

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan salah satu Negara multikultural dimana Indonesia memiliki banyak ragam agama, suku, dan bahasa. Menurut Anwar & Haq (2019) Indonesia sebagai negara dengan masyarakat multikultural. Setiap daerah di Indonesia memiliki budaya dan adat istiadat masing-masing. Banyak sejarah/legenda yang terdapat dari setiap daerah di Indonesia dengan versinya masing-masing. Keberagaman yang terdapat pada masyarakat Indonesia diikat dalam prinsip persatuan dan kesatuan bangsa dengan semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” (Nugroho, 2018). Dengan kata lain semboyan ini mengandung makna meskipun di Indonesia memiliki berbeda-beda suku, ras, bahasa dan agama, tetapi tetap satu sebangsa dan setanah air. Lestari, (2015) juga menyatakan bahwa Indonesia adalah suatu negara multikultural yang memiliki keragaman yang kesemuanya merupakan kekayaan tak ternilai yang dimiliki bangsa Indonesia. Perbedaan ini merupakan sebuah keunikan tersendiri bagi bangsa Indonesia yang bersatu dalam suatu kekuatan dan kerukunan beragama, berbangsa dan bernegara yang harus dipahami secara sadar. Dari sekian banyak suku dan budaya yang ada di Indonesia, Suku Batak merupakan salah satu suku yang ada di Indonesia.

Satrianingrum & Setyawati, (2021) menyatakan bahwa Masyarakat yang paling banyak menganut suku Batak terdapat di Sumatera Utara. Selain di Sumatera

Utara, suku batak juga tersebar di berbagai daerah di Indonesia (Josua Kristio Damanik, 2021). Menurut Sinaga, (2016) pada Suku Batak terdapat beberapa etnik yang memiliki nilai budayanya masing-masing yaitu terdiri dari Batak Simalungun, Batak Karo, Batak Pakpak Dairi, Batak Mandailing, Batak Tapanuli Tengah (pesisir sibolga), dan Batak Toba. Suku batak khususnya Batak Toba memiliki banyak destinasi wisata dengan cerita atau legendanya masing-masing, salah satunya ada di Desa Tomok. Menurut Andriani et al., (2019) Desa Tomok merupakan salah satu destinasi wisata yang sangat mengesankan dan menarik minat wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara untuk berwisata karena terletak di Pulau Samosir yang dikenal sebagai pulau wisata dengan beragam keunikan baik alam, sejarah dan budayanya. Daya tarik wisata yang sering menjadi buah bibir wisatawan saat berkunjung ke desa tomok salah satunya adalah pertunjukan tari Sigale-gale, dimana selain sebagai pertunjukan patung Sigale-gale ini memiliki sejarah yang unik dan mengandung banyak nilai budaya.

Pertumbuhan teknologi yang sangat pesat di masa sekarang ini sudah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Pemakaian teknologi oleh manusia dalam menyebarkan informasi sangat bermanfaat bagi masyarakat. Manusia selaku pengguna teknologi wajib bisa menggunakan teknologi yang terdapat pada saat ini dengan sangat baik. Teknologi informasi di Indonesia berkembang sangat pesat sehingga memberikan kebebasan bagi siapapun untuk bertukar informasi melalui internet. Menurut Asril, (2022) Pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi merupakan ancaman tersendiri terhadap keberagaman identitas dan budaya. Penyeragaman budaya mulai muncul

dengan adanya budaya digital yang pada akhirnya akan semakin menggeser identitas setiap bangsa.

Perkembangan di era digital menjadikan semua orang bisa dengan mudah mendapat dan memberikan informasi hanya dengan mengakses internet. Menurut Baidawi & Dewi, (2019) Pada Era digital yang penuh keterbukaan, tidak dapat dihindari pengaruh kebudayaan asing yang masuk. Dalam mempertahankan kebudayaan lokal yang ada, diperlukan tindakan untuk memperkuat tradisi budaya daerah bangsa dan memperkuat pemahaman masyarakat akan pentingnya melestarikan budaya lokal atau budaya daerah masing-masing khususnya kepada generasi muda. Perlunya memperkuat budaya lokal pada generasi muda dikarenakan generasi muda adalah harapan bangsa di masa depan dan calon pemimpin masa depan, maka maju atau mundurnya bangsa ditentukan oleh generasi muda. Jika suatu bangsa memiliki generasi muda yang berkualitas, memiliki pemahaman dan semangat yang kuat untuk memajukan budaya daerah, maka bangsa itu akan menjadi bangsa yang besar.

Kebudayaan daerah Indonesia yang beragam memiliki banyak sejarah atau legenda yang terdapat pada masing-masing daerah. Menurut Yelly, (2019) Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Legenda sering dipandang sebagai “sejarah” kolektif (folk history), karena “sejarah” tidak tertulis, maka mengalami distorsi sehingga ceritanya sering jauh berbeda dengan kisah aslinya. Menurut Danandaja (2002) yang dikutip oleh (Herawati, 2018) Legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda sering dipandang tidak hanya merupakan cerita

belaka namun juga dipandang sebagai sejarah. Legenda digolongkan menjadi empat kelompok yakni: (1) legenda keagamaan (religious legends), (2) legenda alam gaib (supernatural legends), (3) legenda perseorangan (personal legends), dan (4) legenda setempat (local legends). Salah satu legenda dari tanah batak yang hendaknya diketahui oleh generasi muda adalah Legenda Patung Sigale-gale.

Patung sigale-gale memiliki nilai-nilai yang terdandung di dalamnya seperti nilai sejarah, budaya, dan nilai moral. Nilai sosial yang terlihat pada patung sigale-gale adalah adanya aturan yang dipatuhi dalam interaksi sosial sehingga seseorang harus patuh pada aturan itu meskipun dia seorang raja atau tokoh masyarakat. Nilai budaya yang terdapat pada *sigalegale* adalah pentingnya keturunan terutama anak laki-laki sebagai penerus generasi atau silsilah bagi orang Batak. Sedangkan Nilai moralnya adalah pembuatan sigale-gale ini membawa kedamaian dan kesejahteraan, sigalegale dilakukan dengan damai sejahtera tanpa ada yang memaksa sesuai tradisi budaya pada zaman dahulu.

Menurut Andriani et al., (2019) Memperkenalkan tari Sigale-gale berarti menyebarluaskan nilai-nilai yang ada dalam tarian tersebut. Nilai-nilai yang terdapat dalam pertunjukan tari Sigale-gale yaitu nilai estetis pada gerak tari dan irama musik serta nilai-nilai kebudayaan suku Batak Toba yaitu nilai kekerabatan dan nilai religi. Nilai-nilai yang tersirat dalam pertunjukan tari Sigale-gale sungguh sangat luhur, pesan moral dan sosial yang terkandung memberikan gambaran tentang pedoman hidup dan cara masyarakat Batak Toba memaknai kehidupannya. Selain itu, Pada penelitiannya, Andriani juga juga menyimpulkan bahwa Value atau nilai yang terdapat pada Tari Sigale-gale berguna untuk meningkatkan wisata budaya di Kabupaten Samosir.

Kenyataan yang terjadi saat ini, lemahnya pemahaman serta peran generasi muda dalam menjaga dan melestarikan budaya daerah masing-masing. Lemahnya pemahaman ini terlihat pada perilaku serta tindakan generasi muda yang lebih suka mengikuti budaya modern atau budaya asing dari pada budaya lokal (Baidawi & Dewi, 2019). Memudarnya nilai-nilai kearifan lokal atau budaya daerah ditengah derasnya arus digital saat ini memiliki beberapa dampak seperti memudarnya budaya dari daerah-daerah di Indonesia, generasi muda yang kurang tau tentang adat dari daerahnya sendiri, terjadinya penyimpangan sosial, dan daerah yang kurang berkembang. Masih banyak cerita atau legenda dari tanah batak yang belum diketahui oleh masyarakat luas diantaranya yaitu legenda patung sigale-gale. Berdasarkan survey yang telah disebar kepada 93 responden, terdapat 37 masyarakat dari Sumatera Utara sudah mengetahui adanya patung sigale-gale ini, namun 38% dari mereka belum mengetahui nilai sejarah dibalik Patung tersebut. Sedangkan masyarakat umum atau yang berada di luar sumatera utara terdiri dari 56 orang dan 86% dari mereka tidak mengetahui nilai sejarah dari patung tersebut. Berdasarkan penelusuran, terdapat buku dengan judul “Misteri Patung Sigale-gale” yang berisikan kisah tentang patung sigale-gale ini. Namun hanya 10,6% dari seluruh jumlah responden yang suka membaca buku sehingga kurang efektif jika informasi tentang budaya dibuat dalam bentuk buku. Sebesar 89,4% responden menyatakan lebih suka menonton film. Berdasarkan hasil observasi juga 94% seluruh responden lebih suka menonton film 3 dimensi.

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan sebuah media yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas khususnya generasi muda mengenai salah satu cerita sejarah yang ada di Tanah Batak yaitu Legenda Patung Sigale-gale.

Media akan dikemas dalam bentuk Film agar lebih ekspresif dan makna yang ingin disampaikan tidak ambigu. Melinda (2018:183) menyatakan Agar pembelajaran sejarah bisa menarik dan menyenangkan perlu digunakan media pembelajaran yang menarik, salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah media Film. Film merupakan kumpulan gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan melalui proyektor secara mekanis, sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media film dipilih karena media film menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang-ulang bila diperlukan, mengandung nilai-nilai positif. Film dapat menggambarkan suatu proses dengan baik, menimbulkan kesan ruang dan waktu, Penggambarannya bersifat tiga nyata, suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni, dan perpaduan warna di film dapat menambah realita objek yang diperagakan (Desy Mariah, 2009).

Media yang akan dibuat dikemas dalam bentuk Animasi 3 Dimensi karena akan terlihat lebih menarik dan nyata, tampilan karakter dapat dilihat dari segala sisi, aktivitas yang ditampilkan juga akan terlihat lebih jelas dan lebih mudah dipahami. Sesuai dengan minat dari responden juga banyak yang lebih menyukai film dalam bentuk Animasi 3 Dimensi sehingga jika film dibuat sesuai dengan minat dan kebutuhan generasi muda akan lebih efektif. Sumantri & Sumadewa, (2020) menyatakan bahwa: “Animasi 3 Dimensi juga memiliki kelebihan dari sisi tampilan karena dapat menampilkan objek 3 dimensi menyerupai bentuk aslinya”. Melalui Film Animasi 3 Dimensi ini diharapkan agar generasi muda dapat mengetahui nilai-nilai yang ingin disampaikan dari film Animasi 3 Dimensi Legenda Patung Sigale-gale.

Mahendra et al., (2018) pada penelitiannya tentang implementasi teknik sinematografi dalam pembuatan film animasi 3D cerita rakyat mendapatkan hasil yaitu melalui tahap pengujian dan analisa pada film animasi 3D, pengetahuan masyarakat meningkat menjadi 80% dimana sebelumnya hanya berada di kisaran 40%. Sehingga didapatkan selisih sebelum dan sesudah menyaksikan film animasi 3D sebesar 40% dimana itu membuktikan bahwa Film Animasi 3D yang dibuat bermanfaat bagi masyarakat. Selain itu penelitian lainnya mengenai Film Animasi 3D dilakukan oleh Wardiana et al., (2015) mengenai film animasi 3D sejarah pura tanah lot. Adapun penelitian ini mendapat hasil yaitu film animasi dapat diterima oleh masyarakat tentang sejarah sebagai media pembelajaran dan promosi destinasi wisata.

Berdasarkan analisis diatas, dirasa perlu dikembangkan sebuah media Film Animasi 3 Dimensi Legenda Patung Sigale-gale. Dengan dikembangkannya Animasi 3 dimensi tentang Legenda Patung Sigale-gale ini diharapkan akan membuat informasi yang disampaikan akan lebih mudah di pahami oleh penonton. Selain itu Animasi 3 Dimensi juga merupakan perkembangan teknologi yang membuat informasi terlihat menarik dan reality. Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik mengembangkan film animasi 3 dimensi yang membahas legenda patung sigale-gale dengan judul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi: Legenda Patung-Sigale-gale”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang di atas, dapat di identifikasikan masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Masih banyak Masyarakat yang belum mengetahui tentang Legenda Patung Sigale-gale.
2. Beberapa masyarakat mengetahui adanya Patung Sigale-gale tapi belum mengetahui makna dan nilai moral dari patung tersebut.
3. Belum ada film Animasi 3 Dimensi yang menceritakan Legenda Patung Sigale-gale.

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

1. Bagaimana pengembangan film Animasi 3 Dimensi sebagai media untuk memperkenalkan Legenda Patung Sigale-gale?
2. Bagaimanakah respon masyarakat terhadap film animasi 3 dimensi tentang Legenda Patung Sigale-gale?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini dengan di kembangkannya Animasi 3 Dimensi “Legenda Patung Sigale-gale” sebagai berikut:

1. Mengembangkan film animasi 3 dimensi “Legenda Patung Sigale-gale”.
2. Mengetahui respon penonton terhadap film animasi 3 dimensi “Legenda Patung Sigale-gale”.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Dalam pengembangan film Animasi 3 Dimensi “Legenda Patung Sigale-gale” dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut.

1. Animasi ini hanya menampilkan film animasi 3 dimensi “Legenda Patung Sigale-gale” pada zaman kerajaan yang dikutip dari Buku yang berjudul

“Misteri Patung Sigale-gale” dan hasil wawancara dari Pahala Sinaga yang merupakan salah satu tokoh adat di desa Tomok.

2. Film animasi 3 dimensi “Legenda Patung Sigale-gale” hanya memvisualisasikan cerita yang di dapat dari penggabungan sumber buku dan wawancara narasumber.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengembangan Film animasi 3 dimensi “Legenda Patung Sigale-gale” ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, seperti:

1. Manfaat Teoritis.

Film animasi 3 dimensi “Legenda Patung Sigale-gale” ini bermanfaat sebagai media untuk menginformasikan Legenda Patung Sigale-gale dan media pembelajaran kepada masyarakat umum baik dari nilai sejarah, budaya, dan nilai moral. Pembuatan Animasi 3 Dimensi ini juga dapat menghidupkan karakter-karakter di dalamnya seperti memiliki jiwa tersendiri sehingga lebih mudah memvisualisasikan tokoh yang ingin di perlihatkan.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi masyarakat umum

Bagi masyarakat Umum, Film Animasi 3 Dimensi “Legenda Patung Sigale-gale” ini bermanfaat sebagai media informasi terkait Legenda Patung Sigale-gale dan media pembelajaran kepada masyarakat umum baik dari nilai sejarah, budaya, dan nilai moral. Selain itu, melalui film animasi 3 dimensi legenda patung sigale-gale ini juga dapat memperkenalkan suatu destinasi wisata yang dapat ditemui pada desa tomok, Samosir.

b. Manfaat bagi peneliti

Bagi Peneliti, Penelitian ini dilakukan untuk mengimplementasikan ilmu yang telah di dapat selama masa kuliah melalui pengembangan film Animasi 3 Dimensi “Legenda Patung Sigale-gale” dan melalui penelitian ini juga peneliti dapat menambah wawasan tentang Legenda Patung Sigale-gale.

c. Bagi peneliti sejenis

Bagi Peneliti sejenis, penelitian ini diharapkan bisa digunakan menjadi kajian untuk peneliti yang ingin mengembangkan film serupa dan menjadi acuan agar dapat dikemas lebih baik lagi.

