

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, mengagumkan dengan budaya yang begitu kaya dan beraneka ragam. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) dalam Sensus Penduduk (SP) Tahun 2010 Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau Suku bangsa, lebih tepatnya Indonesia memiliki 1.340 Suku bangsa, masing-masing suku membawa budaya yang unik dan identitas yang kuat. Budaya adalah sebuah sistem gagasan, rasa, tindakan serta karya yang dihasilkan oleh manusia di dalam kehidupan bermasyarakat (Koentjaraningrat,1999). Budaya memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk identitas masyarakat dan menghubungkannya dengan warisan leluhur mereka. Pulau Bali adalah sebuah pulau yang kaya dengan budaya yang begitu mendalam dan beragam. Terkenal sebagai pulau dewata, memiliki pura diberbagai desa atau wilayah tertentu serta memiliki tradisi beragam salah satunya di desa Kubutambahan.

Negara Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, dengan kekayaan dan keragaman budayanya. Berdasarkan informasi dari Badan Pusat Statistik (BPS) dalam Sensus Penduduk (SP) 2010, Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok suku bangsa atau suku bangsa, lebih tepatnya Indonesia memiliki 1.340 suku bangsa, masing-masing suku bangsa membawa budaya yang unik dan kepribadian yang kuat. Kebudayaan dapat menjadi kerangka gagasan, perasaan, tindakan, dan karya yang dihasilkan oleh orang-orang dalam kehidupan bermasyarakat (Koentjaraningrat, 1999). Kebudayaan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter masyarakat dan menghubungkannya dengan warisan leluhur mereka. Pulau Bali merupakan pulau yang kaya akan budaya yang mendalam dan beragam. Populer sebagai pulau para dewa, memiliki

tempat suci di berbagai desa atau wilayah tertentu dan memiliki berbagai tradisi dan budaya, salah satunya di desa Kubutambahan.

Desa Kubutambahan, salah satu desa yang terdapat di Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng, Bali. Disebut Kota *Besi Mejajar* karena beberapa tempat suci di desa Kubutambahan (yang masih ada sampai sekarang) terdapat di sepanjang pantai sebagai benteng. Terdapat banyak tradisi yang menarik, salah satu tradisi yang menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari budaya Kubutambahan adalah tradisi *Ngerebeg*. Tradisi ini dipercaya oleh masyarakat setempat sebagai tradisi yang mengacu pada *Lontar Roga Sanghara Bumi*. *Lontar Roga Sanghara Bumi* merupakan lontar yang memberikan petunjuk spiritual tentang apa yang harus dilakukan ketika bumi mengalami *sanghara* atau bencana, kekacauan atau malapetaka, (Suhardana, 2010). Mengacu pada lontar, tradisi *Ngerebeg* adalah sebagai jawaban atas keadaan alam yang tidak menentu (Panca Baya) pada hari esok atau di masa yang akan datang, biasanya karena adanya unsur-unsur *Panca Maha Bhuta*. Tradisi *Ngerebeg* diyakini telah ada sejak tahun 1700 Masehi, diwariskan secara turun temurun dari masa ke masa dan mempunyai makna yang sangat dalam bagi masyarakat desa Kubutambahan.

Tradisi *Ngerebeg* adalah rangkaian upacara *Mabulu Geles* dan *Bhakti Ngelebarang* di Pura Dalem Purwa yang dilaksanakan setiap lima tahun sekali. *Ngerebeg* diawali dengan persembahyangan bersama di Pura Dalem Purwa, seluruh krama lanang (laki-laki) dari yang muda sampai yang tua membawa benda-benda tajam baik bambu maupun tombak yang digunakan untuk *ngerebeg* dengan menggunakan sarana utama godel luwe (anak sapi betina). Pemanfaatan anak sapi betina ini dilambangkan untuk dipersembahkan kepada *Kala Bang*, salah satu *Bhuta Kala* yang bersemayam di Pura Dalem Purwa, menurut Ardha (wawancara, 2 Oktober 2023). *Godel luwe* ini kemudian diarak sejauh kurang lebih 4 km dari Pura Dalem Purwa menuju Pura Segara sesampainya di tepi pantai, para tokoh adat desa Kubutambahan melaksanakan upacara Pacaruan dan persembahyangan bersama. Upacara *ngerebeg* diawali dengan menusuk anak sapi betina tersebut menggunakan keris sesuhunan oleh manggala (pemimpin) adat sebanyak 3 kali pada anak sapi betina (bagian depan) yang dilanjutkan dengan krama lanang yang telah membawa tombak atau bambu, setelah itu anak

sapi betina dilarung ke laut sebagai tanda akhir upacara. Benda tajam yang digunakan untuk *ngerebeg* yang telah berisi darah *Godel Luwe* tidak boleh dicuci melainkan dibawa ke rumah masing-masing untuk ditaruh di kamar suci (ruang suci) yang diyakini dapat menangkal malapetaka. Para krama juga diberi tirta (air suci) untuk penyucian yang akan dipercikkan di pekarangan rumah agar terhindar dari malapetaka.

Dibalik keunikan tradisi *ngerebeg* di desa Kubutambahan, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui makna dari tradisi tersebut. Hal ini dikarenakan masih kurangnya media informasi mengenai tradisi tersebut. Selain itu, masyarakat desa Kubutambahan hanya mengenal tradisi *ngerebeg* sebagai media keagamaan. Bahkan masyarakat asli desa Kubutambahan belum mengetahui nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam tradisi *ngerebeg* tersebut. Masyarakat hanya mengikuti saja tanpa memahami tradisi yang banyak makna ini. Selain itu, generasi muda juga tidak banyak yang menanyakan atau menggali informasi mengenai mengapa tradisi *ngerebeg* tersebut dilaksanakan. Padahal, tradisi *ngerebeg* di Desa Kubutambahan memiliki berbagai nilai edukatif yang terkandung di dalamnya, yaitu nilai moral dan etika. Tradisi *ngerebeg* dapat menjadi jembatan dalam menyampaikan pesan-pesan keagamaan kepada masyarakat. Nilai-nilai etika yang terkandung dalam tradisi *ngerebeg* dapat menjadi salah satu pembelajaran karakter dalam bermasyarakat.

Pada kenyataannya, informasi dari pelaksanaan tradisi *ngerebeg* di desa Kubutambahan masih sangat minim. Penyebaran masih bersifat lisan yang pada akhirnya kurang efektif karena esensi dari tradisi *ngerebeg* pada akhirnya tidak dijelaskan secara rinci. Hal ini diperkuat dengan hasil survei yang dilakukan oleh peneliti yang melibatkan 56 responden dari berbagai kabupaten di Bali, seperti Karangasem, Klungkung, Bangli, Gianyar, Buleleng, Badung, Jembrana, dan Tabanan dengan rentang usia antara 13 sampai dengan 25 tahun. Dari informasi yang dihimpun, sebanyak 73,2% responden tidak mengetahui tentang tradisi *ngerebeg*, sedangkan 85,7% tidak memahami makna di balik tradisi tersebut. Mengenai nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam tradisi *ngerebeg*, hanya 17,9% responden yang mengetahui, sedangkan sisanya menyatakan tidak mengetahui. Temuan ini menunjukkan bahwa makna dan nilai-nilai edukatif yang

terkandung dalam tradisi *ngerebeg* belum sepenuhnya diketahui oleh masyarakat khususnya di desa Kubutambahan, sesuai hasil survei, 16% responden dari desa Kubutambahan menyatakan tidak mengetahui makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi *ngerebeg*. Namun hasil penelitian menunjukkan bahwa 100% responden setuju dengan dikembangkannya film animasi 3D tentang tradisi *ngerebeg* di desa Kubutambahan sebagai upaya melestarikannya.

Pentingnya mempelajari tradisi merupakan salah satu upaya untuk memperluas informasi tentang budaya dan tradisi masyarakat, lingkungan dan nilai-nilai etika yang terkandung didalamnya. Banyak hal yang dapat dipelajari dari tradisi dan memberikan landasan interaksi sosial dalam masyarakat. Oleh karena itu, tradisi harus dilestarikan dan di pertahankan agar dapat menjadi penyempurnaan pendidikan karakter yang bermutu bagi generasi mendatang.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan budaya dan tradisi adalah melalui pemanfaatan media yang inovatif seperti film animasi 3D. Menurut Adnyana (2018) Animasi merupakan salah satu media yang banyak diminati oleh masyarakat. Oleh karena itu, sangat penting jika media animasi dimanfaatkan sebagai salah satu media pelestarian budaya yang berkelanjutan. Pemanfaatan film animasi 3D dalam konteks kebudayaan masih menjadi penelitian yang belum banyak diteliti. Berikut ini beberapa penelitian tentang pemanfaatan film animasi 3D yaitu Pratama, dkk (2021) tentang Pengembangan Film Animasi 3D Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar dengan hasil kategori baik yang layak untuk dimanfaatkan sebagai media sosialisasi dan edukasi bagi masyarakat Kota Denpasar. Arta, dkk (2022) tentang Pengembangan Film Animasi 3D Tude The Series: Dampak Penggunaan Gadget dengan kategori baik yang layak untuk disebar dan diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh pemanfaatan gadget dan Fikri, dkk (2022) tentang Pengembangan Film Animasi 3D Tude The Series: Bullying dengan kategori baik, dimana film ini dapat memberikan edukasi kepada anak-anak tentang Bullying. Berdasarkan penelitian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah film animasi 3D tentang tradisi *ngerebeg* di desa Kubutambahan yang dapat memberikan informasi dan edukasi bagi masyarakat, sehingga dapat mengetahui apa itu tradisi *ngerebeg* dengan cara yang menarik.

Peneliti memanfaatkan animasi 3D yang mencakup beberapa aspek, yaitu pengembangan film animasi 3D yang bertujuan untuk memperkenalkan tradisi *ngerebeg* di desa Kubutambahan, memberikan kontribusi terhadap pelestarian warisan budaya masyarakat setempat. Menurut Pradita, dkk (2021), melalui film 3D diharapkan mampu memberikan gambaran baru bagi masyarakat, sehingga melalui pemanfaatan media yang menarik dan kreatif, tradisi ini dapat diabadikan dan disosialisasikan kepada generasi muda dan masyarakat luas mengingat tradisi ini dilaksanakan setiap 5 (lima) tahun sekali, dengan tetap menjaga nilai-nilai dan upacara yang terkandung di dalamnya agar tidak terlupakan. Dengan demikian, tujuan penelitian ini tidak hanya berdampak pada pelestarian budaya, tetapi juga sebagai bentuk edukasi agar masyarakat, khususnya di desa Kubutambahan

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk mengangkat tradisi *ngerebeg* di desa Kubutambahan yang dikemas dalam bentuk film animasi 3D dengan judul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan landasan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Terbatasnya media informasi yang mengkaji tentang tradisi *ngerebeg* di desa Kubutambahan menyebabkan informasi sulit diakses oleh masyarakat.
2. Sebagian besar masyarakat masih belum mengetahui tentang nilai-nilai edukatif yang terkandung di dalamnya, khususnya etika dan teo-etika dalam tradisi *ngerebeg* di desa Kubutambahan.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pertanyaan peneliti mengenai Pengembangan Film Animasi 3D Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Film Animasi 3D Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan?
2. Bagaimana respon penonton terhadap Pengembangan Film Animasi 3D Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti dari Pengembangan Film Animasi 3D Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan adalah:

1. Untuk mengembangkan Film Animasi 3D Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan .
2. Untuk Mengetahui respon penonton terhadap Pengembangan Film Animasi 3D Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan.

1.4 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam Pengembangan Film Animasi 3D Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan adalah sebagai berikut.

1. Batasan masalah dalam Pengembangan Film Animasi 3D Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan berpusat pada pemanfaatan sumber data dari kitab terjemahan *Lontar Roga Sanghara Bumi*, hasil penelusuran pada situs web dan jurnal terkait, serta hasil wawancara dengan Gede Pariadnyana (Kepala Dinas Desa Kubutambahan), Nyoman Ardha Sulandrya (Tokoh Masyarakat), dan I Made Wijana (Tokoh Masyarakat). Batasan ini mengarah pada khusus Pengembangan Film Animasi 3D Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan sebagai hal yang utama dalam pembuatan film, dengan mempertimbangkan sumber data yang dapat mempengaruhi isi film dan metode yang digunakan dalam film animasi ini.
2. Batasan usia penonton film animasi ini adalah antara 13 sampai dengan 25 tahun. Karena pada rentang usia ini mereka masih aktif mencari data dan pengalaman yang belum pernah ditemukan, termasuk dalam hal pengenalan budaya dan tradisi. Dengan batasan usia ini, film animasi diharapkan dapat bersifat mendidik dan memahami warisan tradisi setempat.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Film Animasi 3D Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana film animasi 3D dapat dimanfaatkan untuk

melestarikan budaya, khususnya konvensi ngerebeg di Kota Kubutambahan. Selain itu, hasil penelitian ini akan memberikan informasi tambahan tentang bagaimana memanfaatkan film animasi 3D.

2. Manfaat yang Dapat Diterapkan

a. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini akan memberikan pengalaman yang berharga dalam keterampilan manajemen waktu dan mendapatkan kreatif yang lebih mendalam serta merasa sangat bangga atas prestasi yang telah diberikan dalam melestarikan budaya dan memperkenalkan tradisi kepada masyarakat luas melalui film animasi 3D.

b. Manfaat bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi edukatif bagi masyarakat dan menambah wawasan pengetahuan khususnya untuk generasi mendatang.

c. Manfaat bagi Peneliti Sejenis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan film animas 3D.

