

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan sebuah negara yang kaya dengan keanekaragaman budaya. Keberagaman budaya adalah keseluruhan struktur sosial, religi, dan lain-lain yang dimana didalamnya terkandung berbagai macam ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian dan adat istiadat yang ada di dalam sebuah komunitas atau masyarakat yang diwariskan dari generasi ke generasi (Antara & Vairagya, 2018). Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan aktivitas manusia yang dimiliki bersama oleh sekelompok orang dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari diri manusia (Fitri Lintang & Ulfatun Najicha, 2022). Memperkenalkan budaya perlu dilakukan sejak dini, sehingga generasi yang baru lebih mengenal kebudayaannya sendiri. Pemerintah Indonesia sudah melakukan berbagai upaya dalam mempertahankan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan Pemerintah Indonesia terhadap kalangan muda yakni dengan dibuatnya Kurikulum Merdeka dan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang berisikan berbagai macam pembelajaran intrakurikuler yang beragam dengan berisi kurikulum yang lebih optimal agar peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Seorang Pendidik yakni Guru akan memiliki keleluasaan untuk memilih perangkat ajar sehingga lebih bisa disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar dan minat dari peserta didik

(Kemendikbudristek, 2022a). Dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila disekolah harapannya seorang peserta didik lebih berkompoten, berkarakter dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan rencana strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam kurun waktu 2020-2024 yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghayati ilmu pengetahuan sebagai proses penguatan karakter sekaligus belajar dari lingkungannya. Dengan dibentuknya Proyek Peningkatan Profil Pelajar Pancasila, kami berharap agar para pelajar Pancasila tidak hanya memperoleh keterampilan kognitif saja, tetapi juga mengembangkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan jati dirinya sebagai warga negara Indonesia. Profil Mahasiswa Pancasila mencakup enam kompetensi inti yang telah dirumuskan sebagai elemen kunci. Keenam dimensi tersebut saling berkaitan dan saling memperkuat, sehingga untuk mewujudkan profil mahasiswa Pancasila yang utuh, keenam dimensi tersebut harus terimplementasi secara simultan. Keenam dimensi tersebut adalah : (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia ; (2) Bekebinekaan global ; (3) Bergotong royong ; (4) Mandiri ; (5) Bernalar kritis ; (6) Kreatif. Salah satu dimensi pada Profil Pancasila yakni pada Dimensi Kreatif yang memiliki arti bahwa pelajar yang kreatif merupakan pelajar yang mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermanfaat, bermakna, dan berdampak. Elemen Kreatif ini memiliki elemen kunci yakni menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. Dalam penerapan Dimensi Kreatif di SMKN 1 Singaraja sudah sangat bagus yakni di bidang

Kewirausahaan khususnya di bidang Tata Boga dikarenakan SMKN 1 Singaraja merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang khusus membidangi Akutansi, Bisnis, Perkantoran, Pariwisata dan Perhotelan yang diharapkan lulusan dari SMKN 1 Singaraja memiliki jiwa wirausaha yang tinggi dan memiliki kompetensi siap kerja. Dari produk kreatif yang dibuat oleh siswa di sekolah hanya masih berpacu pada produk kreatif makanan saja dikarenakan sekolah sudah memiliki fasilitas dapur yang memadai dan produk yang telah dibuat bisa diperjual belikan kepada seluruh masyarakat yang berada sekolah.

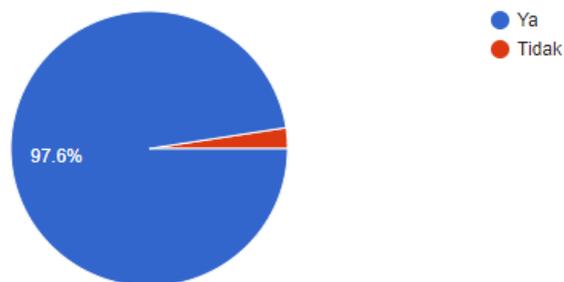
Dibalik hal tersebut, selaku Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum yakni Bapak Kadek Agus Jaya Pharhyuna berharap bahwasannya produk kreatif di bidang wirausaha tidak hanya terbatas pada bidang makanan dan minuman saja tetapi dengan produk kreatif lainnya seperti halnya produk kreatif wirausaha di bidang seni kerajinan tangan Bali bisa berupa hiasan maupun untuk sarana upacara Agama Hindu. Dari hal tersebut terdapat masalah yang ditemukan bahwasannya Dimensi Kreatif pada penerapan Kurikulum Merdeka Profil Pelajar Pancasila yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Singaraja dirasa kurang maksimal dan Wakil Kepala Sekolah berharap adanya pengembangan suatu media yang harapannya bisa membuat siswa lebih termotivasi pada bidang Kreatif Kewirausahaan. Hasil dari wawancara dengan Narasumber bisa dilihat pada **Lampiran 4**. Agar kebudayaan ini bisa diperkenalkan kepada peserta didik maka bisa dengan menggunakan teknologi multimedia yang sudah sangat berkembang, maka pemanfaatan teknologi ini akan memudahkan dalam penyebaran informasi yang dimana akan membangkitkan motivasi seorang peserta didik dalam pengenalan budaya Bali. Teknologi Multimedia yang bisa

diciptakan untuk memperkenalkan salah satu kebudayaan Bali yakni dengan melalui media film, seperti halnya film kewirausahaan Profil Pelajar Pancasila dimensi kreatif kerajinan tangan Bali. Secara teknis, berkembangnya seni kerajinan sarana upacara disebabkan karena sangat didukung oleh teknologi modern yang ada (Karuni & Suardana, 2018).

Dalam penerapan Profil Pelajar Pancasila dimensi Kreatif seorang peserta didik sudah mengetahui Dimensi keenam yakni Kreatif, tetapi masih banyak peserta didik peserta didik yang belum menerapkan dimensi tersebut. Ini dapat dibuktikan dengan dilakukannya penyebaran angket dengan menggunakan 41 responden, dan hasil penyebaran angket tersebut terdapat 40 responden (97%) yang mengetahui Profil Pelajar Pancasila, dan 32 orang (78%) yang sudah mengetahui Dimensi keenam yakni Dimensi Kreatif. Namun hanya terdapat 7 orang (17%) yang sudah sering menerapkan dan menanamkan Dimensi Kreatif (orisinil, bermakna, bermanfaat, dan berdampak) di sekolah.

Apakah Anda Mengetahui Profil Pelajar Pancasila ?

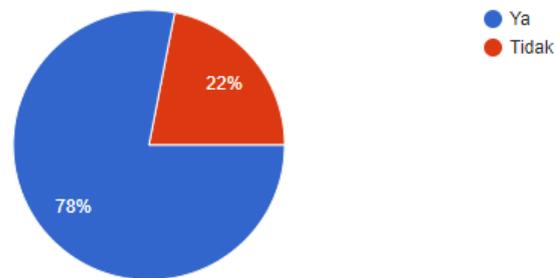
41 responses



Gambar 1. 1
Hasil Responden Mengetahui Profil Pelajar Pancasila

Apakah anda mengetahui tentang ke-6 dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila?

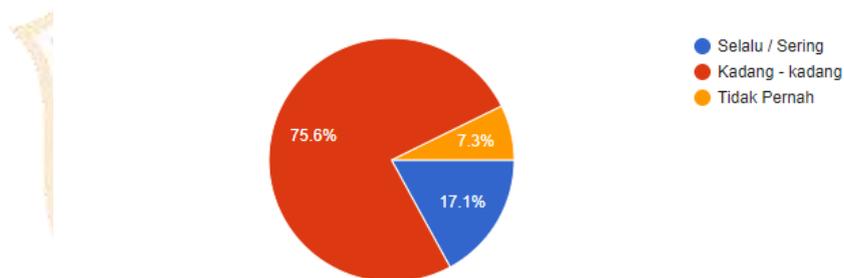
41 responses



Gambar 1. 2
Hasil Responden Mengetahui ke-6 Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Apakah anda sudah pernah menanamkan dan melaksanakan nilai Kreatif (Orisinil, Bermakna, Bermanfaat dan Berdampak) di Sekolah ?

41 responses



Gambar 1. 3
Responden Penanaman dan Pelaksanaan Nilai Kreatif di Sekolah

Dengan kurangnya media publikasi menarik yang membuat peserta didik enggan memiliki motivasi atau dorongan yang tinggi dalam berjiwa kreatif wirausaha dan bersifat monoton hanya berpacu dibidang masakan saja. Hal ini merupakan salah satu kekurangan atau kelemahan pembelajaran bidang kreatif yang berada di SMK Negeri 1 Singaraja bahwa guru hanya memberikan materi kewirausahaan khususnya masakan saja dan masih berupa pemberian materi

seperti *E-Book*, *PDF*, dan video cara memasak yang didapatkan dari *Youtube*, yang mengakibatkan siswa tidak memiliki inovasi produk kreatif pada bidang lainnya sementara jika siswa jika ingin membuat produk kreatif kewirausahaan lainnya, pihak sekolah akan tetap mendukung dengan syarat pembuatan proposal produk yang akan dibuatnya. Berkaitan dengan hal tersebut diperlukannya media publikasi yang tepat guna dalam mendorong jiwa wirausaha pada Dimensi Kreatif dibidang kebudayaan Bali yakni dengan membuat kerajinan tangan Bali pada Kurikulum Merdeka. Berdasarkan dari hasil penyebaran angket terdapat 26 orang (63%) memilih media pembelajaran berupa video dan 34 orang (85%) menyukai dan meminati kerajinan Bali.



Gambar 1. 4
Responden Media Pembelajaran yang Diminati

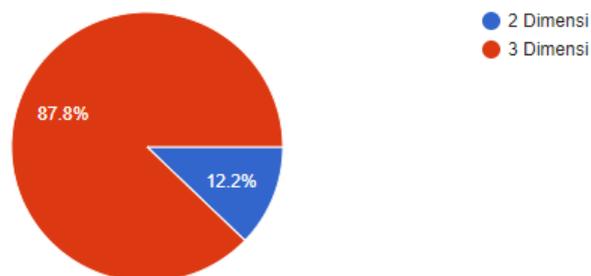


Gambar 1. 5
Responden Menyukai dan Meminati Kerajinan Tangan Bali

Teknologi yang bisa digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yakni dengan film animasi 3 dimensi. Animasi 3D dipilih dikarenakan sesuai dengan wawancara terhadap narasumber Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum yakni Bapak Kadek Agus Jaya Pharhyuna menjelaskan bahwasannya sudah banyak produk penelitian yang sudah dilakukan di sekolah, tetapi kebanyakan produk tersebut masih berupa animasi 2D dan diperlukannya media animasi yang berbeda dan inovatif seperti halnya Animasi 3D dikarenakan seorang penonton bisa merasakan kedalaman film dan merasa masuk dalam film animasi 3D tersebut. Berdasarkan dengan hasil wawancara terhadap narasumber dan penyebaran kuisisioner yang melibatkan 41 responden, yaitu sebanyak 36 orang (87%) memilih untuk menonton film animasi 3 dimensi.

Animasi apa yang lebih anda minati untuk ditonton?

41 responses



Gambar 1. 6
Responden Animasi yang Lebih Diminati

Menurut penelitian (E.Awulle et al., 2016) yang membahas pembuatan film animasi 3D dengan menggunakan metode *Dynamic Simulation*. Penelitian ini mengemukakan bahwanya animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan. Animasi diciptakan karna atas dasar kegunaan dan keperluannya seperti animasi menjadi media penghibur, promosi, presentasi, dan lain-lain. Animasi 3D merupakan animasi yang bisa terlihat dari berbagai sudut pandang karena dibuat berdasarkan sumbu x, y, dan z. Dalam pembuatan animasi 3D diperlukannya sketsa manual yang akan menjadi panduan dalam proses pembuatan film tersebut, setelah itu akan diproses dengan komputer dan akan menjadi *file* digital. Animasi 3D memiliki kelebihan yakni kesan yang diberikan seperti nyata atau hidup, banyak hal atau *assets* yang bisa dipergunakan kembali (*reuseable*), banyak proses komputerisasi simulasi otomatis pada animasi yang dimana membuat pemrosesan animasi bersifat fleksibel dan lebih cepat. Disamping itu, animasi 3D ini memiliki kelebihan untuk mampu menghasilkan karakter yang memiliki ekspresi fleksibel (ekspresif) yang bisa lebih dirasa oleh penonton. Dengan hal ini maka seorang pencipta animasi (*animator*) dapat selalu bisa merubah dari segi artistik maupun cara yang digunakan untuk menciptakan gaya grafis atau *style* yang diinginkannya. Berdasarkan dari penyebaran angket yang melibatkan 41 responden, memberikan hasil sebanyak 36 orang (87%) lebih meminati menonton animasi 3D daripada menonton film animasi 2D dengan asumsi film animasi 3D lebih menarik dipandang dan disenangi berbagai macam kalangan. Film-film yang sudah pernah dibuat oleh *Pixar*, seperti *Toy Story*, *Finding*

Nemo, *Cars*, *Up*, dan *Coco* merupakan sebagai pembuktian betapa dahsyatnya film animasi 3D. Studio animasi *Walt Disney*, *Dream Works*, dan *Warner Bros* merupakan studio animasi terbesar dunia yang memproduksi banyak animasi tiap tahunnya dan memberikan banyak manfaat bagi seorang animator dan penikmat animasi.

Penyampaian informasi melalui media film tentang Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif sudah pernah dibuat oleh (Dijten PAUD Dikdasmen, 2022) yang berjudul “PROFIL PELAJAR PANCASILA : KREATIF”. Film Dimensi Kreatif tersebut menjadi sebuah rujukan untuk dilakukannya perluasan film, yakni film animasi 3D. Berikut merupakan kekurangan dari film tersebut yaitu kualitas pergerakan animasi masih bisa dikatakan kaku dikarenakan animasi tersebut menggunakan animasi 2D, dengan menggunakan animasi 2D maka ekspresi karakter yang terdapat dalam film terkesan tidak hidup atau minim ekspresif, selain daripada itu background yang digunakan masih menggunakan background 2D, maka seorang penonton tidak bisa merasakan seperti masuk ke dalam film tersebut. Film animasi 3D Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif ini memiliki genre komedi didalamnya yang dimana kisah ceritanya akan diperankan oleh seorang peserta didik SMK yang memiliki jiwa kreatif dalam berwirausaha dan dalam perjalanan pembuatan produk tersebut akan banyak hal yang lucu dan menarik, sehingga lebih menarik ketertarikan penonton untuk menonton film animasi 3D ini.

Pemilihan peran seorang peserta didik SMK merupakan sebagai contoh anak muda yang bisa dikatakan generasi milenial yang memiliki banyak peran pada saat ini. Harapannya dengan pemeran anak muda yakni peserta didik SMK

lebih dapat memotivasi seluruh generasi yang ada dikarenakan pembawaan sifat dari karakter tersebut masih dirasa lebih muda, dan memiliki jiwa yang lebih bersemangat dalam menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam Dimensi Kreatif Profil Pelajar Pancasila terlepas dari lokasi sekolah yang dilakukan oleh seorang peneliti.

Media Film khususnya pada Animasi 3D sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain, yang dimana respon yang didapatkan sangat baik dari masyarakat. Beberapa penelitian tersebut yakni Perluasan Film Animasi 3D “Tude The Movie” – Pentingnya Mencuci Tangan yang Benar (Rahayu et al., 2021), “Tude The Movie” – Sejarah Lagu Merah Putih (Pradita et al., 2021), dan Perluasan Film Animasi 3D Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng (Pratiwi et al., 2020). Berdasarkan penelitian diatas maka bisa diperluas film animasi 3D Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif. Film animasi 3D ini akan bisa memvisualisasikan seorang peserta didik yang memiliki jiwa wirausaha yang tinggi dan kreatif, yang dimana akan mampu menciptakan suatu produk kerajinan tangan Bali untuk memajukan seni kebudayaan Bali. Dari film animasi ini akan memberikan suatu informasi dan motivasi kepada penonton agar tetap mengingat dan memajukan seni kebudayaan Bali melalui Dimensi Kreatif pada Profil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan studi yang berhubungan dengan penggunaan dari film animasi, penulis tertarik dalam melakukan penelitian dengan judul : “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut merupakan rumusan masalah pada penelitian ini yakni.

1. Bagaimana pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali?
2. Bagaimana hasil analisa respon guru dan peserta didik terhadap hasil Film Animasi 3 Dimensi Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang diinginkan pada Film Animasi 3D Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali, antara lain:

1. Untuk mengembangkan Film Animasi 3 Dimensi Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali.
2. Untuk mengetahui hasil analisa respon guru dan peserta didik dari Film Animasi 3 Dimensi Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

1. Film Animasi 3 Dimensi hanya mengangkat tentang Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif.
2. Sumber cerita Film berdasarkan hasil dari wawancara dengan pihak SMK Negeri 1 Singaraja yakni Bapak Kadek Agus Jaya Pharhyuna sebagai Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Perluasan Film Animasi 3D Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali ini mampu memberikan suatu manfaat seperti:

1. Manfaat Teoritis

Penciptaan film animasi 3D ini menggunakan konsep *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sehingga penelitian akan menghasilkan media berupa film animasi 3D yang berisikan suara dan gambaran. Penelitian ini diharapkan dapat menambah suatu wawasan tentang Profil Pelajar Pancasila khususnya pada Dimensi keenam yakni Dimensi Kreatif dan menambah jiwa motivasi untuk berwirausaha dan memanfaatkan kebudayaan Bali dengan membuat Kerajinan Tangan Bali serta bisa mengaplikasikan teori-teori yang telah diperoleh ketika saat duduk pada bangku perkuliahan pada mata kuliah multimedia dengan materi *Animation* dan *Rendering*. Sehingga materi-materi dasar yang sudah dilaksanakan pada teknologi multimedia lanjut tersebut bisa dijadikan panduan dalam mengembangkan film animasi 3D Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali yang harapannya mampu memberikan banyak manfaat bagi penonton.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Dengan penciptaan film animasi 3D Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali, bisa mengetahui kebudayaan kerajinan tangan bali, mampu memahami cara untuk membuat film animasi 3 dimensi, mampu membangun cerita dan dapat memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk

film animasi yang berisikan audio dan visual, mengembangkan diri serta membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang sudah dikuasai dan sebagai media penerapan ilmu yang telah didapat selama bangku perkuliahan.

b. Manfaat bagi masyarakat

Perluasan dari film animasi 3D Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali ini memiliki manfaat bagi masyarakat yakni guna memberikan penanaman nilai-nilai yang terkandung pada Profil Pelajar Pancasila khususnya pada Dimensi Kreatif, menjadi media pembelajaran untuk peserta didik agar mencintai budaya tersendiri terutama kerajinan tangan Bali, serta besar harapan peneliti bahwa film ini akan bisa memberikan motivasi kepada masyarakat yakni generasi muda untuk tetap mempertahankan beberapa nilai yang terkandung pada Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif dengan memanfaatkan kebudayaan yang ada untuk menghasilkan suatu produk kewirausahaan.

c. Manfaat bagi pelajar

Perluasan film animasi 3D Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali ini memiliki manfaat bagi para pelajar seluruh Indonesia dikarenakan guna memberikan penanaman nilai-nilai yang terkandung pada Profil Pelajar Pancasila khususnya pada Dimensi Kreatif dan menjadi media pembelajaran untuk peserta didik agar mencintai budaya tersendiri terutama kerajinan tangan Bali

d. Manfaat bagi guru

Melalui pembuatan film animasi 3D Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali ini memiliki manfaat bagi para guru yaitu seorang guru akan memiliki media yang lebih beragam yang tidak hanya terpaku pada pembelajaran konvensional dan lebih memudahkan seorang guru dalam pemberian informasi berkaitan dengan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif.

e. Manfaat bagi orang tua siswa

Melalui perluasan film animasi 3D Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali ini memiliki manfaat bagi orang tua siswa dikarenakan orang tua lebih mudah dalam mendidik anaknya dan sadar bahwa anaknya tersebut sudah menerapkan prinsip dan nilai-nilai yang terkandung dalam Profil Pelajar Pancasila khususnya pada Dimensi Kreatif.

f. Manfaat bagi peneliti sejenis

Penelitian ini harapannya bisa dijadikan untuk sebuah kajian agar peneliti yang ingin mengembangkan penelitian sejenis yaitu film animasi 3D yang bisa dijadikan acuan dalam penciptaan sebuah film.