

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bali merupakan provinsi di Indonesia yang memiliki beragam keunikan dan daya tarik tersendiri. Berbagai kebudayaan dan tradisi tersebar di seluruh daerah di Bali dan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat. Menurut Inrevolzon (2013), Kebudayaan adalah sebagian besar sistem gagasan, tindakan, dan hasil cipta, karsa dan rasa manusia untuk memenuhi kebutuhan kehidupannya dengan cara belajar, yang semuanya dapat ditemukan dalam kehidupan masyarakat. Setiap daerah memiliki kebudayaan yang unik, mencakup bahasa, kesenian, dan adat istiadat. Kebudayaan Bali sendiri berakar pada nilai-nilai yang bersumber dari ajaran Agama Hindu. Dalam kehidupan masyarakat Bali, dikenal konsep rwa bhineda, yaitu perbedaan yang dipengaruhi oleh faktor lokasi (desa), waktu (kala), dan situasi aktual (patra). Prinsip desa, kala, dan patra menjadikan kebudayaan Bali lebih fleksibel dan selektif dalam menyerap serta menyesuaikan diri dengan pengaruh dari luar, sehingga tetap dapat bertahan tanpa kehilangan identitasnya. Kebudayaan Bali juga sangat menghargai nilai-nilai keseimbangan dan keharmonisan dalam hubungan manusia dengan Tuhan (parahyangan), sesama manusia (pawongan), dan lingkungan (palemahan),

sebagaimana diajarkan dalam Tri Hita Karana (tiga penyebab kesejahteraan) yang menyebabkan terwujudnya kesejahteraan masyarakat (Suweta, 2020).

Kebudayaan dan kesenian merupakan dua aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat Bali. Kesenian dalam masyarakat Bali adalah unsur yang sangat digemari oleh masyarakat yang menjadi bagian utama bagi kehidupan mereka, sehingga kesenian menjadi salah satu fokus kebudayaan di Bali (Suweta, 2020). Salah satu bentuk kesenian yang terdapat di Bali adalah tari tradisional. Tari tradisional merupakan tarian yang ditampilkan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam suatu komunitas atau adat tertentu dan diwariskan secara turun-temurun (Suwaji, 2012). Berdasarkan definisi tersebut, tari tradisional dapat diartikan sebagai seni yang berkembang dalam suatu masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi di suatu daerah. Dalam budaya Bali, kesenian tari menjadi bagian penting yang mengandung nilai-nilai tradisional untuk mempererat keharmonisan antar masyarakat. Dalam perkembangan seni tari tradisional di Bali, sejumlah tari sakral yang dulunya hanya dipentaskan ditempat suci, sekarang dikembangkan menjadi tari hiburan dan sering dipentaskan untuk menjadi hiburan bagi masyarakat dan wisatawan. Dengan demikian, tari Bali dibagi menjadi tiga kategori, yaitu tari Wali yang memiliki unsur sakral, tari Bebali yang bersifat semi-sakral, dan tari Balih-balihan yang lebih difokuskan sebagai hiburan. Salah satu contoh tari Balih-balihan adalah Joged, yang berfungsi sebagai tarian hiburan bagi masyarakat. Menurut Rahayu (2017), ciri khas dari tari joged adalah adanya paibing-ibingan yaitu bagian menari bersama antara penari joged dengan penonton yang ditunjuk oleh penari joged. Tari joged yang paling dikenal oleh masyarakat Bali maupun luar Bali adalah Joged Bumbung. Secara etimologis, istilah "Joged

Bambung" terdiri dari dua kata, yakni "joged," yang merujuk pada gerakan, dinamika, dan tarian, serta "bambung," yang berasal dari bahasa daerah dan berarti bambu. Dalam konteks seni, joged bambung adalah bentuk kesenian yang menggabungkan musik tabuh dengan seni tari (Winyana, 2015). Joged bambung pertama kali dipentaskan di kabupaten Buleleng yang diciptakan oleh para petani untuk menghibur kala sedang istirahat setelah bekerja di lumbung. Setelahnya tari tradisional tersebut berkembang hingga tersebar di seluruh kabupaten di Bali dan pada setiap daerah memiliki keunikannya masing-masing.

Salah satu kabupaten di Bali yang memiliki kesenian joged bambung yang unik adalah kabupaten Jembrana. Jembrana memiliki kesenian unik yang merupakan satu-satunya di Bali yaitu kesenian Bambung Kepyak. Berbeda dari kesenian bambung lainnya bambung kepyak merupakan tari jejogedan yang memiliki ciri khas unik yaitu alat musik yang digunakan sebagian besar terbuat dari bambu. Alat musik itu terdiri dari gamelan, suling, kemple, cengceng dan 3 alat musik yang menjadi ciri khas yaitu kepyak yang merupakan batang bambu yang dibuat menggunakan bambu santong yang di atasnya sudah diiris-iris dan dimainkan dengan cara ditumbukkan di alas kayu, kendang yang terbuat dari sepasang bambu lanang-wadon dari bambu tamblang dan gem yang terbuat dari bambu petung yang biasa digunakan untuk membuat gamelan jegog. Menurut Pranata (2023), kata "bambung" dalam bahasa daerah berarti bambu, yang merujuk pada jenis alat musik yang digunakan dalam pertunjukan ini, sementara kata "kepyak" mengacu pada suara yang dihasilkan oleh alat musik yang digunakan. Dalam sejarahnya kesenian bambung kepyak pertama kali muncul berawal dari sejumlah orang yaitu I Nyoman Madia, I Nyoman Lebih, I Wayan Sukadana dan I Wayan Pande yang

mendengar suara gambelan bambu saat menyembelih hewan suci pada upacara palebonan I Nyoman Jayaprana di Desa Banjar, Buleleng. Setelah upacara palebonan tersebut mereka membuat alat musik yang menyerupai suara gambelan yang didengar dan dipentaskan. Kesenian Bumbung Kepyak dimainkan oleh 19 hingga 21 orang, yang terdiri dari 7 penabuh gambelan, 6 hingga 8 pemain kepyak, 2 pemain suling, 1 pemain kempli, 1 pemain ceng-ceng, 1 pemain kendang, dan 1 pemain gem. Ciri khas lainnya dari bumbung kepyak yang membedakan dari joged bumbung pada umumnya adalah ini sesi jejogedan akan ada pengawal bersenjata klewang yang bertugas mendampingi penari yang disebut Jagabaya. Jagabaya bertugas menjaga penari dari pengibing dan bertanggung jawab menjaga api pada celempik, yaitu lilin dengan tatakan batok kelapa yang berisi sumbu dan minyak kelapa, agar tetap menyala selama pementasan berlangsung. Celempik merupakan gambaran bagaimana di masa lalu ketika tidak ada lampu sebagai penerangan, sehingga celempik digunakan untuk menerangi sesi pementasan bumbung kepyak yang hanya dilakukan pada malam hari (Budiastrawan, 2022).

Menurut Humas (2012), kesenian bumbung kepyak pertama kali muncul dan pentas di Jembrana pada tahun 1934 di lingkungan Satria yang dipelopori lima orang seniman yaitu Bapa Ketut Geder, Pan Kanten, Pan Ketis, Pan Rabo dan Pan Dana. Kesenian Bumbung Kepyak sempat mengalami beberapa kali vakum dan hampir punah. Namun, pada tahun 1994, kesenian ini direkonstruksi kembali oleh masyarakat dengan dukungan Pemerintah Kabupaten Jembrana di bawah kepemimpinan Bupati Ida Bagus Indugosa. Kesenian ini tentu merupakan aset berharga sehingga perlu untuk diketahui oleh masyarakat luas agar dapat dilestarikan dan dijaga oleh setiap individu. Namun saat ini kesenian bumbung

kepyak masih sulit untuk dikenal oleh masyarakat khususnya masyarakat kabupaten Jembrana. Dari hasil wawancara dengan I Komang Budi Sukanta Yasa selaku Ketua Seeka Bumbung Kepyak Tempek Palamertha diketahui bahwa banyak Seeka Bumbung Kepyak yang sudah tidak berjalan lagi dan hanya tersisa satu Seeka di Tempek Palamertha sehingga kesenian bumbung kepyak ini jarang diketahui oleh masyarakat luas. Faktor yang menyebabkan banyak yang tidak mengetahui kesenian Bumbung Kepyak adalah metode penyebaran informasi yang masih bersifat tradisional, yakni dari percakapan warga dengan warga lain. Hal tersebut menyebabkan informasi mengenai jasa pementasan maupun edukasi tentang kesenian tersebut hanya terbatas pada masyarakat di wilayah Desa Pendem. Keterbatasan akses informasi ini menghambat penyebaran dan perkembangan kesenian Bumbung Kepyak di luar daerah tersebut. Migrasi generasi muda ke kota untuk mencari pekerjaan dan melanjutkan pendidikan menjadi salah satu penyebab sulitnya mempertahankan eksistensi kesenian Bumbung Kepyak. Minimnya regenerasi mengakibatkan berkurangnya minat dan keterlibatan masyarakat dalam melestarikan kesenian ini. Perpindahan dari desa ke kota menyebabkan generasi muda terputus dari akar budaya mereka karena di kota mereka lebih terpapar budaya urban yang berbeda, karena hal tersebut banyak dari Seeka bumbung kepyak yang kekurangan anggota dan tidak ada pengganti yang mewarisi kesenian ini sehingga beberapa Seeka kesenian bumbung kepyak dibubarkan. Faktor selanjutnya adalah perkembangan teknologi dan media sosial yang menyebabkan pola konsumsi masyarakat menjadi berubah. Perkembangan teknologi mengubah pola konsumsi informasi dan hiburan masyarakat khususnya generasi muda, dimana mereka lebih tertarik dengan konten-konten yang ditemukan pada media sosial dan internet, yang

sering kali didominasi oleh kebudayaan luar daripada budaya lokal. Secara tidak langsung hal ini menyebabkan minat generasi muda kepada kesenian Bumbung Kepyak menjadi menurun karena kurangnya konten yang menarik tentang budaya lokal. Beberapa faktor tersebut tentu berpengaruh terhadap keberlanjutan kesenian Bumbung Kepyak di masa depan. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam upaya memperkenalkan dan melestarikan kesenian ini membuat masyarakat memiliki akses terbatas terhadap informasi mengenai Bumbung Kepyak, sehingga minat dan partisipasi dalam menjaga tradisi ini menjadi berkurang.

Berdasarkan hasil penyebaran angket yang telah disebarluaskan kepada 79 responden secara acak di Kabupaten Jembrana, diperoleh data dengan presentase 74,7% responden tidak mengetahui tentang kesenian Bumbung Kepyak, 74,7% responden tidak mengetahui daerah asal kesenian Bumbung Kepyak, 78,5% responden tidak pernah menonton kesenian Bumbung Kepyak, dan 94,9% responden setuju dibuatkannya film animasi 3 dimensi tentang kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana. Berdasarkan hasil angket tersebut, diketahui bahwa sebagian besar generasi muda di Kabupaten Jembrana masih belum mengenal kesenian Bumbung Kepyak. Hal ini menunjukkan bahwa kesenian tradisional tersebut belum tersosialisasikan secara luas di kalangan generasi muda. Sehingga hal ini menyebabkan kurangnya perhatian dari masyarakat terhadap kesenian Bumbung Kepyak yang ada di Jembrana.

Berdasarkan hal tersebut, Bapak I Komang Budi Sukanta Yasa, selaku Ketua Seeka Bumbung Kepyak di Tempek Palamertha, berharap agar kesenian Bumbung Kepyak dapat kembali dikenal oleh masyarakat. Dengan demikian, kesenian ini dapat terus dilestarikan dan diwariskan kepada generasi mendatang. Oleh karena

itu, kesadaran masyarakat dalam mencintai kesenian daerah menjadi hal yang sangat penting. Jika masyarakat tidak peduli terhadap budaya yang dimiliki, bukan tidak mungkin kebudayaan tersebut akan hilang seiring waktu. Generasi muda memiliki peran besar dalam menjaga dan melestarikan budaya, sehingga mereka diharapkan tidak mudah terpengaruh oleh kebudayaan asing yang dapat mengurangi kecintaan terhadap warisan budaya sendiri. Seiring dengan perkembangan zaman, generasi muda Indonesia semakin melupakan keunikan budayanya sendiri. Kemajuan teknologi yang membawa arus informasi dengan cepat juga berkontribusi pada fenomena ini, di mana budaya luar lebih dikenal dibandingkan budaya lokal. Kondisi ini tentu menjadi ancaman bagi kelestarian kesenian dan kebudayaan asli.

Berdasarkan permasalahan tersebut, muncul sebuah gagasan untuk menjaga dan melestarikan kesenian dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pendukungnya, salah satunya melalui pembuatan film animasi 3D. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D, yang memiliki keunggulan di mana karakter memiliki bentuk, volume dan ruang sehingga penggambaran karakter lebih realistis (Watun et al., 2019). Menurut Putra (2019), film animasi dapat dijadikan sebagai salah satu sarana untuk merevitalisasi kesenian atau budaya daerah yang belum optimal dikenal oleh masyarakat luas. Film animasi merupakan media yang efektif untuk memperkenalkan budaya kepada masyarakat karena animasi mempunyai daya tarik visual yang kuat sehingga dapat dengan mudah menarik perhatian penonton dari berbagai usia. Film animasi dapat dikemas dengan berbagai ekspresi yang menonjolkan keunikan serta memiliki daya tarik tersendiri, menjadikannya lebih unggul dibandingkan media lainnya. Dengan penggunaan

animasi 3 dimensi, penyampaian pesan mengenai Bumbung Keyyak diharapkan menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan.

Penelitian terkait yang mengangkat tema kebudayaan lokal sudah pernah dikembangkan sebelumnya oleh peneliti yang lainnya yang berjudul “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Tradisi Megebeg-Gebegan di Desa Tukadmungga” (Sudipta et al., 2023). Penelitian ini menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam proses produksinya. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan media yang lebih efektif dalam menyampaikan kepada masyarakat mengenai pentingnya nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam tradisi *Megebeg-Gebegan* di Desa Tukadmungga. Penelitian berjudul “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng” (Pratiwi et al., 2020). Penelitian ini menghasilkan film animasi 3 dimensi yang menggambarkan Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng. Film ini dibuat dengan tujuan menyajikan informasi serta gambaran visual tentang sejarah pembangunan pelabuhan tersebut, sekaligus menarik minat masyarakat Buleleng maupun dari luar daerah untuk mengunjungi Museum Soenda Ketjil. Penelitian berjudul “Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan *Software* Blender” (Hidayah et al., 2020). Penelitian ini memiliki tujuan untuk menyampaikan wawasan kepada masyarakat mengenai perjalanan sejarah Kerajaan Samudera Pasai, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap warisan budaya serta peran kerajaan tersebut dalam sejarah Indonesia. Penelitian terkait lainnya yang mengangkat tema budaya lokal yaitu berjudul “Implementasi MDLC dan *Pose to Pose* dalam Film Animasi 3D Sejarah Kerajaan Melayu Siak”

(Novayani & Budiansyah, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan film pembelajaran 3D mengenai sejarah awal berdirinya Kerajaan Siak dengan menerapkan metode MLDC dan teknik pose to pose, sehingga penyampaian materi sejarah menjadi lebih interaktif dan menarik bagi audiens.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berinisiatif mengembangkan media yang efektif untuk melestarikan dan memperkenalkan kesenian Bumbung Kepyak di Kabupaten Jembrana. Oleh karena itu, dikembangkan sebuah film animasi 3 dimensi berjudul "**Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana**" sebagai sarana edukasi, pelestarian, dan promosi kesenian Bumbung Kepyak kepada masyarakat luas.

1. 2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Sebagian besar masyarakat di kabupaten Jembrana masih belum mengetahui tentang kesenian Bumbung Kepyak.
2. Masih kurangnya pemanfaatan teknologi dan pengembangan animasi yang digunakan untuk memperkenalkan kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana bertujuan untuk:

1. Bagaimana proses pengembangan film animasi 3 dimensi sebagai sarana untuk mengenalkan Kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana?

2. Bagaimana tanggapan audiens terhadap film animasi 3 dimensi yang menampilkan Kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada rumusan masalah yang telah disampaikan, penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa hal berikut:

1. Menghasilkan film animasi 3 dimensi untuk media informasi sebagai cara untuk memperkenalkan kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana.
2. Untuk memahami respons audiens terhadap film animasi 3 dimensi yang menampilkan Kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana.

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Dari identifikasi masalah yang ada, maka agar penelitian ini lebih terarah maka diberi batasan masalah. Dalam pembuatan film animasi 3 dimensi Kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana ini penulis membatasi permasalahan ini sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat merupakan film 3 dimensi untuk memperkenalkan kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana yang cerita di dalam naskah film ini diadopsi dari hasil wawancara dengan Ketua Seeka Bumbung Kepyak di Tempek Palamertha yaitu bapak I Komang Budi Sukanta Yasa dan arsip bumbung kepyak milik tempek palamertha.
2. Media yang dikembangkan untuk memperkenalkan kesenian Bumbung Kepyak berbentuk film animasi 3 dimensi menggunakan *software Blender*.

3. Film animasi 3 dimensi Kesenian Bumbung Keyyak di Jembrana hanya memvisualisasikan cerita berdasarkan sinopsis yang telah dibuat menggunakan bahasa Indonesia.
4. Pengembangan film animasi 3 dimensi Kesenian Bumbung Keyyak di Jembrana menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai tahapan penelitian pengembangan film animasi 3 dimensi ini.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini menggambarkan nilai fungsional dari proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan yang bermanfaat, baik dalam aspek teoritis maupun praktis. Dengan mempertimbangkan latar belakang, perumusan masalah, serta tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan konsep dan teori terkait produksi film animasi 3 dimensi dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Selain itu, penelitian ini juga berfungsi sebagai upaya untuk mensosialisasikan pemanfaatan animasi 3 dimensi sebagai media alternatif dalam memperkenalkan serta melestarikan kesenian daerah.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat bagi peneliti

Pengembangan ini memungkinkan penerapan ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan, khususnya dalam bidang film animasi 3 dimensi. Selain

itu, penelitian ini juga memberikan pengalaman dan wawasan baru bagi peneliti, sehingga dapat terus mengembangkan pemahaman serta keterampilan di bidang tersebut.

b. Manfaat bagi masyarakat umum

Pengembangan film animasi 3 dimensi tentang Kesenian Bumbung Keyyak di Jembrana dapat berfungsi sebagai media edukasi bagi masyarakat dengan menyajikan informasi yang informatif dan menarik mengenai kesenian tersebut.

c. Manfaat bagi peneliti sejenis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, bahan perbandingan, serta motivasi bagi penelitian serupa dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang media animasi 3 dimensi.

