

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bali dikenal memiliki sebuah sistem irigasi tradisional yang bernama Subak. Subak bukan sekadar sistem pengairan sawah, tetapi juga sebuah warisan budaya yang sarat makna dan filosofi hidup. Subak adalah lembaga kemasyarakatan tradisional yang bertanggung jawab dalam pengelolaan sistem irigasi untuk mendukung pertanian padi (Yunita et al., 2023). Sistem Subak telah bertahan dan diakui oleh UNESCO sejak 2012 sebagai warisan budaya dunia dengan label *Cultural Landscape of Bali Province: The Subak System as a Manifestation of the Tri Hita Karana Philosophy* (UNESCO, 2024). Sistem ini tidak hanya berfungsi sebagai pengelolaan air untuk pertanian, tetapi juga mengandung nilai-nilai filosofis yang berakar pada konsep *Tri Hita Karana*. *Tri Hita Karana* merupakan prinsip keseimbangan dalam kehidupan yang terdiri dari tiga aspek utama, yaitu *Parahyangan* (hubungan manusia dengan Tuhan), *Pawongan* (hubungan manusia dengan sesama), dan *Palemahan* (hubungan manusia dengan lingkungan) (Sandiasa et al., 2015).

Parahyangan menjadi landasan utama yang menghubungkan sistem irigasi subak dengan ajaran Hindu. Keberadaan pura subak, seperti Pura Ulun Danu, menjadi simbol bahwa pertanian bukan sekadar aktivitas ekonomi, tetapi juga bentuk penghormatan kepada Dewi Danu yang diyakini sebagai manifestasi Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Sastrawan & Ariasa, 2022). Setiap petani yang akan memulai aktivitas di sawah selalu mendahuluinya dengan kegiatan ritual sebagai bentuk penghormatan dan permohonan berkah (W. Windia & Sedana, 2015). Keberlanjutan sistem pertanian tradisional ini bergantung pada nilai-nilai keagamaan dan budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi. Sebagai langkah konkret dari pemerintah untuk meningkatkan kesadaran dan minat generasi muda terhadap pelestarian Subak, pemerintah telah mendirikan Museum Subak di Sanggulan, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan sebagai sarana untuk mendokumentasikan keberadaan Subak di Bali.

Dalam beberapa dekade terakhir, eksistensi subak semakin terancam dan mulai dilupakan. Fenomena ini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Alih fungsi lahan sawah menjadi vila dan properti pariwisata terus meningkat, memutus aliran air dan melemahkan keberlangsungan Subak. Krisis ini bukan hanya menyangkut pertanian, tetapi juga menyangkut keberlangsungan nilai-nilai spiritual dan sosial yang diwariskan leluhur melalui Tri Hita Karana (Dessy Vitiara et al., 2024). Akibatnya, generasi muda semakin enggan terjun ke dunia pertanian dan memilih meninggalkan desa demi pekerjaan yang dianggap lebih bergengsi di kota, sebuah fenomena yang dikenal dengan istilah “#kaburajadulu”. Selain itu, bertani dianggap melelahkan dan lebih cocok dilakukan oleh orang tua, sehingga sebagian besar generasi muda di Bali lebih memilih bekerja di sektor non-pertanian yang dianggap lebih menjanjikan secara ekonomi dibandingkan bertani (Putrayasa et al., 2021). Kurangnya regenerasi petani mengakibatkan pengetahuan tentang subak tidak tersampaikan ke generasi berikutnya, sehingga keberlanjutan sistem ini semakin terancam. Globalisasi dan modernisasi juga mengubah pola pikir masyarakat termasuk generasi muda, sehingga sistem tradisional seperti subak semakin dilupakan (W. Windia, 2018).

Pelestarian Subak telah dilakukan melalui keberadaan Museum Subak, akan tetapi tantangan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terutama generasi muda masih terus bermunculan. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala museum subak, disampaikan bahwa Museum Subak belum sepenuhnya efektif dalam melaksanakan fungsi dan peranannya, salah satunya karena minimnya media edukasi yang dapat secara efektif digunakan untuk mengenalkan penerapan konsep *Parahyangan* dalam *Tri Hita Karana* pada subak ke masyarakat khususnya generasi muda. Dari hasil observasi didapatkan data yang menunjukkan penurunan jumlah pengunjung Museum Subak dalam lima tahun terakhir. Pada tahun 2019, total pengunjung mencapai 6.442 orang, dengan 4.173 di antaranya merupakan pelajar dan mahasiswa. Kemudian, pada tahun 2023 jumlah pengunjung menurun drastis menjadi hanya 1.214 orang, dengan pelajar dan mahasiswa tercatat sebanyak 436 orang. Penurunan ini menggambarkan bahwa Museum Subak belum berhasil menarik perhatian generasi muda, yang seharusnya menjadi target utama dalam upaya pelestarian budaya Subak. Akibatnya, keberadaan Museum Subak dan nilai-

nilai filosofis yang terkandung dalam konsep Subak masih belum sepenuhnya dikenal dan diapresiasi oleh generasi muda.

Nilai-nilai Subak yang mengedepankan harmoni antara manusia, alam, dan Tuhan dapat diintegrasikan dalam media edukasi berbasis teknologi yang menarik dan relevan. Seperti, penelitian oleh Pradnyana et al. (2021) pengembangan materi pendidikan yang mengaitkan konsep Subak dengan teknologi jaringan dan sistem operasi komputer. Selain itu ada juga pengembangan aplikasi berbasis Augmented Reality (AR) yang mengenalkan alat-alat pertanian tradisional Subak melalui animasi 3D (Agustini et al., 2021). Inovasi ini menunjukkan potensi besar teknologi dalam memperkenalkan budaya Subak kepada masyarakat. Namun, untuk melengkapi pendekatan tersebut, diperlukan pengembangan media yang tidak hanya berfokus pada aspek visual dan alat-alat pertanian, tetapi juga mengangkat nilai-nilai filosofis mendalam yang menjadi inti dari konsep Subak, seperti *Tri Hita Karana*, khususnya unsur *Parahyangan* yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan Tuhan.

Sebagai bagian dari studi awal, dilakukan penyebaran kuesioner melalui google form kepada generasi muda yang berusia 13 – 18 tahun dengan total 50 responden. Hasil dari survei ini mengungkapkan beberapa temuan penting: 1) 90% responden telah mengenal sistem Subak. 2) Hanya 50% yang memahami bahwa sistem ini tidak hanya mengatur pengairan sawah, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai sosial dan spiritual dalam kehidupan masyarakat Bali. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak generasi muda yang belum sepenuhnya memahami filosofi di balik sistem Subak. 3) 94% responden menunjukkan minat untuk mempelajari lebih dalam tentang konsep *Tri Hita Karana* dalam Subak, terutama aspek *Parahyangan*. 4) 96% responden menyatakan bahwa media berbasis visual seperti animasi akan lebih efektif dalam memahami konsep Subak dan *Tri Hita Karana*. 5) 98% responden sangat mendukung pengembangan animasi 3D sebagai sebuah media yang menarik untuk mengenalkan filosofi Subak dan *Tri Hita Karana*. Data ini menunjukkan bahwa pendekatan dengan menggunakan animasi 3D dapat menjadi penghubung antara generasi muda dengan nilai-nilai tradisional yang mulai terpinggirkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengemas kearifan lokal subak dalam konteks modern sebagai media penyampaian pesan yang efektif dan efisien kepada generasi muda, sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat didokumentasikan dan dilestarikan secara berkelanjutan. Sebagai wujud dari upaya tersebut, pendekatan visual melalui animasi 3D dipilih untuk merepresentasikan nilai-nilai spiritual dan simbolisme dalam tradisi Subak secara menarik dan komunikatif, sekaligus tetap mempertahankan keterkaitan dengan unsur *Pawongan* dan *Palemahan* yang tersirat dalam keseluruhan narasi. Jika dibandingkan dengan animasi 2D, animasi 3D mampu menyajikan detail visual yang lebih akurat, baik dalam hal struktur bangunan, perlengkapan upacara, maupun suasana sakral dalam ritual. Jika dibandingkan dengan film dokumenter atau live action, animasi 3D memiliki keunggulan karena tidak menghadapi kendala perizinan, keterbatasan aktor yang memahami tradisi secara mendalam, maupun terbatasnya penggunaan alat-alat tradisional akibat faktor usia. Selain itu, animasi 3D memungkinkan rekonstruksi upacara dilakukan secara lebih fleksibel tanpa mengganggu nilai-nilai sakral yang dijunjung masyarakat adat, serta mampu menyajikan visual yang lebih dinamis dan interaktif.

Film animasi ini diharapkan dapat berperan dengan baik sebagai media edukasi sehingga mampu menarik perhatian masyarakat terutama generasi muda untuk berkunjung ke Museum Subak. Penonton akan diperlihatkan kehidupan para petani dalam menjaga keseimbangan antara manusia dengan tuhan sesuai dengan nilai-nilai filosofi *Tri Hita Karana* khususnya *Parahyangan* yang ada di subak. Dengan dasar tersebut, penelitian ini berjudul "**Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Kearifan Lokal Subak di Bali Sebagai Implementasi *Parahyangan* pada Konsep *Tri Hita Karana***".

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang dapat dirumuskan, yaitu:

1. Kurangnya media edukasi yang menarik untuk memperkenalkan kearifan lokal Subak kepada generasi muda.

2. Belum tersedia konten animasi 3D dalam konteks modern yang dapat digunakan untuk promosi melalui media sosial atau platform digital lainnya.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, adapun beberapa rumusan masalah yang didapat, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan film animasi 3 dimensi yang inovatif untuk memperkenalkan kearifan lokal Subak kepada generasi muda?
2. Bagaimana respon *audiens* terhadap Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Kearifan Lokal Subak Di Bali Sebagai Implementasi *Parahyangan* Pada Konsep *Tri Hita Karana*

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai melalui pengembangan film animasi 3 dimensi tentang kearifan lokal Subak adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan film animasi 3 dimensi yang valid untuk memperkenalkan filosofi *Tri Hita Karana* yang terkandung dalam kearifan lokal Subak kepada generasi muda.
2. Mendeskripsikan hasil respon *audiens* terhadap Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Kearifan Lokal Subak Di Bali Sebagai Implementasi *Parahyangan* Pada Konsep *Tri Hita Karana*

1.5 BATASAN MASALAH

Adapun batasan yang diterapkan dalam penelitian ini dengan dikembangkannya film animasi 3 dimensi tentang kearifan lokal Subak adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan film animasi 3 dimensi sebagai media edukasi untuk memperkenalkan kearifan lokal Subak kepada generasi muda.
2. Konten kearifan lokal yang diangkat terbatas pada sistem Subak di Tabanan, Bali yang mencakup nilai-nilai budaya, sosial, dan spiritual dalam kaitannya dengan konsep *Parahyangan* dalam *Tri Hita Karana*.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Penelitian mengenai pengembangan animasi 3D sebagai media untuk mengenalkan kearifan lokal Subak di Bali, berikut ini adalah penjelasan mengenai manfaat penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan dalam bidang animasi edukatif, khususnya dalam penggunaan film animasi 3 dimensi sebagai media untuk memperkenalkan kearifan lokal.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media edukasi berbasis animasi untuk pelestarian budaya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti
 - 1) Penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperdalam keterampilan dalam pengembangan animasi 3D, serta teknik-teknik terkait yang dapat diterapkan dalam bidang multimedia.
 - 2) Peneliti dapat memperoleh wawasan baru mengenai potensi teknologi, khususnya animasi 3D, sebagai media untuk menarik minat masyarakat tentang budaya dan kearifan lokal.
 - b. Bagi Pihak Museum Subak Sanggulan
 - 1) Pihak museum dapat menggunakan animasi 3D sebagai media edukasi untuk menarik dan meningkatkan jumlah pengunjung di museum subak.
 - 2) Pihak museum dapat menggunakan animasi 3D ini untuk menyajikan informasi tentang konsep *Parahyangan* pada sistem irigasi Subak dengan cara yang lebih interaktif dan mudah dipahami.
 - c. Bagi Masyarakat Umum
 - 1) Animasi 3D yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang penerapan *Parahyangan Tri Hita Karana*, khususnya Subak, dan pentingnya pelestariannya.
 - 2) Masyarakat umum, terutama generasi muda, dapat lebih tertarik dan mudah memahami konsep Subak melalui pendekatan yang lebih visual dan interaktif seperti animasi 3D.