BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Dengan adanya peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia no 64 tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, pada muatan Sejarah Indonesiamenyatakan bahwa untuk siswa kelas X-XII dituntut untuk memahami nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah peristiwa sejarah. Dalamundang-undang republik Indonesia Nomor 5 tahun 2017 Pasal 5 mengenai Objek Pemajuan Kebudayaan yang meliputi: tradisi lisan, manuskrip, adat istiadat, ritus, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional, sem, bahasa, permainan rakyat, dan olahraga· tradisional serta penjelasan atas Undang-undang republik Indonesia Nomor 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan pasal 5 Huruf b Yang dimaksud dengan "manuskrip" adalah naskah beserta segala informasi yang terkandung di dalamnya, yang memiliki nilai budaya dan sejarah, antara lain, serat, babad, hikayat, dan kitab. Dalam hal ini Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyaryang akan dikembangkan termasuk ke dalam Babad, hal tersebut terdapat dalam buku terbitan Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa yang berjudul Babad Ksatria Tamanbali.

Indonesia memiliki berbagai cerita sejarah dari zaman kerajaan sampai zaman kemerdekan. Di setiap daerah terdapat cerita sejarah yang berbeda-beda, salah satunya yaitu cerita sejarah dari daerah Bali, yang berjudul Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar, yang menceritakan bagaimana peperangan kerajaan

Bangli dengan kerajaan Tamanbali dan Gianyar, serta tokoh-tokoh yang terlibat didalamnya, namun cerita sejarah ini belum banyak yang mengetahui. Dari berapa data awal yang didapat di lapangan, masih banyak generasi muda yang belum mengetahui tentang cerita sejarah ini. Kurangnya media informasi, dan minimnya sumber buku yang terkait dengan cerita sejarah ini menjadikan kurangnya pengetahuan generasi muda tentang cerita Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar.Hal tersebut dapat dilihat dari persentase pengetahuan tentang sejarah ini melalui angket yang telah disebar untuk masyarakat mengenai cerita Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar, dengan jumlah responden 50 orang, dan hasilnya 88% responden belum mengetahui dan memahami cerita Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar. Sangat disayangkan bahwa masih banyak masyarakat ataupun generasi muda yang belum mengetahui cerita sejarah ini, padahal cerita-cerita sejarah ataupun cerita rakyat di Indonesia khususnya di Bali tidak kalah menarik untuk dicermati seperti cerita Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar yang menceritakan penyebab konflik kerajaan Bangli dengan Kerajaan Tamanbali yang kemudian Kerajaan Tamanbali bersekutu dengan Kerajaan Gianyar sehingga terjadilah perang antara Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar. Penyebab Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar bermula ketika terjadi kesalahpahaman antara Raja Tamanbali dengan Raja Bangli kemudian Raja Tamanbali meminta bantuan kepada Raja Klungkung namun ditolak dan akhirnya Raja Tamanbali bertemu dengan Raja Gianyar, dari pertemuan tersebut terjadilah kesepakatan, apabila Kerajaan Bangli dapat ditaklukkan maka mereka akan memerintah Kerajaan Bangli bersama-sama kemudian terjadilah peperangan.(Bagus, 1989).

Penggunaan media film mengenai cerita sejarah sudah banyak digunakan, seperti film dokumenter, film aniamsi 3D, Film animasi 2 Dimensi dan film real, contohnya seperti film dokumenter “Sejarah Bung Karno dan Indonesia”, film 2 Dimensi“Battle of Surabaya”, film animasi 3D “Asal Usul Kabupaten Purbalingga” dan film “Mahabarata”. Pada penelitian ini penulis tertarik untuk mengembangkan film dalam bentuk animasi 2 Dimensi.Film animasi 2 Dimensi dapat mempermudah dalam proses pembuatan karakter, dan waktu pembuatan dapat dipersingkat, diabandingkan dengan bentuk film real yang memiliki kendala pada biaya produksi dan aktor yang tidak sedikit. Selain itu dalam film dokumenter, fakta-fakta yang ada tidak dapat digambarkan secara kongkit,dan tokoh-tokoh yang terlibat langsung dalam perang teresebut sudah tidak ada, meskipun dalam film dokumenter dapat menampilkan rekaman penting dari peristiwa sejarah (Ratu Husmiati, 2010). Disisi lain proses pembuatan animasi dalam bentuk 3D memiliki kerumitan yang lebih tinggi dan proses yang lebih detail dibandingkan karakter 2 Dimensi, sehingga membutuhkan waktu pengerjaan yang lebih banyak(Wijaya, 2013). Selain itu pada proses pembuatan animasi 2 Dimensi membutuhkan biaya produksi yang lebih sedikit. Hal tersebut dilihat dari *hardware* dan *software* yang digunakan untuk proses editing(Purnasiwi & Kurniawan, 2013).

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menjadi landasan penelitian ini untuk mengembangkan film 2 Dimensi Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar yaitu yang pertama penelitian Muhdaliha dan Batuaya (2017), yaitu“Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali I Ceker Cipak”. Film animasi ini memberitahu bahwa dalam film animasi, penggunaaan bahasa sangat berpengaruh terhadap pola pikir dan tingkah laku anak. Dalam penelitiannya diharapkan film animasi 2

Dimensiimensi yang dikembangkan dapat menyampaikan pesan moral dan kebudayaan rakyat Bali. Kedua penelitian Putriati dan Purwanto (2018) yang membuat film animasi pendek 2 Dimensi yaitu “Smile” dengan teknik *frame by frame*. Dalam penelitiannya disarankan dalam pengolahan naskah cerita dan konsep karakter harus lebih matang agar tidak terjadi kendala pada proses pembuatan, konsep animasi harus diterapkan, naskah dan *storyboard* harus menjadi acuan pada proses pembuatan, serta dalam proses *drawing, editing,* dan *compositing* menggunakan komputer yang memadai. Terakhir penelitian Purnomo, *et. al*. (2017) yaitu“Digital Animasi 2 Dimensi Dengan Metode Cell Shadding Dan Rigging Bone Studi Kasus : Legenda Gunung Tugel” yang mendapat respon baik dari responden pada aspek karakter, audio, *visual effect environment* yang disajikan pada film tersebut

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis mengambil judul “Pengembangan Film 2 Dimensi Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar. Sumber data penelitian ini berdasarkan buku yang berjudul “Babad Satria Tamanbali” dan buku “Bangli Tempo Doeloe”. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode observasi di lapangan.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah yang timbul dari latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan film 2 DimensiSejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar ?
2. Bagaimana rancangan film 2 DimensiSejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar ?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap film 2 DimensiSejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar ?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan film 2 DimensiSejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar generasi muda khusnya untuk generasi muda SMA
2. Untuk mengetahui rancangan film 2 DimensiSejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar
3. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap film 2 DimensiSejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar

1.4. MANFAAT HASIL PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan film sejarah perang Bangli dengan Gianyar adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui pengembangan film 2 DimensiSejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar
2. Dapat mengetahui rancangan film 2 DimensiSejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar
3. Dapat mengetahui respon pengguna terhadap film 2 DimensiSejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar

1.5.BATASAN MASALAH

Adapun beberapa batasan permasalahan mengenai Pengembangan film animasi 2 Dimensi sejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar yaitu :

1. Permasalahan pada pengembangan Film 2 DimensiSejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar dibatasi pada desain karakter dari tokoh-tokoh utama dalam pengembangan Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar belum dapat digambarkan menyerupai tokoh yang sebenarnya, karena keterbatasan sumber-sumber mengenai bentuk pasti dari masing-masing karakter seperti bentuk wajah, aksesoris yang digunakan oleh Raja Bangli, I Dewa Gde Tangkeban, Raja Tamanbali serta Panglima Raja Gianyar
2. Dalam pengembangan film animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar hanya menceritakan sebab terjadinya perang sampai akhir peperangan. Berakhirnya perang tersebut ketika kerajaan Gianyar melarikan diri ke arah Barat.