

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan bagian penting dalam kehidupan umat manusia. Dalam 1984, George Orwell bersyair, “dia yang mengontrol masa lalu dapat mengontrol masa depan”. Dari sepenggal kalimat tersebut, dapat dipahami bahwa pandangan kita tentang sejarah akan membentuk cara kita memandang masa kini. Sejarah kemudian menjadi penentu solusi apa yang kita tawarkan untuk masalah yang ada pada hari ini (Crabtree, 2001). Berbicara tentang sejarah, maka tak lengkap rasanya jika tidak memasukkan nama Indonesia ke dalam perbincangan. Sejarah memiliki peranan vital dalam proses terbentuknya bangsa Indonesia. Sejarah menjadi landasan yang menyatukan, hingga bangsa Indonesia mampu merumuskan identitasnya (Warto, 2017).

Indonesia merdeka setelah perjuangan mengusir penjajah selama bertahun-tahun lamanya. Perjuangan-perjuangan rakyat Indonesia dalam upaya meraih kemerdekaan itu pun banyak melahirkan kisah-kisah kepahlawanan dari berbagai daerah. Nama-nama besar seperti Jenderal Sudirman dengan Perang Gerilya yang tersohor, I Gusti Ngurah Rai dengan Puputan Margarana-nya, Pangeran Diponegoro dengan perang pimpinannya, dan Bung Tomo yang jadi wajah semangat juang *arek-arek Suroboyo* pada 10 November 1945, adalah sekian dari beberapa peristiwa bersejarah yang menjadi “wajah” dari wujud perlawanan rakyat Indonesia terhadap para penjajah. Sebagaimana lazimnya suatu kisah besar, peristiwa-peristiwa tersebut hingga kini masih sangat familiar dan tak sulit ditemukan dalam berbagai macam catatan sejarah, seperti buku pelajaran, portal berita, dan media-media kreatif seperti video atau animasi.

Namun, hal yang sama tidak terjadi pada beberapa peristiwa bersejarah lain. Yang menjadi perhatian penulis adalah peristiwa Perang Kusamba yang terjadi di Bali. Menurut Sidemen dkk. (1983:77), Perang Kusamba terjadi pada tanggal 24-25 Mei 1849 di Desa Kusamba, salah satu wilayah di Kabupaten Klungkung yang pada saat

itu merupakan bagian paling timur dari Kerajaan Klungkung. Perang ini dipimpin oleh sosok seperti Dewa Agung Istri Kania, Anak Agung Ketut Agung, serta Anak Agung Made Sangging dan berhasil menewaskan pimpinan pasukan Belanda, Mayor Jenderal A. V. Michiels. Dari fenomena yang penulis temukan setelah melakukan observasi pendahuluan, masih banyak masyarakat yang belum familiar dengan kisah Perang Kusamba. Jangankan masyarakat dari luar Bali, kalangan remaja dari Bali pun—terutama yang berasal dari luar Klungkung—belum mengenal peristiwa Perang Kusamba. Pada kenyataannya, peristiwa Perang Kusamba memang nyaris tak pernah diperingati secara resmi seperti halnya Perang Puputan Klungkung atau Puputan lainnya yang lebih populer. Dikutip dari balisaja.com, Profesor Sejarah dari Universitas Udayana, A. A. Bagus Wirawan pada tahun 2015 menyatakan bahwa Perang Kusamba merupakan bagian penting dari perlawanan rakyat Bali melawan penjajahan kolonial Belanda. Menurutnya, Perang Kusamba memang berskala kecil, namun memiliki arti penting dalam sejarah perlawanan rakyat Bali. Karena itu, Wirawan menilai Perang Kusamba layak diperingati seperti halnya Puputan Klungkung.

Informasi mengenai Perang Kusamba yang tersedia kini hanya sebatas media teks—seperti buku Sejarah Klungkung (Dari Smarapura Sampai Puputan) karya Drs. Ida Bagus Sidemen, serta tulisan-tulisan yang tersedia di internet—dan beberapa film pendek amatir yang tersedia di platform YouTube. Di tengah-tengah permasalahan tersebut, terdapat persoalan lain yang tak kalah penting yaitu rendahnya minat generasi muda terhadap sejarah. Generasi milenial yang akrab dengan *gadget* mempunyai lanskap berfikir yang jauh berbeda dengan generasi sebelumnya. Dalam konteks seperti ini, upaya menumbuhkan kesadaran sejarah di kalangan generasi milenial harus dilakukan dengan cara dan strategi yang berbeda dengan generasi sebelumnya (Warto, 2017). Berangkat dari fenomena tersebut, penulis menyadari akan pentingnya keberadaan media yang sesuai dengan minat dan kebutuhan kalangan remaja agar informasi mengenai peristiwa bersejarah itu bisa diterima oleh mereka. Dilakukanlah perancangan karya dengan media animasi 2D yang diharapkan dapat menjadi solusi alternatif bagi kurang familiarnya kisah Perang Kusamba di kalangan remaja Bali, juga

sekaligus menjawab permasalahan kurangnya ketersediaan media informasi tentang Perang Kusamba.

Dalam perancangannya, penulis berperan sebagai *storyboard artist* yang tugasnya merancang naskah kemudian dikonversi menjadi *storyboard* dan *animatic storyboard*. *Storyboard* sendiri adalah tahap pra-produksi paling awal dan merupakan alat pra-visualisasi yang dirancang untuk menghasilkan serangkaian gambar *frame by frame, shot by shot* secara berurutan yang diadaptasi dari naskah (Hart, 2008: 1). Dalam produksi animasi, *storyboard* berperan penting sebagai alat visualisasi awal dari naskah serta melayani kebutuhan visual dari sutradara, *director of photography*, produser, dan tim *visual effects*. Untuk itu, proses perancangan *storyboard* untuk animasi 2D perlu mengikuti kaidah-kaidah keilmuan yang ada, dengan memperhatikan elemen-elemen yang harus ada di dalamnya, agar kaum remaja Bali dengan rentang usia 12-18 tahun dapat menyerap informasi tentang Perang Kusamba serta nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Kisah Perang Kusamba belum begitu familiar bagi kaum remaja Bali (khususnya yang berasal dari luar Kabupaten Klungkung).
2. Media informasi untuk mengenalkan perang Kusamba yang kini tersedia baru sebatas media teks—seperti buku Sejarah Klungkung (Dari Smarapura Sampai Puputan) karya Drs. Ida Bagus Sidemen serta tulisan-tulisan yang tersedia di internet—dan beberapa film pendek yang tersedia di platform YouTube.
3. Perlunya perancangan *storyboard* sebagai salah satu tahap perancangan karya animasi 2D.

3.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi di atas, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah:

1. Bagaimana cara memberikan informasi mengenai asal-muasal atau penyebab terjadinya Perang Kusamba secara persuasif untuk remaja Bali?
2. Bagaimana merancang *storyboard* untuk animasi 2D sebagai media memperkenalkan peristiwa Perang Kusamba untuk remaja Bali?

3.2. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukan perancangan adalah:

1. Untuk mengetahui cara memberikan informasi mengenai asal-muasal atau penyebab terjadinya Perang Kusamba secara persuasif untuk remaja Bali.
2. Untuk merancang *storyboard* animasi 2D sebagai media memperkenalkan peristiwa Perang Kusamba untuk remaja Bali.

3.3. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan perancangan di atas, maka manfaat dari perancangan ini adalah:

1. Bagi remaja/target audiens: Memperkenalkan kisah Perang Kusamba serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya kepada kaum remaja Bali.
2. Bagi penulis: Penulis mampu mempraktikkan ilmu yang didapat selama menimba ilmu sebagai mahasiswa Telkom University tentang bagaimana merancang *storyboard* animasi 2D yang baik sesuai kaidah-kaidah keilmuan untuk kemudian disebarluaskan sebagai media informasi bagi kaum remaja.
3. Bagi universitas: Memberikan sumbangsih bagi kepustakaan Telkom University terutama di bidang perancangan *storyboard*.

3.4. Ruang Lingkup

1. Apa

Penulis merancang *storyboard* animasi 2D yang mengisahkan peristiwa Perang Kusamba yang terjadi pada tahun 1849 di Bali.

2. Siapa

Karya hasil perancangan ditargetkan untuk remaja Bali berusia 12-18 tahun.

3. Bagaimana

Perancangan dilakukan dengan mengangkat cerita Perang Kusamba dan diadaptasi ke dalam media animasi 2D. Perancangan berfokus pada pembuatan *storyboard* berdasarkan naskah yang sebelumnya telah ditulis.

4. Dimana

Lokasi yang menjadi tempat penelitian adalah tempat meletusnya Perang Kusamba itu sendiri, yaitu Kabupaten Klungkung, Bali, tepatnya di Desa Kusamba, ditambah beberapa daerah sekitarnya—seperti Goa Lawah, Semarapura, dan Gunaksa—yang juga menjadi saksi bisu dari jalannya peperangan tersebut.

5. Kapan

Proses perancangan dilakukan pada tahun 2021 sampai 2022.

6. Mengapa

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh fenomena yang penulis alami sendiri, yang mana banyak remaja Bali (khususnya dari luar Kabupaten Klungkung) belum mengetahui kisah Perang Kusamba. Mengapa animasi 2D? Karena seperti yang sudah dituliskan pada bagian latar belakang, lanskap berfikir generasi masa kini sudah berbeda dari generasi sebelumnya. Untuk menyampaikan informasi secara efektif, diperlukan media kreatif seperti animasi 2D.

7. Bagian mana

Penulis berperan sebagai penulis naskah dan *storyboard artist*.

3.5. Metode Perancangan

Dalam melakukan perancangan, metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah metode campuran (kualitatif dan kuantitatif). Metode campuran atau *mixed method* adalah metode penelitian yang diaplikasikan bila peneliti memiliki pertanyaan yang perlu diuji dari segi *outcomes* dan prosesnya, serta menyangkut kombinasi antara metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. (Masrizal, 2011:53).

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner.

1. Studi pustaka

Menurut J. Supranto seperti yang dikutip oleh Ruslan dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, studi kepustakaan adalah teknik yang dilakukan dengan mencari data atau informasi riset melalui pembacaan jurnal ilmiah, buku-buku referensi, dan bahan-bahan publikasi yang tersedia di perpustakaan.

Penulis mencari sumber-sumber pustaka dan mempelajarinya untuk mengumpulkan catatan-catatan sejarah yang mendukung proses penelitian tentang Perang Kusamba ini.

2. Observasi

Menurut Widoyoko (2014:46), observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Sugiyono (dalam Lionardi, 2021: 846) menjelaskan observasi sebagai metode penelitian di mana peneliti mencatat data sebagaimana yang disaksikan. Kesaksian tersebut bisa melalui penglihatan, pendengaran, dan perasa. Data kemudian dicatat secara objektif.

Penulis melakukan pengamatan langsung ke lokasi-lokasi yang dahulu menjadi titik meletusnya Perang Kusamba.

3. Wawancara

Menurut Riyanto (2010:82), wawancara atau *interview* adalah metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi secara langsung antara penyelidik dengan informan.

Penulis mewawancarainarasumber yang terdiri dari *penglingsir* Puri Klungkung dan warga desa Kusamba.

4. Kuesioner atau Angket

Menurut Arikunto (2010: 194), kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang diajukan guna memperoleh informasi dari responden atau hal yang diketahui oleh responden. Serupa dengan Arikunto, Sugiono (dalam Lionardi, 2021: 847) mendefinisikan kuesioner sebagai media berupa daftar pertanyaan yang dikirim ke responden.

Penulis menyebarkan kuesioner dengan remaja Bali berusia 12-18 tahun sebagai target respondennya. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan maksud untuk mengetahui sejauh apa para responden tahu tentang Perang Kusamba dan pengayaan animasi seperti apa yang disukai.

1.7.2. Metode Analisis Data

Setelah pengumpulan data, data akan dianalisis menggunakan metode Miles dan Huberman. Dalam Sugiyono (2014: 246-253), dijelaskan bahwa Miles dan Huberman mengartikan analisis data sebagai aktivitas yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai datanya jenuh. Aktivitas-aktivitas yang dimaksud adalah:

a) *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data dapat diartikan sebagai bagian dari analisis. Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang didapat di lapangan. Dengan kata lain, yang dilakukan pada saat mereduksi data adalah menggolongkan, mengarahkan, dan

membuang yang data-data yang tidak dibutuhkan sehingga kesimpulan akhir dapat dicapai dan diverifikasi. (Miles & Huberman, 1992)

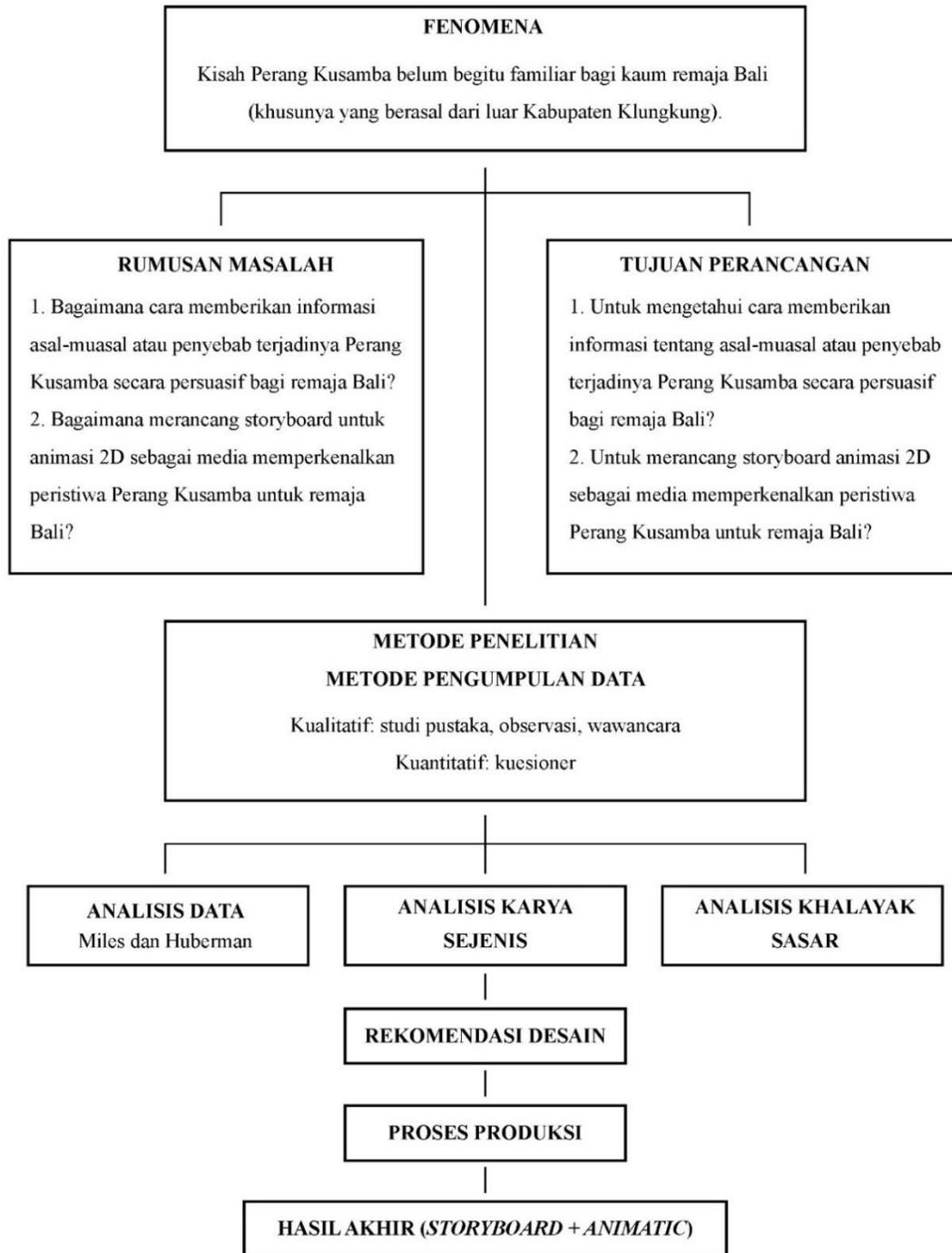
b) *Data Display* (Penyajian Data)

Menurut Miles dan Huberman (1992), teknik penyajian data yang baik meliputi: berbagai macam matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Penyajian data yang paling sering digunakan adalah dengan teks yang sifatnya naratif. Penyajian data dilakukan agar informasi yang telah didapat kemudian tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah dipahami.

c) *Conclusion Drawing* (Menarik Kesimpulan)

Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Menurut Miles dan Huberman, kesimpulan dapat diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan itu bisa saja melintas di benak penulis secara tiba-tiba saat sedang meneliti/menulis, atau mungkin saja didapat setelah penulis meninjau kembali dengan seksama hingga menguras waktu dan tenaga penulis. Pada dasarnya, makna-makna yang muncul dari proses pengumpulan data harus diuji kebenaran dan validitasnya, karena kesimpulan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2014).

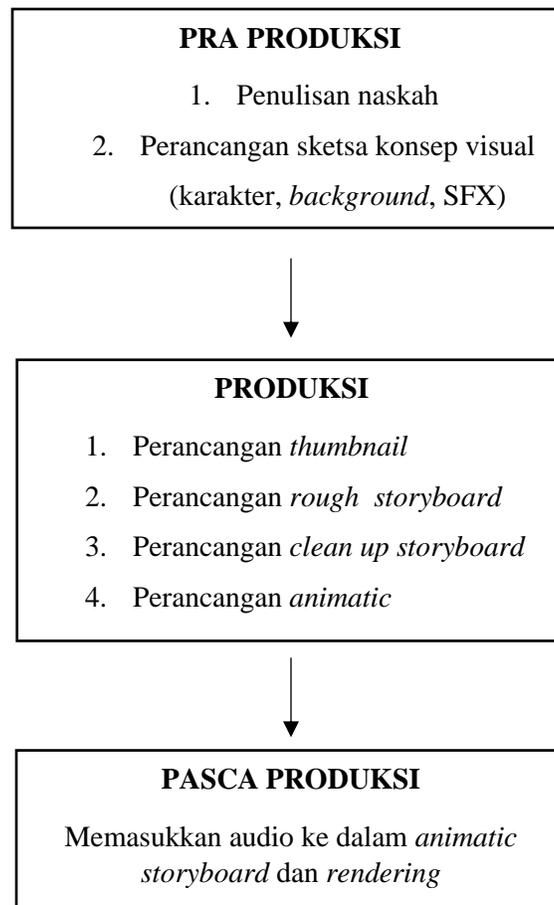
3.6.Sistematika Penelitian



Gambar 1. 1 Sistematika Penelitian

(Sumber: data pribadi)

Kerangka Perancangan



Gambar 1. 2 Kerangka Perancangan

(Sumber: data pribadi)

3.7.Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pembuka ini, penulis memaparkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup penelitian, metode perancangan, dan kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori-teori yang menjadi landasan pemikiran penulis untuk melakukan perancangan, yang terdiri dari teori sejarah, Perang Kusamba, animasi 2D, dan *storyboard*.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini memuat uraian data-data yang diperoleh dari studi pustaka, observasi, wawancara narasumber, dan penyebaran kuesioner.

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat konsep animasi yang ingin dirancang serta seluruh tahapan perancangan *storyboard* animasi 2D.

BAB V PENUTUP

Sebagai penutup, pada bab ini penulis memaparkan kesimpulan dan saran berdasarkan seluruh proses penelitian dan perancangan *storyboard* untuk animasi 2D tentang Perang Kusamba.