

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Sejarah merupakan gambaran peristiwa atau kejadian masa lampau yang dialami oleh manusia dengan urutan yang diberi penaksiran dan analisis kritis, sehingga tidak sulit dimengerti dan dipahami. Kejadian yang sudah terjadi di masa lampau pada kehidupan manusia, yang mengakibatkan sejarah tidak dapat di pisah dengan kehidupan manusia dan bahkan terus berkembang sesuai dengan perkembangan dan perubahan kehidupan manusia mulai dari tingkat yang paling sederhana ke tingkat yang lebih kompleks dan modern. Berdasarkan pembahasan tersebut selanjutnya menurut Supriatna (2006:3) sejarah merupakan suatu ilmu pengetahuan terkait segala peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang terjadi pada kehidupan manusia di masa lalu atau lampau. Sejarah selalu memberikan pembelajaran untuk dapat selalu bersikap lebih bijaksana di dalam berbagai macam situasi yang dihadapi, serta dapat menumbuh kembangkan sikap-sikap kritis saat menyaksikan suatu peristiwa yang sekarang terjadi maupun yang akan terjadi di masa mendatang.

Bangsa Indonesia mencatat sejarah dan membuktikan bahwa penjajahan oleh Belanda ratusan tahun lamanya mengakibatkan penderitaan dan ketidakberdayaan bangsa Indonesia. Pada kenyataannya penjajahan yang dilakukan oleh Belanda turut menentukan perjalanan sejarah bangsa Indonesia. Banyak

penindasan yang dilakukan Belanda terhadap kehidupan rakyat Indonesia selama masa penjajahan seperti monopoli perdagangan sampai penjajahan dalam berbagai bidang baik politik, kehidupan sosial, dan ekonomi. Akibat penjajahan tersebut, rakyat Indonesia pun bangkit dan melakukan perjuangan untuk melawan penjajah. Namun perjuangan rakyat Indonesia masih dilingkup daerah, yang mana setiap daerah yang di jajah pergerakan melawan penjajah hanya dilakukan kepentingan daerah saja.

Bali yang pernah merasakan perjuangan melawan penjajah, yang dimana perlawanan terhadap penjajah pada saat itu dikenal dengan istilah puputan. Menurut Sastrodiwiryo (2011) pada buku yang berjudul Perang Jagaraga (1846-1849) kisah heroik Patih Jelantik dari Bali dalam melawan tentara kolonial Belanda di abad XIX yang telah penulis baca, dimana pada saat itu pemerintah Hindia Belanda berusaha memperluas jajahannya di Indonesia termasuk sampai di Pulau Bali. Belanda mulai melakukan perjanjian di 1841 dengan 2 kerajaan yaitu Klungkung, Badung dan Buleleng. Permasalahan utamanya yakni pada hak milik raja-raja di Bali tentang perjanjian tawan Karang. Para Kepala Desa mendapat limpahan hak untuk menjadikan perahu dan isinya sebagai tawanan karena terdampar di perairan wilayah kerajaan tersebut. Pihak kerajaan Buleleng yakni Raja I Gusti Ngurah Made Karang Asem Beserta Patih I Gusti Ketetu Jelantik dengan Belanda pada tahun 1843 mengadakan perjanjian yang berisikan kesediaan untuk membantu Belanda yang mengalami bencana akibat kapalnya sedang terdampar di sebuah wilayah yang disebut Bali Utara Buleleng. Namun perjanjian yang telah disepakati itu tidak

dapat berjalan dengan seharusnya dan akhirnya belanda mengirimkan pasukan untuk menjajah Buleleng.

Pada tahun 1846 Belanda mendarat membawa pasukan dan menyerang Buleleng yang berpusat di kota singaraja, saat itu pertahanan pasukan bali berhasil ditembus oleh pasukan belanda dan menyebabkan singaraja berhasil dikuasai oleh Belanda, namun berhasilnya Belanda menguasai singaraja tidak berhentinya perlawanan dari I Gusti Made Karangasem seorang raja yang hebat dan I Gusti Ketut Jelantik sebagai patih melaksanakan perjalanan pergi ke daerah Buleleng bagian timur yang disebut desa Jagaraga. Disinilah I Gusti Made Karang Asem seorang raja bersama I Gusti Ketut Jelantik seorang patih yang gagah dan Istrinya Jro Jempiring yang memang berasal dari jagaraga untuk menetap dan merancang strategi pertahanan untuk waspada terhadap datangnya Belanda ke jagaraga. Disini awal cerita sejarah perang jagaraga dimulai yaitu pada tahun 1848 dan sampai akhirnya Belanda berhasil menguasai jagaraga setelah menyerang yang kedua kalinya dan menembus pertahanan dan kiat strategi yang dibuat oleh I Gusti Ketut Jelantik, dari kisah heroik tersebut untuk mengenang jasa pahlawan yang pernah mempertahankan wilayah Buleleng bagian Timur dibuatkanlah monumen patung I Gusti Ketut Jelanti bersama istrinya Jro Jempiring di Desa Jagaraga.

Peristiwa perang Jagaraga merupakan sejarah yang memilukan bagi bangsa Indonesia khususnya warga Buleleng. Sehingga diharapkan sebagai warga negara Indonesia yang baik wajib untuk mengenang dan menghargai perjuangan serta jasa-jara para pahlawan. Namun pada kenyataannya masyarakat Buleleng tidak banyak yang mengetahui tentang sejarah perang yang pernah terjadi di Buleleng tersebut.

Padahal hal ini sangat penting diketahui terutama generasi muda, karena selain dapat dijadikan media pembelajaran dan pengetahuan, mengenang sejarah juga bisa menjadi media rekreatif dan inspiratif. Dengan mengetahui sejarah perang yang pernah terjadi banyak hal yang dapat dipelajari dan menjadi bahan renungan untuk saling menghormati dan menghargai serta dijadikan teladan dalam hidup.

Untuk memberikan gambaran lebih jelas tentang peristiwa sejarah pemerintah Kabupaten Buleleng mendirikan Museum Soenda Ketjil yang berlokasi di Pelabuhan Buleleng. Museum Soenda Ketjil ini berfungsi sebagai sumber edukasi sejarah bagi pelajar, mahasiswa, peneliti, dan masyarakat umum serta menjadi daya tarik untuk dijadikan objek wisata di kota Singaraja. Sejarahwan yang juga akademisi Undiksha Singaraja I Made Pageh mengatakan, museum Soenda Ketjil ini perannya begitu sentral sebagai pusat pendidikan sejarah di Buleleng. Ini karena museum menampilkan beberapa bukti sejarah di mana pada masa lampau bahwa pusat pemerintahan Ibu Kota Soenda Ketjil dengan daerah kekuasaan meliputi wilayah Bali, wilayah Nusa Tenggara Timur (NTT) dan wilayah Nusa Tenggara Barat (NTB). Museum ini juga disimpan bukti sejarah bahwa Ibu Kota Soenda Ketjil itu sendiri pernah oleh seorang Gubernur Jendral yang dari Buleleng yang sekarang sudah ditetapkan sebagai Pahlawan Nasional Mr. I Gusti Ketut Pudja. Selain itu juga terdapat peristiwa-peristiwa cerita sejarah Kerajaan Buleleng pada masa penjajahan Belanda yakni cerita Perang Jagaraga. Namun peristiwa sejarah Perang Jagaraga digambarkan secara singkat dengan berbentuk tulisan tanpa adanya gambaran atau visualisasi yang lengkap untuk gambaran keseluruhan terjadinya perang jagaraga tersebut.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi dimasa modern yang semakin pesat, banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengemas sejarah peperang selama masa penjajahan agar menjadi menarik bagi pengunjung. Salah satunya yakni dengan melakukan inovasi baru berupa penggunaan media yang lebih dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa sejarah, lebih mudah dipahami dan lebih menarik untuk ditonton berupa pengembangan animasi 2D. Film Animasi 2D dipilih karena berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber yang merupakan pengagas Museum Soenda Ketjil dan merupakan akademisi Undiksha Singaraja serta sebagai dosen Jurusan Sejarah yang bernama Dr. Drs. I Made Pageh M.Hum. Dari pembangunan Museum Soenda Ketjil hingga sekarang museum tersebut belum pernah tersentuh oleh teknologi, fasilitas yang disediakan berupa gedung studio visual tidak dapat digunakan secara maksimal karena kurangnya media yang bisa ditampilkan di studio tersebut. Harapan yang ingin dicapai untuk sementara ini paling tidak ada video-video atau film yang menceritakan tentang sejarah yang pernah terjadi di Soenda Kecil khususnya. Ini perlu agar fasilitas museum bisa dimanfaatkan secara maksimal, jadi ketika pengunjung datang kemuseum mereka misalnya rombongan dari siswa-siswa sekolah dasar bisa langsung diajak membayangkan secara lebih kongkret bagaimana sejarah yang pernah terjadi melalui film-film yang ditayangkan. Jika ini bisa terwujud tentu akan menjadi daya tarik lebih dan berdampak positif bagi museum dan masyarakat pada umumnya.

2D yakni animasi memiliki keunggulan berupa efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya dan artistik yang bebas untuk memenuhi kebutuhan proyek mengembangkan karakter dan dunia dengan gambar atau penciptaan pembuatan

gambar pada lingkungan dua dimensi yang bergerak. Hal ini dibuat dengan mengurutan gambar secara berturut-turut, atau sering dikenal dengan istilah “frame”, yang mempergakan atau mensimulasikan gerak oleh setiap gambar. Animasi 2D berupa gambar yang diekspos pada ukuran dengan tenggang waktu tertentu yang menciptakan sebuah ilusi gambar bergerak yang diberi nama prinsip *sequence* (Adriyanto, 2010). Film yang serupa pernah dikembangkan pada penelitian sebelumnya oleh Narawidia. I. N, Darmawiguna.M.G.I, & Santyadiputra. S.G (2017) dengan sebuah film dokumenter “Sejarah Drama Tari Gambuh Desa Batuan” dengan hasil uji respon 89, 51%, --hasil yang diperoleh ini dikategorikan ke dalam pencapaian baik. Selanjutnya I Made Budiastama, I Gede Mahendra Darmawiguna, I Made Putrama(2017) juga melaksanakan penelitian yang sama dengan judul “Film Dokumenter Tradisi Siat Sampian” dengan hasil pengujian memberikan umpan balik yang baik. Berdasarkan hal tersebut, maka sangat diperlukan suatu inovasi yang memanfaatkan teknologi untuk kembali menanamkan karakter pada generasi muda sejak dini melalui peristiwa-peristiwa bersejarah agar terbentuk generasi muda yang memiliki akhlak dan moral yang baik serta cinta terhadap bangsanya sendiri. Adapun solusi terkait dengan permasalahan yang terjadi pada museum Soenda Ketjil tersebut peneliti ingin mengangkat masalah-masalah yang sudah diuraikan tersebut melalui penelitian yang berjudul **Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi “Sejarah Perang Jagaraga”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Beberapa rumusan permasalahan berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi menjadi sebagai berikut :

1. Kurangnya visualisasi untuk mengemas cerita yang menarik perhatian masyarakat tentang sejarah perang jagaraga di museum Soenda Ketjil
2. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang perjalanan sejarah Bali pada jaman dulu. khususnya perang Jagaraga

Pertanyaan penelitian berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan dan implementasi hasil rancangan film animasi 2 dimensi Sejarah Perang Jagaraga.
2. Bagaimana masyarakat memberikan terhadap film animasi 2 dimensi Sejarah Perang Jagaraga.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Pengembangan film animasi 2 dimensi Sejarah Perang Jagaraga tujuan yang dicapai adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah rancangan dan implementasi hasil rancangan film animasi 2 dimensi Sejarah Perang Jagaraga.
2. Mengetahui respon masyarakat terhadap film 2 dimensi animasi Sejarah Perang Jagaraga

1.4 BATASAN MASALAH

Pengembangan film animasi 2 dimensi Sejarah Perang Jagaraga. dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Film animasi dikembangkan berdasarkan karangan cerita Dr. Soegianto Sastrodiwiryo pada buku Perang Jagaraga (1846 - 1849) yang

diterbitkan oleh Pustaka Bali Pos 2011 dan berdasarkan hasil wawancara dari narasumber sejarah yang bernama Dr. Drs. I Made Pageh M.Hum.

2. Suara Dubbing karakter film animasi menggunakan bahasa Bali, sedangkan suara dubbing narasi menggunakan bahasa Indonesia.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan film animasi 2 dimensi Sejarah Perang Jagaraga diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Manfaat yang diberikan untuk masyarakat

Diharapkan setelah menonton animasi ini masyarakat menjadi mengenal Sejarah Perang Jagaraga, dan tertarik ingin mengetahui cerita tentang sejarah lainnya.

- b. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan akan mampu memberikan pemahaman mengenai teori baru dalam pembuatan film animasi 2 dimensi serta memperdalam ilmu yang telah diperoleh dari perkuliahan dan lebih mengenal Sejarah Bali khususnya Sejarah Perang Jagaraga.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi masyarakat

Film animasi 2 dimensi Sejarah Perang Jagaraga memiliki manfaat sebagai media hiburan yang mendidik. Setelah menonton film ini

diharapkan masyarakat akan tahu dan mampu menambah pengetahuan sejarah yang berada di Buleleng

b. Manfaat bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti memiliki kesempatan untuk mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan khususnya dalam pembuatan animasi 2 dimensi.

