

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah merupakan kisah tentang masa lalu manusia, yang memuat peristiwa dan kejadian yang telah terjadi. Menurut Kartodirdjo dalam buku Pengantar Sejarah Indonesia Baru: 1800-2008, Sejarah adalah ilmu yang mempelajari tentang perubahan dan perkembangan kehidupan masyarakat. Sejarah tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kejadian di masa lampau telah membentuk kehidupan manusia saat ini, dan akan terus berkembang seiring dengan perubahan zaman. Dari masa zaman batu hingga era modern, sejarah selalu menjadi bagian penting dari kehidupan manusia. Penjajahan Belanda selama berabad-abad telah menyakiti bangsa Indonesia. Rakyat Indonesia mengalami penderitaan dan tidak berdaya di bawah kekuasaan Belanda. Meskipun Belanda menjajah Indonesia dan memonopoli perdagangan, pengaruhnya pada perjalanan sejarah bangsa Indonesia tidak dapat dipungkiri. Penjajahan di berbagai bidang seperti sosial, ekonomi, dan politik justru mendorong rakyat Indonesia untuk bangkit melawan.

Bali merupakan salah satu pulau yang pernah merasakan perjuangan melawan penjajah. Perjuangan melawan penjajah pada saat itu dikenal dengan istilah puputan. Perang Puputan ini terjadi di beberapa daerah tempat di Bali, dengan yang paling terkenal adalah Puputan Badung, Puputan Klungkung, dan Puputan Margarana yang dipimpin oleh I Gusti Ngurah Rai. Namun, hal yang menjadi perhatian penulis adalah peristiwa Perang Jagaraga karena kurang terkenal dibandingkan dengan perang puputan lainnya. Perang puputan yang terkenal di Bali adalah Puputan Badung dan Puputan Margarana. Kedua perang ini mendapat banyak perhatian karena memiliki dampak yang lebih besar pada sejarah Bali dan Perang Jagaraga, yang terjadi sebelum kemerdekaan Indonesia, mungkin tidak dianggap sepenting perang lain dalam konteks nasional. Berdasarkan hasil kuesioner online yang penulis lakukan terhadap remaja usia 14-18 tahun di SMA Negeri 4 Singaraja, ditemukan bahwa kisah Perang Jagaraga masih belum dikenal secara luas. Bahkan di kalangan remaja Buleleng

sendiri, tempat peristiwa bersejarah ini terjadi, pemahaman tentang Perang Jagaraga masih terbatas. Temuan ini memperkuat observasi awal kami bahwa Perang Jagaraga, meskipun memiliki signifikansi sejarah yang tinggi, belum mendapatkan perhatian yang cukup dari masyarakat, baik di dalam maupun di luar Bali.

Menurut Sastrodiwiryo (2011) dalam buku yang berjudul Perang Jagaraga (1846-1849). Pada abad ke-19, Belanda berusaha memperluas jajahannya ke Indonesia, termasuk ke Pulau Bali. Pada tahun 1841, Belanda membuat perjanjian dengan 2 kerajaan di Bali, yaitu Klungkung, Badung, dan Buleleng. Permasalahan utamanya adalah tentang hak milik raja-raja di Bali atas perjanjian *tawan karang*. Para kepala desa mendapat limpahan hak untuk menjadikan perahu dan isinya sebagai tawanan karena terdampar di perairan wilayah kerajaan tersebut. Pada tahun 1843, Raja Buleleng I Gusti Ngurah Made Karang Asem dan Patih I Gusti Ketut Jelantik membuat perjanjian dengan Belanda. Perjanjian tersebut berisi kesediaan untuk membantu Belanda yang mengalami bencana akibat kapalnya terdampar di Bali Utara Buleleng.

Namun, Belanda tidak menepati perjanjian tersebut. Pada tahun 1846, Belanda mendaratkan pasukannya dan menyerang Buleleng. Pertahanan pasukan Bali berhasil ditembus oleh pasukan Belanda, dan Singaraja, ibukota Buleleng, berhasil dikuasai Belanda. Raja I Gusti Ngurah Made Karang Asem dan Patih I Gusti Ketut Jelantik tidak menyerah. Mereka pergi ke Jagaraga, Buleleng bagian timur, untuk menyusun strategi pertahanan. Perang Jagaraga terjadi pada tahun 1848. Belanda akhirnya berhasil menguasai Jagaraga setelah menyerang dua kali. Untuk mengenang jasa para pahlawan yang gugur dalam Perang Jagaraga, didirikanlah monumen patung I Gusti Ketut Jelantik dan istrinya, Jro Jempiring, di Desa Jagaraga.

Di era teknologi digital ini penyerapan informasi atau pesan dari berbagai media menjadi lebih mudah dengan adanya fasilitas internet. Hal ini dikarenakan internet telah menyediakan berbagai platform media yang dapat diakses secara mudah dan cepat. Dengan adanya internet, kita dapat mengakses berbagai jenis media, seperti Youtube, Netflix, Instagram, Tiktok. Dilakukanlah perancangan karya dengan media animasi 2D yang diharapkan dengan visual

yang menarik dan narasi yang mudah dipahami dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan informasi sejarah kepada remaja Bali.

Animasi digunakan sebagai media yang menampilkan visual layaknya film, namun terdapat beberapa komponen yang membedakan animasi dengan film yaitu kebebasan seorang animator menggambarkan visual yang imajinatif. Dalam perancangan ini, penulis berperan sebagai *storyboard* artist yang bertugas merancang naskah kemudian diubah menjadi *storyboard* dan *animatic storyboard*. Menurut Halas, *storyboard* merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita. Sedangkan menurut Luther, *storyboard* merupakan deskripsi dari setiap *scene* yang secara jelas menggambarkan obyek multimedia serta perilakunya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kisah Perang Jagaraga masih belum dikenal secara luas. Bahkan di kalangan remaja Buleleng sendiri, tempat peristiwa bersejarah ini terjadi, pemahaman tentang Perang Jagaraga masih terbatas.
2. Informasi tentang Perang Jagaraga saat ini hanya tersedia dalam bentuk teks, seperti buku (Perang Jagaraga (1846 - 1849)) karya Dr. Soegianto Sastrodiwiryo dan berbagai artikel di internet. Selain itu, tidak adanya film animasi tentang Perang Jagaraga di platform YouTube.
3. Dibutuhkan perancangan *storyboard* sebagai salah satu tahap perancangan animasi 2d.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membuat cerita Perang Jagaraga agar menarik bagi kalangan remaja?
2. Bagaimana cara merancang *storyboard* yang menceritakan sejarah perang Jagaraga yang menarik dan informatif untuk generasi muda terutama remaja Bali?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *storyboard* animasi 2D yang menceritakan kisah Perang Jagaraga, peristiwa heroic yang terjadi di Desa Jagaraga, Buleleng, Bali pada tahun 1848.

2. Siapa

Karya hasil perancangan ditargetkan untuk remaja berumur 14 – 18 tahun.

3. Bagaimana

Storyboard animasi 2D ini dibuat dengan mengangkat cerita Perang Jagaraga dan mengadaptasinya ke dalam format animasi 2D. Proses pembuatan *storyboard* dimulai dari penulisan naskah, pengembangan karakter dan desain visual, hingga penyusunan *storyboard* yang memuat gambar dan narasi.

4. Dimana

Penelitian ini dilakukan di Desa Jagaraga, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali, lokasi terjadinya Perang Jagaraga.

5. Kapan

Penelitian dilakukan pada tahun 2023 sampai 2024

6. Mengapa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pengetahuan remaja Bali tentang sejarah Perang Jagaraga. Hal ini disebabkan oleh kurangnya edukasi sejarah lokal di sekolah, minimnya media informasi yang menarik dan mudah diakses oleh remaja, dan dominasi budaya populer yang lebih menarik perhatian remaja.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui cara memberikan informasi Perang Jagaraga adalah salah satu peristiwa penting dalam sejarah perjuangan rakyat Bali melawan penjajah Belanda.
2. Untuk mengetahui cara merancang *storyboard* yang menceritakan sejarah perang Jagaraga yang menarik dan informatif untuk generasi muda terutama remaja Bali

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Bagi Penulis

- Menjadi lebih mengenal tentang Perang Jagaraga

- Meningkatkan keterampilan penulis dalam merancang *storyboard* untuk animasi 2D.
- Meningkatkan kemampuan penulis dalam menyampaikan pesan-pesan tersirat melalui media animasi.
- Menambah pengalaman penulis dalam melakukan penelitian.

1.6.2 Manfaat Bagi Pembaca

- Memperkenalkan perjuangan rakyat bali dalam Perang Jagaraga serta nilai-nilai yang terkandung.
- Membantu pembaca untuk memahami pentingnya nilai-nilai luhur tersebut.
- Mendapat informasi baru tentang cara merancang *storyboard* untuk animasi 2D yang dapat menyampaikan pesan-pesan tersirat.
- Mendapat edukasi dari animasi yang dihasilkan dari penelitian tersebut.

1.7 Metode Perancangan

Metode penelitian yang akan digunakan adalah kualitatif. Menurut Creswell (2018:298), penelitian kualitatif yang dilakukan dengan memberikan perhatian langsung pada perilaku dan berbicara langsung kepada orang-orang untuk mengumpulkan data merupakan ciri pembeda dari metode penelitian kualitatif. Pendekatannya kemudian menggunakan penelitian naratif. Penelitian naratif, yang biasa dikenal dengan metode naratif, adalah salah satu jenis penelitian kualitatif di mana peneliti melakukan penelitian terhadap satu atau lebih individu untuk mengumpulkan data tentang kisah hidup mereka. Peneliti kemudian mensintesis data menjadi laporan naratif dan kronologis. (Creswel, Sugiyono, 2012: 14).

Oleh karena itu, penelitian naratif dapat disimpulkan sebagai studi tentang cerita yang menceritakan dan menjelaskan suatu peristiwa yang menjadi fokus perhatian peneliti berdasarkan kronologi rinci tertentu. Dengan ini, penulis akan membuat urutan detail menggunakan waktu. Dalam proses perancangan dan penelitian diperlukan dua langkah sebelum memperoleh data yang diperlukan, dua langkah tersebut adalah:

1.7.1 Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa jenis dalam pengumpulan data, antara lain sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Penulis mencari beberapa jurnal, artikel dan buku yang membahas tentang Perang Jagaraga.

b. Observasi

Penulis dapat melakukan observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung tempat-tempat bersejarah yang berkaitan dengan perang Jagaraga.

c. Wawancara

Penulis dapat melakukan wawancara kepada seorang Dosen Pengkasi Sejarah dan Penjaga Monumen Perang Jagaraga untuk mendapatkan informasi yang akurat dan mendalam tentang peristiwa tersebut. Wawancara ini dapat dilakukan dengan cara menyusun daftar pertanyaan yang relevan dengan rumusan masalah, kemudian melakukan wawancara secara langsung atau melalui telepon. Melalui wawancara yang dilakukannya, penulis dapat memperoleh data dan informasi yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah di atas. Data dan informasi ini akan menjadi dasar bagi penulis untuk menyusun *storyboard* animasi 2D.

d. Kuesioner

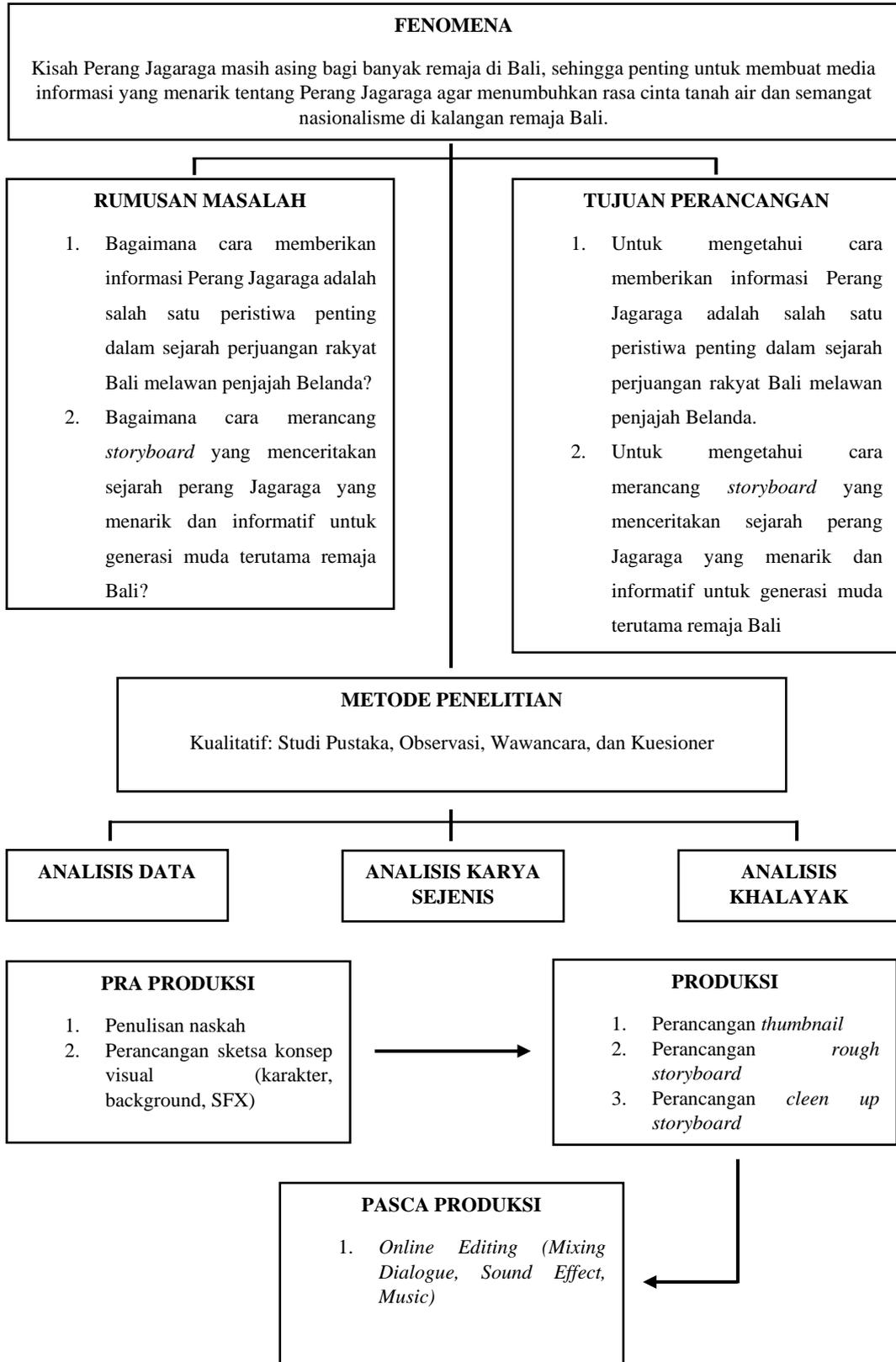
Kemudian memberikan kuesioner kepada target audiens remaja Bali untuk mengetahui tingkat pengetahuan mereka tentang Perang Jagaraga dan preferensi mereka terhadap animasi 2D sebagai media informasi.

1.7.2 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis data yang telah ada tentang suatu fenomena secara mendalam. Metode ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu identifikasi masalah, tinjauan pustaka, penetapan maksud dan tujuan penelitian, pengumpulan data, analisis dan interpretasi data, serta pelaporan. Untuk mengumpulkan data, penulis

menggunakan empat teknik, yaitu studi pustaka, observasi, kuesioner dan wawancara.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

Pembabakan memaparkan poin-poin setiap bab, dalam “Perancangan *Storyboard* Animasi 2d Sebagai Media Informasi Tentang Perang Jagaraga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sejarah Remaja Bali” antara lain sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, penulis mencantumkan teori mengenai teori objek dari sejarah, Perang, *Storyboard*, jenis-jenis *storyboard*, komponen-komponen *storyboard*, naskah, struktur cerita, struktur penulisan script, dan desain karakter.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini, penulis menguraikan data yang sudah di dapatkan berupa hasil analisis wawancara, dengan pakar sejarah sekaligus observasi di Monumen Perang jagaraga. Kemudian menganalisis data koisioner dan analisis khalayak sasar serta menganalisis karya sejenis. Hasil uraian analisis data tersebut, kemudian dianalisis menjadi satu untuk menghasilkan sebuah kesimpulan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini, penulis memaparkan konsep animasi 2D yang akan dibuat mengenai fenomena salah satu peristiwa penting dalam sejarah perjuangan rakyat Bali melawan penjajah Belanda. Namun, peristiwa ini masih kurang dikenal oleh masyarakat luas, terutama generasi muda. Penulis juga memaparkan proses serta hasil dari perancangan pembuatan *storyboard* animasi

2D mengenai fenomena peristiwa penting dalam sejarah perjuangan rakyat Bali melawan penjajah Belanda. Namun, peristiwa ini masih kurang dikenal oleh masyarakat luas, terutama generasi muda

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Untuk bab terakhir ini, penulis memaparkan kesimpulan tentang proses penelitian dan perancangan yang sudah dibuat penulis didalam laporan ini. Penulis memaparkan juga rekomendasi sebagai solusi alternatif dari permasalahan penelitian dan perancangan ini.