

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Sebagai negara kepulauan terbesar kedua setelah Amerika Serikat, Indonesia dengan 13.465 pulau luas daratan 1.922.570 km² serta luas perairan 3.257.483 km² (Merida Hutagalung, 2017). Karena jumlah pulaunya yang begitu banyak maka sudah pasti tidak diragukan lagi kalau di Indonesia banyak sekali terdapat suku, budaya dan juga agama yang berbeda-beda dari sabang sampai merauke sehingga setiap daerah yang ada di Indonesia pasti memiliki karakteristik yang berbeda baik dari bahasa dan juga adat istiadat di setiap daerah. Keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia merupakan sebuah aset yang sangat berharga dan perlu untuk dipertahankan kelestariannya agar kelak setiap orang dapat melanjutkan sejarah yang ada di setiap daerah dengan begitu kebudayaan yang ada dapat terus terjaga dimana budaya merupakan sebuah aspek yang sangat penting bagi seluruh umat yang ada di bumi ini salah satunya di Indonesia dimana budaya merupakan suatu gaya hidup yang diadopsi oleh suatu kelompok ataupun orang yang nantinya akan diteruskan secara terus menerus dari generasi saat ini ke generasi selanjutnya. Selain itu budaya ini juga diciptakan dari adat istiadat yang kemudian diterapkan oleh masyarakat ke dalam aspek kehidupan mereka walaupun tidak ada hukum

tertulis mengenai penerapannya namun segala unsur dan bentuk budaya ini dapat disampaikan secara lisan (Yusuf Abdhul, 2021).

Secara etimologis sejarah berawal dari kata *syajaratun* yang jika dibaca memiliki arti sajadah dimana kata tersebut berasal dari bahasa Arab yang memiliki arti sebuah pohon berupa kayu dimana pohon kayu tersebut diibaratkan pohon yang tumbuh dari tanah ke atas, bercabang, menumbuhkan dahan, daun, dan bunga, yang kemudian menjadi buah yang memiliki arti sejarah adalah sebuah runtutan sebuah kejadian atau peristiwa yang terjadi dari dasar hingga berbagai peristiwa, peristiwa, akibat, dan rekam jejak lainnya yang berkembang dari masa lalu ke masa kini. Sehingga dapat diartikan bahwa sejarah adalah sebuah pengetahuan maupun kajian mengenai berbagai peristiwa dan juga kejadian masa lalu yang dibuktikan berdasarkan dengan peristiwa yang terjadi. Sejarah juga dapat dikatakan sebuah pengetahuan dalam mempelajari sebuah peristiwa yang berhubungan dengan kehidupan manusia yang pernah ia lalui di masa hidupnya terdahulu dimana dari berbagai sejarah yang ada tentunya ada berbagai peninggalan di dalamnya baik bukti tertulis, lisan ataupun peninggalan lainnya yang dapat digunakan sebagai acuan adanya sejarah tersebut (THABRONI, 2022). Di Indonesia merupakan catatan sejarah dari berbagai peristiwa dari Zaman kerajaan hingga Zaman kemerdekaan dimana di beberapa tempat di Indonesia tentunya memiliki sejarah yang beragam dan juga berbeda-beda pada setiap daerah yang terdapat di Indonesia sebagai contoh Bali selain terkenal akan pariwisatanya Bali juga terkenal akan adat dan kebudayaan yang begitu unik sehingga tidak jarang Bali begitu di Indonesia dan bahkan Bali juga sangat terkenal di kancah dunia dari berbagai aspek yang ada salah satunya adalah budaya pada hal sejarah Bali memiliki banyak sekali sejarah

yang mana hingga saat ini masih menjadi kepercayaan bagi sebagian orang salah satu sejarah yang mencuri perhatian adalah sejarah Barong Landung.

Secara etimologi kata barong berasal dari Sansekerta dimana kata B(h)arwang jika di bawa ke dalam bahasa melayu ataupun bahasa indonesia setara dengan kata beruang yang mana nama tersebut merupakan hewan yang tinggal di kawasan eropa, amerika, serta asia dengan bulu yang tebal dan juga memiliki warna hitam serta memiliki ekor yang pendek (Wirawan, 2016). Kisah Barong Landung yang bersalah dari Pura Balingkang, Desa Pinggan, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli sudah mulai terlupakan hal ini dapat dilihat hasil kunjungan yang dilakukan peneliti ke di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bangli dimana Dinas terkait tidak memiliki data mengenai sejarah barong landung tersebut namun sejarah barong landung ini terdapat di Dinas Kabudayaan Kabupaten Buleleng. selain itu kurangnya orang yang mampu menyampaikan kisah tersebut kepada anak dan cucu mereka sehingga sejarah Barong Landung ini mulai terlupakan begitu saja. Mengingat sejarah Barong Landung ini sangat perlu untuk di ceritakan dari masa ke masa agar masyarakat dapat mengingat dan menghargai jasa dari rajanya dengan cara melaksanakan upacara di Pura Balingkang setiap purnama Kelima yang juga di ikuti oleh beberapa masyarakat Balingkang yang berada di kawasan Desa Les, Penuktukan, Tejakula dan sekitarnya. Selain itu sejarah dari Barong Landung ini juga tidak hanya perlu di ingat oleh masyarakat Kintamani namun sejarah Barong Landung ini juga dapat di pelajari oleh masyarakat di luar Kintamani yang mana hal ini dapat menambah pengetahuan dan juga wawasan mereka dalam mempelajari sejarah. Selain itu Barong Landung ini juga ada di beberapa daerah di Bali seperti Gianyar badung dan masih banyak lainnya di daerah

Bali sehingga dari hal tersebut sejarah Barong Landung ini dapat tonton oleh seluruh kalangan masyarakat baik di kawasan Bangli maupun di luar Kabupaten Bangli.

Selain itu permasalahan yang terjadi dari berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menyebarkan angket/kuesioner kepada masyarakat Bangli maupun masyarakat di luar Bangli dan juga di luar Bali. Dari jumlah responden sebanyak 50 orang dan hasilnya 68% belum mengetahui sejarah Barong Landung dan 32% lainnya sudah mengetahui sejarah barong landung yang diketahui melalui pentas budaya maupun website. Dari hasil kuesioner tersebut menunjukan media informasi yang membahas sejarah Barong Landung masih tergolong minim. Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya pengembangan sebuah media yang lebih menarik sebagai media edukasi dalam menyampaikan sejarah Barong Landung yang ada di kawasan Pura Balingkang karena Jika dilihat dari sejarahnya kisah Barong Landung ini memiliki banyak sekali keunikan dan nilai-nilai yang dapat kita ambil terutama dalam hal akulturasi kebudayaan dimana hal ini dapat dijumpai pada bangunan yang terdapat di Pura Balingkang yaitu Pelinggih Ratu Mas Ayu Subandar yang memiliki nuansa bangunan atau tempat ibadah kebudayaan Tionghoa selain itu dari kisah Barong Landung juga kita belajar tentang kisah percintaan dan juga tidak boleh terlalu memprioritaskan pada pendatang yang mana nilai tersebut dapat disampaikan kepada masyarakat dengan pemanfaatan teknologi informasi yang menarik untuk ditonton. Salah satu caranya adalah melalui film dimana sebuah realita yang terjadi di dalam kehidupan dapat disampaikan dengan baik yang di imbangi juga dengan audio visual di dalam penyampaiannya. Selain itu realita yang digambarkan dalam sebuah film juga dapat

berupa realita terjadi saat ini maupun realita yang terjadi pada masa lalu (Hidayah et al., 2020). Film juga memiliki beberapa jenis salah satunya adalah film animasi. Media informasi yang dikembangkan oleh peneliti adalah berupa film animasi 3 Dimensi dimana penggunaan film animasi 3 Dimensi ini didasari dari kebutuhan masyarakat.

Dimana penggunaan animasi 3 Dimensi ini dilihat dari tampilannya sangat menarik dan mendekati kehidupan asli atau nyata, selain itu dengan menggunakan animasi 3 Dimensi ini pengguna dapat menuangkan imajinasi mereka sesuai dengan kemampuannya sehingga dari penggunaan animasi 3 Dimensi ini sangat cocok digunakan dalam menyampaikan informasi kepada khalayak umum dan juga cara mengaksesnya yang mudah. Selain itu sebelumnya juga sempat dilakukan beberapa penelitian mengenai sejarah seperti penelitian dengan judul “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa” yang dilakukan oleh (Candra et al., 2021). Selain itu penelitian mengenai film animasi 3 Dimensi juga sempat diangkat oleh beberapa peneliti terdahulu yang digunakan sebagai bahan yang menarik dan perlu untuk digali lebih dalam dimana salah satunya yang dilakukan oleh (Putu et al., 2020) mengenai “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng”, penelitian lain juga sempat dilakukan oleh (Agung et al., 2021) yang bertajuk “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih”, penelitian lain juga dilakukan oleh (Trisna et al., 2021) yang bertajuk “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar”.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sehingga perlu adanya pengembangan film pendek animasi 3 Dimensi menggunakan software Blender dan

juga Unreal Engine sebagai sebuah solusi dalam memberikan informasi mengenai sejarah Barong Landung yang jelas dan juga memiliki tampilan yang realistis kepada masyarakat, maka dari itu peneliti mengembangkan penelitian skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI SEJARAH BARONG LANDUNG”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas maka penulis mampu merumuskan masalah antara lain seperti berikut :

1. Bagaimana pengembangan film pendek animasi 3 Dimensi sejarah Barong Landung ?
2. Bagaimana Analisa penonton terhadap film pendek animasi 3 Dimensi sejarah Barong Landung ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di jelaskan diatas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai antara lain seperti berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan film pendek animasi 3 Dimensi sejarah Barong Landung
2. Untuk mengetahui analisa penonton terhadap film pendek animasi 3 Dimensi sejarah Barong Landung ?

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Beberapa batasan masalah tentang pengembangan film pendek animasi 3 Dimensi sejarah Barong Landung yaitu :

1. Permasalahan pada pengembangan film pendek animasi 3 Dimensi sejarah barong adalah pada desain karakter dan juga para tokoh utama dalam pengembangannya tidak menyerupai seperti tokoh sebenarnya, mengingat kurangnya sumber-sumber mengenai bentuk pasti dari masing-masing karakter baik dari segi pakaian dan juga bentuk wajah dari raja Jaya Pangus, putri Kang Cing Wie, Dewi Danu serta tokoh lainnya yang terlibat di dalam kisah Barong Landung.
2. Dalam pengembangan film pendek animasi 3 Dimensi sejarah barong hanya menceritakan kisah awal pertemuan Jaya Pangus dengan putri Kang Cing Wie sampai matinya Jaya Pangus dan juga Kang Cing Wie. Kemudian dari kisah tersebut divisualisasikan lah raja dan ratu tersebut ke dalam bentuk boneka besar atau yang di kenal saat ini dengan Barong Landung.
3. Pengembangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Landung hanya mengambil sejarah Barong Landung yang terletak di Pura Balingkang, Desa Pinggan, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli.

1.5 MANFAAT DAN HASIL PENELITIAN

Pengembangan film animasi film pendek animasi 3 Dimensi sejarah Barong Landung ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis bagi pihak yang membutuhkan.

a. Manfaat teoretis

Pengembangan film pendek animasi 3 Dimensi menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Hasil dari pengembangan ini berupa media film animasi yang menampilkan secara visual dan juga

audio, secara teoretis hasil dari studi ini nantinya diharapkan mampu memperluas pengetahuan serta wawasan dalam film animasi 3 Dimensi dan khususnya pada makna yang dapat dipetik dari kisah Barong Landung selain itu juga dapat digunakan sebagai media pengembangan ilmu pengetahuan secara teoretis di dalam mempelajari film animasi.

b. Manfaat praktis

1. Manfaat bagi masyarakat umum

Pengembangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Landung ini memiliki manfaat sebagai sebuah media informasi yang di tunjukkan kepada masyarakat umum yang nantinya mereka dapat memvisualisasikan tentang pentingnya sejarah tersebut agar tidak terlupakan begitu saja.

2. Manfaat bagi peneliti

Peneliti mampu mengimplementasikan materi yang telah dipelajari selama kuliah melalui Pengembangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Landung dan juga dapat menambah wawasan bagi peneliti tentang kisah Barong Landung, serta sebagai salah satu syarat peneliti dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha

3. Manfaat bagi peneliti sejenis

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebuah kajian untuk peneliti yang ingin mengembangkan Film Pendek Animasi 3 Dimensi sejenis serta di jadikan acuan dalam mengembangkan animasi 3 Dimensi.