barat, dan Nusa Tenggara Timur.

Berdasarkan angket yang di sebarakan oleh penulis kepada 57 responden yang bertempat tinggal di Singaraja dengan rentang usia responden dari 12 tahun sampai dengan 24 tahun menunjukkan 60% tidak mengetahui sejarah kota Singaraja, 61,8 % tidak mengetahui bahwa Singaraja pernah menjadi ibukota dari provinsi Soenda Ketjil. Pentingnya mempelajari sejarah merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman tentang budaya, lingkungan sekitar dan asal usul kita sebagai bagian dari masyarakat. Banyak hal yang dapat kita pelajari dari sejarah yang dapat kita terapkan sebagai acuan dalam menyelesaikan masalah yang sedang kita hadapi. Menurut, Kuntowijoyo (1999:19) terdapat 2 manfaat dari mempelajari sejarah yaitu secara intrinsik dan ekstrinsik. Manfaat belajar sejarah secara Instrinsik adalah sejarah sebagai ilmu, sebagai cara untuk mengetahui masa lalu, sebagai pernyataan pendapat, dan sebagai potensi. Sedangkan manfaat belajar sejarah secara ekstrinsik yaitu sejarah sebagai moral, penalaran, politik,kebijakan perubahan, masa depan, kesadaran, ilmu bantu, latar belakang, rujukan dan bukti.

Informasi terkait sejarah kota Singaraja dapat kita temui dalam bentuk digital melalui internet atau e-book. Selain itu juga bukti-bukti lain dapat di temukan dalam bentuk benda atau juga dokumen-dokumen yang di simpan di Dinas Kebudayaan Kabupaten Buleleng. Penelitian yang membahas sejarah kota

Singaraja pernah dilakukan oleh Riyanto (2016) dengan judul penelitian “Studi Potensi Lanskap Sejarah untuk Pengembangan Wisata Sejarah di Kota Singaraja”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan pariwisata di Singaraja karena Singaraja memiliki serangkaian sejarah yang sangat penting dalam perlawanan melawan penjajahan Belanda yang merupakan potensi untuk dijadikan wisata sejarah dengan menggunakan konsep *learn by travelling* atau belajar sambil berwisata dengan sistem *city tour*. Sedangkan dalam bentuk animasi 3 dimensi penjelasan tentang sejarah Kota Singaraja keseluruhan masih sangat sedikit. Animasi 3 dimensi yang membahas tentang sejarah yang dikembangkan oleh Sriasih (2020) yang berjudul “Penggunaan Prinsip Staging Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3d Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional” merupakan bagian dari sejarah perjuangan rakyat Buleleng melawan Belanda yang dipimpin oleh I Gusti Ketut Jelantik yang merupakan Patih dari kerajaan Buleleng, namun animasi ini hanya berfokus pada tokoh I Gusti Ketut Jelantik. Keterbatasan sumber yang membahas tentang Sejarah kota Singaraja membuat masyarakat sulit untuk menemukan sumber tersebut. Berkaitan dengan itu pengembangan sebuah media yang dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat secara menyeluruh dan mudah dipahami sangatlah diperlukan. Pentingnya mengadopsi teknologi informasi dalam menyajikan informasi tentang sejarah kota Singaraja sangat diperlukan. Selain mempercepat penyebaran sumber informasi, teknologi dapat memberikan kesan yang lebih menyenangkan dan interaktif. Adapun kemudahan yang dapat diberikan oleh teknologi dalam dunia pendidikan adalah proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan cepat, dapat dilakukan di mana saja, akses pendidikan dapat lebih mudah, materi yang disajikan dapat lebih

menarik dan interaktif, serta dapat dilakukan di mana saja atau jarak jauh. Dengan mengadopsi teknologi informasi diharapkan mampu memberikan kualitas pendidikan yang lebih baik. Penelitian yang membahas tentang pemanfaatan teknologi dan informasi pernah dilakukan oleh Rivalina (2015) dengan judul penelitian “Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran di SDN Cipayung 1, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten”. Dalam penelitiannya teknologi informasi memberikan manfaat yang signifikan terhadap kenaikan hasil belajar siswa pada setiap mata pelajaran yaitu, pada pelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan nilai sebesar 0,95 %, Matematika 2.03% dan IPA 0,86 %.

Animasi merupakan salah satu produk multimedia yang memadukan antara teks, gambar, dan suara. Saat ini, animasi banyak digunakan untuk kebutuhan penyampaian informasi dalam berbagai bidang, mulai dari bidang pendidikan, kesehatan, bisnis, hiburan, dan lain-lainnya. Animasi yang digunakan bisa berupa 2 dimensi atau 3 dimensi. Menurut Ibiz Fernandes (dalam Buchari, 2015) : “*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion*” (Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn, California, 2002). Yang artinya Animasi merupakan salah satu proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar untuk menciptakan ilusi gerakan berkelanjutan. Animasi 3 dimensi sendiri memiliki kelebihan tersendiri dalam penyajian materinya yang akan membuat penonton lebih dapat memahami materi yang disampaikan dengan visual yang menarik dan mendekati nyata yang tidak ada di media lain. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Poppy Andriany (2016) yang meneliti tentang “Perbandingan Efektifitas Media Penyuluhan Poster Dan Kartun Animasi Terhadap Pengetahuan kesehatan Gigi Dan Mulut”. Lokasi

dari penelitian ini di SDN 24 Kota Banda Aceh, subjek di ambil dengan Teknik sampling yaitu seluruh siswa kelas V yang berjumlah 60 orang siswa/i. Adapun hasilnya dapat di lihat pada diagram batang yang menunjukkan hasil post test kartun animasi dengan predikat baik mencapai 81% dan 19% dengan predikat cukup. Sedangkan dari hasil post test poster dengan predikat baik 52,4%, predikat cukup 38,1% dan kurang 9,5%. Hal ini menandakan bahwa animasi lebih efektif di gunakan sebagai media penyuluhan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut. Dengan memanfaatkan keunggulan yang di miliki oleh animasi, informasi yang terdapat dalam sejarah Kota Singaraja akan tervisualisasikan menjadi lebih nyata yang mendekati keadaan susana pada saat peristiwa yang di ceritakan terjadi, baik itu suasana tempat, perasaan dan lain-lain. Sehingga akan lebih mudah di serap oleh penonton dan lebih mudah untuk menarik benang merah yang menghubungkan setiap kejadian bersejarah yang terjadi di Kota Singaraja.

Perkembangan Industri animasi di Indonesia juga mengalami peningkatan dengan di tandai munculnya animasi-animasi lokal seperti Nusa & Rara, Adit & Sopo Jarwo yang memiliki jalan cerita menarik yang dapat bersaing dengan animasi luar serta memiliki nilai hiburan dan nilai moral yang cukup tinggi. Selain itu juga animasi juga sudah di dimanfaatkan dalam pembuatan media promosi barang atau jasa sehingga membuat produk yang di iklankan menjadi lebih menarik dan memiliki kelebihan tersendiri di bandingkan media promosi lain .Penelitian terkait yang mengangkat tema sejarah dengan judul “Penggunaan Prinsip Timing & Spacing Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3d Sejarah Hukum Tawan Karang” yang di lakukan oleh Padma Dewi (2020). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan sebuah film animasi 3 dimensi Sejarah Hukum Kawan

Tarang. Hukum Kawan Tarang sendiri merupakan hukum yang di terapkan oleh raja-raja di Bali pada zaman kerajaan di Indonesia, dimana raja akan menyita kapal-kapal yang terdampar di wilayah mereka lengkap beserta seluruh muatannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu di kembangkan sebuah media yang lebih efektif untuk dijadikan sebagai media edukasi untuk menyampaikan perkembangan Sejarah kota Singaraja kepada masyarakat khususnya remaja sehingga masyarakat akan lebih tahu tentang perkembangan sejarah kota Singaraja di masa lalu. Media informasi yang di kembangkan oleh peneliti adalah berupa animasi 3 dimensi Tude the Series Sejarah Kota Singaraja yang di dalamnya membahas tentang perkembangan kota Singaraja pada masa lalu. Alasan peneliti memilih media film animasi 3 dimensi di bandingkan media lain seperti film dokumenter, dan animasi 2 dimensi yaitu visual film animasi 3 dimensi lebih nyata, tidak terbatas dan sesuai imajinasi pembuat sehingga dapat menampilkan mendekati kejadian sebenarnya, karakter yang di buat dapat di gunakan berkali-kali sehingga dapat menghemat waktu pengerjaan, Film animasi 3 dimensi Tude the Series Sejarah Kota Singaraja di perankan oleh karakter Tude sebagai karakter utama yang merupakan robot cerdas yang suka menolong, suka belajar hal baru, kreatif dan memiliki imajinasi yang tinggi. Tude dan teman-temannya di ceritakan sedang bermain di halaman rumah Pandu yang merupakan salah satu teman dari Tude. Di saat yang bersamaan di sana juga ada Pekak yang merupakan salah satu karakter pada masa lalu merupakan salah satu pejuang kemerdekaan yang memiliki pengetahuan luas tentang sejarah perkembangan kota Singaraja.

Dengan di kembangkannya Animasi 3 dimensi tentang Sejarah Kota Singaraja di harapkan akan membuat informasi yang di sampaikan akan lebih

mudah di pahami oleh penonton. Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik mengembangkan animasi 3 dimensi yang membahas perkembangan sejarah kota Singaraja dengan judul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Sejarah Kota Singaraja.”**

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, Identifikasi masalah yang dapat di rumuskan adalah sebagai berikut

1. Masih kurangnya Animasi yang membahas tentang sejarah Kota Singaraja.
2. Masih banyak Masyarakat yang tidak mengetahui tentang sejarah Kota Singaraja.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan animasi 3 dimensi sebagai media untuk memperkenalkan Sejarah Kota Singaraja ?
2. Bagaimana respon penonton terhadap film animasi 3 dimensi tentang Sejarah Kota Singaraja ?

## **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan yang di harapkan dari penelitian ini dengan di kembangkannya animasi 3 dimensi “Tude the Series Sejarah Kota Singaraja” adalah sebagai berikut.

Untuk mengembangkan film animasi 3 dimensi “Tude the Series Sejarah Kota Singaraja”.

Untuk mengetahui respon penonton terhadap film animasi 3 dimensi “Tude the Series Sejarah Kota Singaraja”.

#### **1.4. BATASAN MASALAH**

Permasalahan dalam pengembangan film animasi 3 dimensi “Tude the Series Sejarah Kota Singaraja” dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut.

1. Animasi ini menampilkan film animasi 3 dimensi “Tude the Series Sejarah Kota Singaraja” dari zaman kerajaan di Indonesia hingga zaman penjajahan Belanda.
2. Film animasi 3 dimensi “Tude the Series Sejarah Kota Singaraja” hanya memvisualisasikan cerita berdasarkan sinopsis yang telah di buat dengan Bahasa Indonesia.
3. Cerita dalam film animasi 3 dimensi “Tude the Series Sejarah Kota Singaraja” ini mengacu pada buku I Gusti Anglurah Panji Sakti Raja Buleleng 1599-1680 yang di tulis oleh Dr. Soegianto Sastrodiwiryono, Sejarah Perlawanan Terhadap Imperialisme dan Kolonialisme di Daerah Bali yang di tulis oleh Drs. Made Sutaba dan teamnya, dan Warisan Buleleng (I) Menapak Jejak Leluhur Anglurah Pandji Cakti yang di susun oleh A.A. Ngurah Sentanu.

#### **1.5. MANFAAT HASIL PENELITIAN**

Pengembangan Film animasi 3 dimensi “Tude the Series Sejarah Kota Singaraja” ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis.

Secara teori manfaat dari animasi 3 dimensi dalam industri hiburan adalah sebagai media hiburan yang dapat menarik perhatian penonton karena

memiliki keunggulan tersendiri, animasi 3 dimensi dapat menghidupkan karakter-karakter di dalamnya seperti memiliki jiwa tersendiri sehingga lebih mudah memvisualisasikan tokoh yang ingin di perlihatkan

Film animasi 3 dimensi “Tude the Series : Sejarah Kota Singaraja” ini bermanfaat sebagai media untuk mempromosikan sejarah Kota Singaraja dan media pembelajaran kepada masyarakat umum baik dari nilai sejarah, budaya, dan nilai moral.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat bagi masyarakat umum

Film animasi 3 dimensi “Tude the Series Sejarah Kota Singaraja” ini bermanfaat sebagai media informasi terkait sejarah Kota Singaraja dan media pembelajaran kepada masyarakat umum baik dari nilai sejarah, budaya, dan nilai moral.

### b. Manfaat bagi peneliti

Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah di dapat selama masa kuliah melalui pengembangan film animasi 3 dimensi “Tude the Series Sejarah Kota Singaraja”.

Dapat menambah wawasan peneliti tentang sejarah Kota Singaraja.

### c. Bagi peneliti sejenis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian untuk peneliti yang ingin mengembangkan film sejenis dan dijadikan acuan dalam pembuatan film.