

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia adalah negara yang banyak sekali mempunyai keanekaragaman budaya, dikarenakan Indonesia mempunyai banyak sekali ragam suku dan bangsa dimana tiap suku bangsa ini memiliki keunikannya masing-masing, baik dari segi bahasa, adat istiadat, kebiasaan dan berbagai hal lainnya (Prayogi & Danial, 2016). Salah satu warisan budaya Indonesia adalah permainan tradisional. Dalam setiap permainan tradisional terdapat ciri khas dan nilai kearifan lokal dari setiap daerah yang terdapat di Indonesia (Anggita, 2019).

Menurut Taro (dalam Nugraha, 2020:2) Permainan Tradisional merupakan suatu Kegiatan yang rekreatif dan menyenangkan, guna memenuhi kebutuhan manusia yang terdiri dari gerak, seni, sosial dan budaya. Bali merupakan salah satu daerah di Indonesia yang mempunyai banyak sekali permainan tradisional, salah satu permainan tradisional bali adalah *deduplak*.

Deduplak adalah salah satu permainan tradisional berlari atau berjalan yang berasal dari provinsi Bali, permainan ini menggunakan alat yaitu berupa alas kaki yang terbuat dari tempurung kelapa. Saat bermain permainan ini, sangat dibutuhkan keterampilan bergerak dan keseimbangan tubuh. Suasana saat bermain *Deduplak*

akan meningkatkan semangat, ambisi dan emosi. Semangat berkompetisi, terampil, kerjasama, dan mampu mengendalikan diri sangat mempengaruhi keselamatan dan keberhasilan saat bermain (Nugraha, 2020:1).

Peneliti mengangkat permainan tradisional *deduplak* dikarenakan permainan ini sudah termasuk kedalam permainan tradisional yang bersifat nasional. Taro (Wawancara Februari 2021) menyampaikan bahwa Indonesia mempunyai program untuk mengangkat permainan tradisional yang bersifat lokal untuk dijadikan nasional, dan permainan *deduplak* merupakan salah satu permainan yang dijadikan nasional. Hal ini sudah tercantum dalam Undang-undang Pemajuan Kebudayaan, dimana tugas utamanya adalah mengangkat permainan tradisional yang kuno apalagi yang sudah mati untuk dihidupkan kembali. Taro juga mengatakan bahwa permainan *deduplak* ini sudah sempat dibawa ke Jakarta oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata untuk diperkenalkan secara nasional. Maka dari itu masyarakat Bali, khususnya generasi muda harus mengetahui dan melestarikan permainan tradisional ini karena permainan ini merupakan permainan yang berasal dari Bali.

Namun pada kenyataannya, dewasa ini permainan tradisional Bali tersebut sudah semakin ditinggalkan dan dilupakan, banyak anak muda Bali yang tidak mengetahui permainan tradisional bali tersebut, padahal dalam setiap permainan tradisional Bali terkandung banyak sekali nilai-nilai moral yang sangat penting sebagai pembelajaran seperti nilai kejujuran, disiplin, kebersamaan, tanggung jawab, percaya diri dan masih banyak lagi (Nugraha, 2020:1). Dari penyebaran angket yang telah peneliti lakukan dengan melibatkan 76 orang responden yang merupakan anak muda Bali usia 12 sampai dengan 24 tahun, mendapatkan hasil

sebanyak 70 orang responden (92,1%) mengaku mengetahui permainan tradisional di sekitar mereka dan sebanyak 45 orang responden (59,2%) mengaku sering melihat atau menonton permainan tradisional tersebut. Namun hanya terdapat 22 orang responden (28,9%) yang mengaku mengetahui permainan tradisional Bali *deduplak* dan hanya terdapat 18 orang responden (23,7%) yang mengaku mengetahui cara memainkan dan makna dari permainan tradisional Bali *deduplak*. Perkembangan teknologi yang sangat pesat adalah salah satu penyebab anak muda zaman sekarang melupakan permainan tradisional, saat ini anak-anak muda cenderung lebih suka bermain *gadget* dibandingkan dengan bermain permainan tradisional yang mengandung nilai positif di dalamnya. Menurut Taro (dalam Nugraha, 2020:2) Anak muda zaman sekarang sepertinya lebih memilih untuk bermain *gadget* dibandingkan dengan permainan tradisional, sehingga mereka menjadi jarang bersosialisasi dengan lingkungan dan teman sebayanya. Mereka hanya fokus untuk menang dan mengumpat jika kalah. Berdasarkan hal tersebut, maka pelestarian permainan tradisional sangat perlu dilakukan, hasil angket yang peneliti sebar menyatakan bahwa sebanyak 73 orang responden (96,1%) menyatakan bahwa permainan tradisional Bali *deduplak* perlu untuk dilestarikan.

Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) di bawah naungan Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar sebelumnya telah melakukan upaya untuk pelestarian permainan tradisional Bali dengan mengadakan *workshop* “Permainan Tradisional Bali” yang melibatkan siswa/siswi mulai dari tingkat SD, SMP dan SMA/SMK Se-Kota Denpasar. Namun walaupun telah dilakukan upaya pelestarian dengan *workshop*, ternyata hal tersebut belum bisa menarik minat anak-anak muda. Melihat hal itu maka diperlukan media baru yang

lebih efektif sebagai media edukasi dan informasi tentang *plalianan* (Permainan tradisional Bali) untuk mendukung pelestariannya agar tidak punah (Nugraha, 2020:3).

Salah satu media informasi yang dapat digunakan adalah media film animasi. Menurut Hasanah (2015:3) Film animasi dapat meningkatkan pemahaman terkait pesan yang terkandung di dalamnya, dikarenakan film animasi sangat menarik perhatian sehingga diharapkan masyarakat dapat dengan mudah menyerap informasi. Film animasi ini dapat dipahami oleh hampir semua kalangan, bahkan anak-anak pun dapat memahami film animasi sehingga pembelajaran atau isi cerita dari film dapat disosialisasikan sejak dini. Berdasarkan penyebaran angket yang peneliti lakukan dengan melibatkan 76 orang responden, mendapatkan hasil sebanyak 76 orang responden (100%) setuju untuk dibuatkan media informasi dan edukasi mengenai permainan tradisional *deduplak* dalam bentuk film animasi 3 dimensi.

Peneliti mengembangkan film animasi 3 dimensi dengan tujuan untuk memperkenalkan permainan tradisional Bali *deduplak* agar terlihat lebih menarik sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan. Film ini juga mengandung pesan moral dan nilai positif di dalamnya, seperti kejujuran, keberanian, sportivitas dan solidaritas. Film ini juga memiliki ciri khas dari tokoh yang digunakan yaitu menggunakan tokoh Tude yang mana merupakan Maskot dari Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Undiksha. Penggunaan tokoh Tude ini adalah agar film animasi 3 Dimensi yang penulis kembangkan terlihat lebih lucu dan unik sehingga menarik minat anak-anak maupun orang dewasa untuk menontonnya. Dengan begitu pesan yang disampaikan dalam film ini akan mudah untuk dipahami.

Penggunaan tokoh Tude juga memiliki maksud untuk mempromosikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika itu sendiri.

Pemanfaatan film animasi 3 dimensi sebagai media penyampaian informasi dan edukasi bukan kali ini saja dibuat, sebelumnya media film animasi 3 dimensi sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lain dengan mendapatkan hasil respon yang sangat baik dari masyarakat. Berikut merupakan beberapa penelitian yang juga memanfaatkan film animasi 3 dimensi yang dilakukan oleh peneliti lain, diantaranya; “Pengembangan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional” oleh Sriasih (2020), film ini sebagai media pengenalan tokoh pahlawan nasional I Gusti Ketut Jelantik kepada khalayak umum. Penelitian selanjutnya adalah “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Gebug Ende)” oleh Kusuma (2015), film ini adalah sebagai sarana untuk memperkenalkan budaya *Gebug Ende* dalam bentuk film animasi 3 dimensi, selain itu film ini juga mengandung pesan moral di dalamnya. Kemudian ada penelitian dengan judul “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah” oleh Pratiwi (2016), respon penonton terhadap film ini dikategorikan sangat positif dengan rata-rata 90,33%, film ini merupakan media informasi dan pembelajaran tentang kehidupan pada zaman prasejarah yang memvisualisasikan kehidupan manusia pada zaman prasejarah dalam bentuk animasi 3 dimensi.

Sedangkan pemanfaatan media film animasi atau film sebagai sarana untuk memperkenalkan permainan tradisional sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain, diantaranya: penelitian dengan judul “Permainan Tradisional Bali “Sepit-sepitan” Dalam Film Animasi 2D” oleh P. Ayu, R. Lestari (2020), film ini

bertujuan untuk melestarikan dan memperkenalkan permainan tradisional Bali di kalangan anak-anak. Kemudian ada penelitian dengan judul “Film Dokumenter Permainan Tradisional Bali (Mengandu): Sebuah Tradisi Sebagai Warisan Budaya Sistem Subak Bali oleh Jupi (2017), penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan hasil rancangan film dokumenter permainan tradisional Bali “Mengandu”.

Berdasarkan dari beberapa penelitian terkait pemanfaatan film animasi 3 dimensi dan pemanfaatan media film untuk memperkenalkan permainan tradisional, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pengenalan permainan tradisional Bali *deduplak* bentuk film animasi 3 dimensi, yang juga mengandung pesan moral dan nilai-nilai positif di dalamnya. Film ini bertujuan untuk memperkenalkan permainan tradisional Bali *deduplak* kepada masyarakat khususnya generasi muda bali dan film ini juga mengajarkan penontonnya untuk bersikap jujur, tidak sombong dan tidak teledor. Adapun film animasi 3 dimensi yang akan dikembangkan berjudul: **“Pengembangan Film Animasi 3D Tude The Movie – Hilangnya Handphone Bayu Saat Bermain *Deduplak*”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Banyak masyarakat Bali yang tidak mengetahui permainan tradisional Bali *deduplak*.
2. Banyak masyarakat Bali yang tidak mengetahui cara bermain dan makna dari permainan tradisional Bali *deduplak*.

3. Kurangnya media sosialisasi dan edukasi yang menarik bagi masyarakat untuk memperkenalkan permainan tradisional Bali.

Dari identifikasi masalah di atas, maka didapatkan pertanyaan penelitian dari Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie – Hilangnya *Handphone* Bayu Saat bermain *Deduplak* yaitu:

1. Bagaimana pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie – Hilangnya *Handphone* Bayu Saat bermain *deduplak* sebagai media untuk memperkenalkan permainan tradisional *deduplak*?
2. Bagaimana respon penonton Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie – Hilangnya *Handphone* Bayu Saat bermain *deduplak*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang diharapkan dari Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie – Hilangnya *Handphone* Bayu Saat bermain *Deduplak*, antara lain:

1. Untuk mengembangkan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie – Hilangnya *Handphone* Bayu Saat Bermain *Deduplak*.
2. Untuk mengetahui respon penonton terhadap hasil Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie – Hilangnya *Handphone* Bayu Saat Bermain *Deduplak*.

1.4 BATASAN MASALAH

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka penelitian ini difokuskan pada Pengembangan

1. Film animasi 3 dimensi ini hanya ditujukan untuk sarana informasi dan edukasi mengenai permainan tradisional Bali *deduplak*.

2. Film animasi 3 dimensi ini hanya akan memvisualisasikan cerita berdasarkan dari sinopsis yang sudah dibuat menggunakan Bahasa Indonesia.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Peembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie - Hilangnya *Handphone* Bayu Saat Bermain *Deduplak* diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti, Penelitian ini diharapkan akan mampu untuk menambah wawasan, pengetahuan serta pemahaman film animasi 3 dimensi terutama untuk pengenalan budaya, dan juga diharapkan bisa smenjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan secara teoritis di perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Masyarakat

Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie - Hilangnya *Handphone* Bayu Saat Bermain *Deduplak* ini memiliki manfaat bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai Permainan Tradisional Bali. Sehingga diharapkan dengan adanya film ini dapat memberikan motivasi kepada masyarakat khususnya generasi muda untuk tetap melestarikan permainan tradisional Bali.

- b. Manfaat Bagi Pemerintah Daerah

Dengan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie - Hilangnya *Handphone* Bayu Saat Bermain *Deduplak* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media oleh pemerintah daerah untuk memberikan

informasi dan edukasi mengenai permainan tradisional kepada masyarakat.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan. Selain itu dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan meningkatkan pemahaman peneliti mengenai permainan tradisional Bali *deduplak*.

