

BAB I

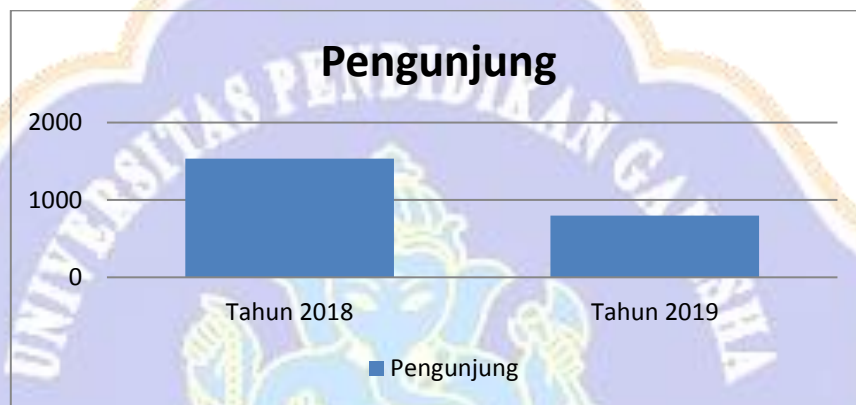
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pahlawan berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu phala-wan yang berarti orang yang dari dirinya menghasilkan buah (phala) yang berkualitas bagi bangsa, negara, dan agama. Menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pahlawan berarti orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran. Pahlawan ada di seluruh penjuru nusantara termasuk di Bali. Pahlawan Bali yang terkenal dengan perjuangannya ialah I Gusti Ketut Jelantik. I Gusti Ketut Jelantik adalah seorang pahlawan yang berasal dari Bali Utara. Beliau merupakan patih kerajaan Buleleng yang sangat menentang penjajah Belanda. Nilai-nilai kepahlawanan tokoh I Gusti Ketut Jelantik dalam Perang Jagaraga disimpan di Museum Soenda Ketjil. Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi. (Indoneisa, 2008)

Museum Soenda Ketjil merupakan museum yang dibangun oleh Pemerintah Kabupaten Buleleng di kawasan eks Pelabuhan Buleleng. Dibuka satu tahun yang lalu tepatnya pada tanggal 13 Maret 2018. Museum ini memamerkan sejarah politik

Buleleng sebagai ibu kota Soenda Ketjil. Berdasarkan hasil obeservasi yang telah dilakukan di Museum Soenda Ketjil, bukti informasi tentang nilai kepahlawanan I Gusti Ketut Jelantik yang didapatkan sangatlah minim. Selain itu data jumlah pengunjung museum dari awal dibuka pada bulan Maret 2018 sampai akhir juni 2019 mengalami penurunan. Penurunan jumlah pengunjung museum dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1
Statistika Kunjungan Museum Soenda Ketjil dari tahun 2018-2019
(Sumber : Dinas Kebudayaan Kabupaten Buleleng)

Salah satu hal yang menyebabkan menurunnya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum adalah kurangnya informasi yang disajikan oleh pihak museum, dimana sumber informasi yang disajikan masih berupa buku-buku, benda-benda peninggalan sejarah perang Jagaraga dan gambar ilustrasi tentang tokoh pahlawan yang dari tahun ke tahun tidak ada perubahan. Kurangnya sumber informasi tentang cerita perjuangan tokoh pahlawan membuat tokoh pahlawan Bali yaitu I Gusti Ketut Jelantik kurang dikenal oleh masyarakat. Bahkan tidak sedikit masyarakat asli Buleleng yang belum mengetahui tentang perjuangan tokoh I Gusti Ketut Jelantik. Kurangnya pengetahuan tentang I Gusti Ketut Jelantik terlihat dari angket yang sudah

disebar ke masyarakat umum. Berdasarkan data yang di diperoleh dari penyebaran angket ,sebanyak 17,7 % masyarakat mengetahui sejarah perjuangan I Gusti Ketut Jelantik dalam perang Jagaraga dan 82,33% masyarakat tidak mengetahui sejarah perjuangan I Gusti Ketut Jelantik dalam perang Jagaraga terlampir pada (Lampiran 8). Pemanfaatan teknologi sangat diperlukan untuk mengenalkan tokoh pahlawan I Gusti Ketut Jelantik kepada masyarakat.

Salah satu pemanfaatan teknologi yang bisa dilakukan adalah mengembangkan sebuah film animasi yang menceritakan sejarah perjuangan I Gusti Ketut Jelantik. Jenis film animasi yang dipilih adalah film animasi 3 dimensi. Kelebihan film animasi 3D yaitu Animasi 3 dimensi dapat menyajikan tampilan film yang lebih nyata dan menakjubkan. Proses pembuatan karakter memang membutuhkan waktu lama. Namun ketika karakter sudah jadi, karakter bisa digunakan berkali kali sehingga kedepannya lebih hemat waktu dan biaya produksi. (Dapoeranimasi, 2017)

Beberapa penelitian yang memanfaatkan film animasi 3D yang dibuat menunjukan bahwa respon masyarakat sangat baik salah satunya penelitian Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi yang dibuat oleh Putu Yudia Pratiwi, I Gede Mahendra Darmawiguna dan I Made Gede Sunarya (2016) dengan judul Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah. Menyatakan bahwa respon penonton terhadap Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan pada Zaman Prasejarah ini dikategorikan sangat positif dengan rata-rata persentase 90,33%. Film animasi 3 dimensi ini dapat dijadikan sebagai media informasi, hiburan, maupun pembelajaran tentang Kehidupan pada Zaman Prasejarah

Berdasarkan dari beberapa penelitian terkait pemanfaatan film animasi maka penulis tertarik untuk mengangkat cerita sejarah perjuangan I Gusti Ketut Jelantik yang dikemas dalam sebuah film animasi 3D. Adapun film animasi yang akan dikembangkan berjudul : “ **Pengembangan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional**”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka beberapa identifikasi masalah yang ditemukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum
2. Kurangnya sumber informasi terkait nilai kepahlawanan I Gusti Ketut Jelantik
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi untuk menambah daya tarik masyarakat untuk datang ke Museum.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional?
2. Bagaimana respon penonton Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional.
2. Untuk mendeskripsikan respon penonton Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional.

1.5 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam pengembangan “Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional” di batasi oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Film ini dikembangkan akan menampilkan profil I Gusti Ketut Jelantik dari beliau masih kanak-kanak hingga di angkat menjadi Patih Agung Kerajaan Buleleng dan menjadi pemimpin perang Jagaraga.
2. Cerita dalam Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional ini mengacu pada buku yang berjudul Perang Jagaraga 1846-1849 yang ditulis oleh dr. Soegianto Sastrodiwryo, buku Babad Raja Anglurah Panji Sakti Pendiri Kerajaan Den Bukit- Buleleng yang di Tulis oleh anak Agung Ngurah Dwipayana serta cerita dari hasil wawancara oleh bapak Anak Agung Gersena selaku pengelingsir Puri Agung Buleleng dan termasuk keturunan dari kerajaan Buleleng
3. Film ini hanya memvisualisasikan cerita berdasarkan sipnosis yang telah dibuat dengan menggunakan Bahasa Indonesia.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai film animasi 3D terutama untuk pembuatan film biografi pahlawan, serta juga diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan secara teoritis dipelajari di bangku perkuliahan

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Museum Soenda Ketjil

Manfaat Pengembangan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional ini sebagai media pemberi informasi kepada pengunjung museum tentang profil I Gusti Ketut Jelantik serta mengoptimalkan fungsi museum dengan keterbatasan yang dimiliki museum.

b. Manfaat bagi masyarakat umum

Pengembangan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional diharapkan mampu memberikan informasi tentang pahlawan Nasional yaitu I Gusti Ketut Jelantik.

c. Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui Pengembangan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional diharapkan. Dapat menambah

wawasan,meningkatkan pemahaman penulis dan sebagai tolak ukur pengetahuan penulis yang di dapat dari bangku perkuliahan.

d. Bagi Peneliti Sejenis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian untuk peneliti yang ingin mengembangkan film sejenis ini

