

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

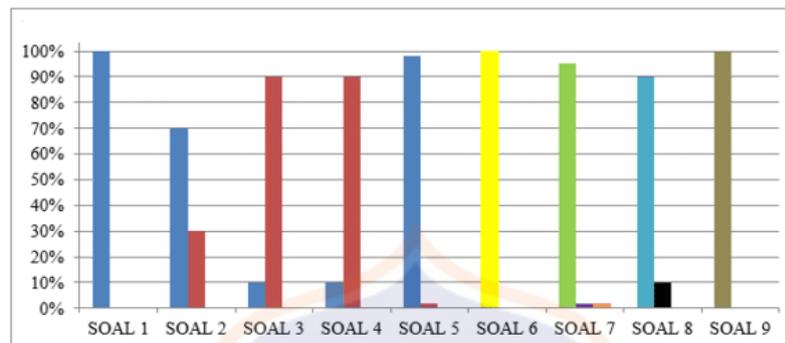
Indonesia ialah sebuah negara yang amat kaya dengan keanekaragaman budaya, disebabkan Indonesia sendiri dibagi dari beberapa suku bangsa yang mana tiap-tiap suku bangsa itu mempunyai aspek pembeda dan keistimewaan bahasa daerah, adat istiadat, dan kebiasaan (Prayogi & Danial, 2016). Kebudayaan adalah ciptaan manusia yang berlangsung dalam kehidupan (Bahar & Teng, 2017). Memperkenalkan kebudayaan sangat perlu dilaksanakan sejak dini, agar generasi muda lebih mengenal kebudayaannya sendiri. Guna memperkenalkan kebudayaan bisa dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang berkembang, dengan memanfaatkan teknologi multimedia bisa mempermudah dalam penyebaran informasi. Jenis teknologi multimedia yang bisa dibuat guna memperkenalkan kebudayaan yaitu melalui media film, contohnya film lagu Merah Putih.

Lagu Merah Putih diciptakannya di tahun 1950 oleh seniman asal Sukesada, Buleleng yang bernama I Gde Dharna dengan lirik lagu mempergunakan Bahasa Bali. I Gde Dharna membuat lagu tersebut terinspirasi dari Sejarah perang bendera dengan Belanda di Pelabuhan Buleleng. Kisah lagu Merah Putih dituliskan didalam bukunya yang berjudul *Dasa Tali Dogen*. Menurut Prasetya (2017), dahulu beberapa sekolah di Bali kerap menjadikan

lagu Merah Putih sebagai lagu wajib ketiga yang harus dinyanyikan oleh anak Sekolah Dasar. Lagu pertama yang harus dinyanyikan ialah lagu kebangsaan Indonesia yaitu “Indonesia Raya”, lagu kedua “Hari Kemerdekaan, dan lagu ketiga Merah Putih. Lagu Merah Putih mempunyai lirik lagu yang sangat sederhana dan nada yang dipergunakan tidak terlalu sulit sehingga mudah guna dihapal dan dinyanyikan. Dibalik kepopuleran lagu Merah Putih banyak masyarakat yang tidak mengenali sosok pencipta lagu Merah Putih dan kisah perjuangan dibalik lagu tersebut. Hal ini dibuktikan dengan penyebaran angket oleh peneliti dengan melibatkan 50 responden, dari hasil penyebaran angket tersebut terdapat 50 orang (100%) yang mengenali lagu Merah Putih dan 35 orang (70%) yang mengenali nama pencipta lagu. Namun hanya terdapat 5 orang (10%) yang mengenali sosok pencipta lagu dan 5 orang (10%) yang mengenali kisah perjuangan dibalik lagu Merah Putih. Dengan kurangnya media publikasi membuat masyarakat mengalami keterbatasan guna menentukan informasi tentang I Gde Dharna dan kisah dibalik lagu Merah Putih. Berkaitan dengan itu diperlukan media publikasi yang tepat guna memperkenalkan sosok I Gde Dharna dan kisah dibalik lagu Merah Putih. Berdasarkan hasil penyebaran angket terdapat 50 orang (100%) memilih media elektronik sebagai media publikasi. Selain media, bisa juga dengan memanfaatkan teknologi. Teknologi yang bisa dimanfaatkan ialah mengembangkan sebuah film animasi 3 dimensi tude the movie yang menceritnantinya Sejarah lagu Merah Putih. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber dan penyebaran angket dengan melibatkan 50 responden, menbisanantinya hasil sebanyak 48 orang (96%) memilih media film sebagai

media publikasi guna memperkenalkan sosok I Gde Dharna dan kisah dibalik lagu Merah Putih serta sebanyak 45 orang (90%) memilih media film animasi.

Hal itu nampak didalam Gambar berikut:



KETERANGAN:

- Iya
- Tidak
- Media Elektronik
- Film
- Video
- Website
- Film Animasi
- Film Dokumenter
- Film Animasi 3 Dimensi

Gambar 1. 1
Hasil Responden

Menurut penelitian (Pramudia, 2016) dengan judul “Analisis dan Implementasi Mel *Script* Guna *Lighting* dan *Rendering* Didalam Film Animasi 3D Robocude” megemukakan bahwanyaa animasi ialah film yang berasalakan atas gambar- gambar yang terolah sehingga menjadikan suatu gambar yang bisa memiliki gerak dan bisa membawakan cerita. Animasi dibuat atas dasar kegunaannya selaku pengantar atau media yang dipergunakan dalam beberapa keperluan, antara lain animasi selaku media untuk menghibur, presentasi, iklan atau promosi, media peralatan bantu, dan penyempurna sebuah objek atau

penampilan. Animasi 3D ialah animasi yang dibuatkan berdasar sumbu x, y, dan z, dan objek bisa terlihat dari berbagai pandangan. Animasi 3D biasanya diproses dengan komputer dan telah menjadi *file* digital. Namun, sketsa manual amat dibutuhkan didalam animasi 3D berguna sebagai panduan. Animasi 3D memiliki kelebihan dalam realistik, terdapat banyak hal yang bisa dipergunakan balik (*reusable*), kemudia pemrosesan animasi yang kian cepat. Selain itu, kelebihan animasi 3D yaitu bisa menciptakan karakter yang mempunyai bentuk ekspresi paling dinamis disesuaikan dengan keinginan penciptanya dan melalui animasi nantinya terus menerus terdapat perubahan baik dari segi estetis maupun teknik guna menciptakan gaya grafis dan ilustrasi yang baru “*The advantage of 3D animation is that it can create characters that have the most dynamic form of expression according to the wishes of the lover and through animation there will be continuous changes both in terms of aesthetics and techniques to create new graphic and illustration styles*” (sumber buku: *The Fundamentals Of Animasi*). Berdasarkan hasil penyebaran angket dengan melibatkan 50 responden, menentukan hasil sebanyak 50 orang (100%) memilih pembuatan media film mempergunakan animasi 3D dibandingkan menonton film *real* dengan alasan media film animasi lebih menarik ditonton dan disenangi banyak kalangan baik anak-anak ataupun orang dewasa dan film animasi bisa lebih bermutu dan maju didalam menandingi film *live action Hollywood*. Film-film dari Pixar, seperti *E-wall*, *Cars*, *Finding Nemo*, *The Incredible*, *Monster Inc.*, dan *Toy Story* ialah sebagai pembuktian dahsyatnya seni komunikasi dan industri film animasi 3D. Film animasi *Walt Disney*, *Warner Bross*, *Nickeleodeon (Spongebob Squarepaints)*, *Avatar* ataupun

Naruto dijadikan sebagakti hal fenomenal, animasi disenangi lebih lagi semakin candunya oleh beberapa kelompok, terhitung generasi muda bukan saja untuk anak kecil(Aziz, 2019).

Penyampaian informasi melalui media film tentang Sejarah lagu Merah Putih dan kisah dibalik lagu tersebut sudah pernah dibuat oleh (Purnaya, 2019) yang berjudul “Film Dokumenter I Gde Dharna Kisah Heroik Dibalik Lagu Merah Putih. Film tersebut menjadi rujukan guna melakukan perluasan ke dalam bentuk film animasi 3D. Adapun kekurangan dari “Film Dokumenter I Gde Dharna Kisah Heroik Dibalik Lagu Merah Putih yaitu kualitas audio yang masih relatif kurang jelas dan teknik sudut pengambilan gambar masih monoton dan masih terpaku didalam gaya film dokumenter didalam umumnya. Film animasi 3D Tude The Movie Sejarah Lagu Merah Putih mempunyai alur cerita yang berbeda dengan film dokumenter yang sudah ada, di mana didalam film animasi 3D ini dikemas ke dalam film bergenre musikal dan perang. Di mana kisah ceritanya diperankan oleh Tude maskot khas dari program studi Pendidikan Teknik informatika, sehingga diharapkan lebih menarik minat masyarakat guna menonton film animasi. Media film animasi 3D sudah pernah dilaksanakan oleh peneliti lain, dengan menentukan respon sangat baik dari masyarakat. Salah satu penelitian Perluasan Film Animasi 3D “Tude The Movie” – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali) (Antara, I Made Yoga; Crisnapati, Padma Nyoman; Wirawan, I Made Agus; Sunarya, 2018), penelitian Film Seri Animasi 3D “Belajar Bahasa Indonesia Bersama Made” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Guna Penutur Asing Di Undiksha (Pura, I Putu Andika Subagya; Darmawiguna, I Gede Mahendra;

Putrama, 2017) dan Perluasan Film Animasi 3D Kehidupan Didalam Zaman PraSejarah (Pratiwi, Putu Yudia; Darmawiguna, I Gede Mahendra; Sunarya, 2016). Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut bisa diperluaskan film animasi 3D Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih. Film animasi 3D Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih bisa memvisualkan sosok pencipta lagu dan kisah perjuangan dibalik lagu Merah Putih yang nantinya bisa memberikan informasi kedalam masyarakat, agar masyarakat mengenali sosok pencipta dan kisah perjuangan dibalik lagu tersebut. Melalui film 3D tersebut diharap mampu menyumbangkan bayangan terbaru kedalam masyarakat guna lebih mengenal Sejarah perjuangan dan mengenal sosok penciptanya.

Berdasar atas berbagai studi berkaitan penggunaan film animasi dengan itu penulis terdorong dalam meakukan penelitian berjudul: **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih.**

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasar latar belakang diatas, adapun rumusan permasalahan didalam penelitian ini yakni.

1. Masih dominan masyarakat yang tidak mengenali sosok pencipta lagu Merah Putih dan kisah perjuangan dibalik lagu Merah Putih.
2. Media penerbitan yang mengambil Sejarah lagu Merah Putih amat sangat kurang, dengan begitu masyarakat akan sulit didalam memastikan informasi terkait kisah dibalik lagu tersebut.

Didasarkan pengidentifikasian pemasalahan, lalu terdapat pertanyaan dari Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie – Sejarah Lagu Merah Putih” yakni:

1. Bagaimanakah implementasi Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie- Sejarah Lagu Merah Putih?
2. Bagaimanakah respon yang menonton terdapat Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih?

1.3. BATASAN MASALAH

1. Film animasi 3 Dimensi Tude The Movie - Sejarah Lagu Merah Putih ini mengangkat kisah perjuangan lagu Merah Putih yang diciptakannya oleh I Gde Dharna.
2. Film animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih ini berdasarkan informasi dari 2 orang narasumber yaitu Bapak Wayan Suwanda selaku ketua Legium Veteran dan Bapak Putu Oka Sastra selaku anak dari almarhum I Gde Dharna.
3. Film animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah putih difokuskan guna masyarakat Kabupaten Buleleng.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang diinginkan pada Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie- Sejarah Lagu Merah Putih, antara lain:

1. Guna mengembangkan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih.

2. Guna mengenali respon penonton terhadap hasil Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Perluasan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih ini mampu menyumbangkan kegunaan seperti:

1. Manfaat Teoritis

Perluasan film animasi 3D mempergunakan cara *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Penelitian ini memiliki hasil yaitu menyerupai media film animasi 3D yang menunjukkan secara audio dan visual. Secara teoritis, diharapkan penelitian ini mampu menambah wawasan tentang sosok I Gde Dharna dan kisah perjuangan dibalik lagu Merah Putih, serta bisa menerapkan teori yang diperoleh ketika dalam perkuliahan terkhusus didalam perkuliahan teknologi multimedia lanjut yang adalah materi mendasar pembuatan objek animasi 3D. Sehingga materi-materi dasar teknologi multimedia lanjut tersebut dijadikan panduan didalam memperkembangkan film animasi 3D Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih yang diharapkan mampu memberikan manfaat didalam masyarakat.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Peneliti

Melalui pembuatan film animasi 3D Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih, peneliti menjadi mengenali sosok pencipta lagu dan kisah dibagi lagu tersebut. Selain itu dengan penelitian ini peneliti bisa mengimplementasikan ilmu yang dibisa didalam saat perkuliahan.

b. Manfaat Bagi Masyarakat

Perluasan film animasi 3D Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih ini mempunyai manfaat bagi masyarakat guna menentukan informasi mengenai sosok I Gde Dharna dan kisah dibalik terciptanya lagu Merah Putih. Sehingga diharapkan film ini bisa memberi motivasi ke masyarakat terkhusus generasi muda guna tetap mempertahankan nilai-nilai perjuangan.

c. Bagi Pemerintah Daerah

Dengan film animasi 3D Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih ini bisa dijadikan media informasi dan sebagai dokumentasi Sejarah yang pernah terjadi di Kabupaten Buleleng.

