# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Prasasti berperan besar dalam kajian sejarah peninggalan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia karena merupakan satu-satunya sumber tertulis yang dapat memberikan informasi akurat dan nyata tentang masa lalu (Sumerata, 2017). Struktur tersebut dapat berupa sanksi atau laporan yang sengaja dibuat di atas material yang keras dan kokoh, misalnya pada batu, dinding, atau gerabah. Ardiyanto dalam Cahyani (2018) menyebutkan prasasti memuat informasi tentang berbagai aktivitas kehidupan masyarakat, diantaranya tentang sistem penganggalan, penentuan batas sima/ tanah perdikan, hukum, hingga kehidupan politik (Cahyani & Budiarto, 2020). Kajian mengenai prasasti tentu dapat memperkaya kebanggaan terhadap hasil budaya bangsa sekaligus upaya pelestariannya.

Peninggalan sejarah berupa prasasti tersebar di seluruh wilayah Indonesia yang dahulunya merupakan bagian sebuah kerajaan, begitu juga di Kota Batu. Secara geoekonomi, Kota Batu merupakan salah satu perkotaan di Wilayah Jawa Timur yang dikenal sebagai Kota Wisata atau Kota Apel sebagai komoditas utamanya (Cite & Sulistyo, 2019). Berbagai objek wisata, baik buatan maupun agribisnis, sangat populer bahkan hingga ke mancanegara. Sebut saja wisata buatan yang terkenal adalah Jatim Park, Museum Angkut, dan Predator Park. Adapun wisata agribisnis dan alam seperti Coban Talun, Selecta, dan petik bunga menjadi primadona. Namun ternyata, selain potensi ekonomi di bidang pariwisata, kota ini menyimpan catatan sejarah berupa prasasti yang cukup menarik untuk dikaji (Sayono & Ayundasari, 2019).

Satu-satunya prasasti yang berasal dari daerah Batu adalah Prasasti Sangguran. Prasasti Sangguran juga sering di sebut sebagai Minto Stone, karena pada sekitar tahun 1820-an, prasasti ini dicabut oleh Gubenur Raffles dari dusun Ngandat, Kecamatan Junrejo, Kota Batu dan dihadiahkan kepada Lord Minto. Perlu diketahui, Ngandat merupakan salah satu dusun di Desa Mojorejo Kecamatan Junrejo. Dalam masa tersebut Lord Minto sedang menjabat sebagai Gubenur Jendral Inggris di Calcuta India. Asal prasasti Sangguran dilaporkan J. Veerbek (1887) dan Juga karya Raffles History of Java (1817).

Cahyono (2011) menilai prasasti Sangguran adalah bukti nyata, bawah pada permulaan abad ke-10, Batu telah menjadi daerah yang maju (Cahyono, 2011). Terdapat kelompok penempah logam (kajaurugusalyan) atau di sebut pande. Golongan penempah logam adalah golongan masyarakat khusus yang mandiri dan mempunyai tempat pemujaan sendiri. Prasasti dari daerah Batu ini dinilai juga sangat penting oleh budayawan dan sejarawan nasional. Sebab prasasti ini adalah prasasti kerajaan Mataram terahkir yang ditemukan sebelum kerajaan Mataram memindahakan pusat pemerintahannya dari Jawa Tengah ke Jawa Timur.

Prasasti Sangguran bertuliskan tahun saka 846 (928 M). Dikeluarkan atas perintah dari raja Mdang I Bhumi Mataram Dri Maharaja Rakai Sumba Dyah Wawa (Jati et al., 2015). Pokok isinya mengenai pemberian anugerah dari Maharaja Dyah Wawa dan Rakyan Mahapatih I Hino Empu Sindok kepada pimpinan kelompok penempa logam di desa Sangguran yang berisikan hak serta anugerah. Penganugerahan dilaksanakan dengan upacara tertentu dan sering pula disertai kutukan bagi yang melanggar titah tersebut.

Secara fisik, Prasasti Sangguran mempunyai tinggi 160 centimeter dan lebar 122,5 centimeter. Tingkat keterbalan 32,5 centimeter dan memiliki berat 3,5 ton. Tulisan prasasti Sangguran menggunakan aksara Jawa Kuno yang terdiri dari bebebrapa bagian. Bagian depan terdiri dari 38 baris, bagian belakang 45 baris, dan samping kiri sebanyak 15 baris. Dialek yang digunakan adalah bahasa Sansekerta dan Jawa Kuna. Sansekerta digunakan pada dua baris awal yang merupakan bagian awal dan selanjutnya menggunakan bahasa Jawa Kuna.

Sayangnya prasasti ini sekarang berada di Skotlandia di kediaman Lord Minto. Pada 2006 Departemen Kebudayaan dan Pariwisata RI mengidentifikasi bahwa prasasti Sangguran ini berada di Desa Minto, Edinburgh, Skotlandia. Dilansir dari pada detik.com upaya untuk mengambil kembali prasasti ini gagal karena pihak kelurga Lord Minto minta kompensasi 70 ribu poundsterling(Koesmawardhani, 2015).

Pada tahun 2017 Desa Mojorejo juga sempat mengarak replika Prasasti Sangguran yang terbuat dari styrofoam keliling Kota Batu dan menyerahkan catatan tentang prasasti tersebut kepada wali Kota Batu, dengan harapan prasasti itu kembali di Kota Batu. Namun, usaha itu belum membuahkan hasil sehingga sejarawan dan budayawan berinisiatif membuat replika ini karena ingin menunjukkan kepada masyarakat bahwa di Desa Ngandat Kecamatan Junrejo terdapat tanda jejak peninggalan sejarah dari perpindahan kerajaan Mataram Kuno ke Jawa Timur, yaitu sebuah prasasti yang bernama Prasasti Sangguran. Tidak hanya itu saja mereka juga berharap dengan adanya replika Prasasti Sangguran ini, bisa mengedukasi masyarakat Kota Batu tentang sejarah dari prasasti tersebut khususnya para generasi muda yang belum pernah mengetahui tentang satu-satunya Prasasti yang berasal dari Desa Ngandat Kecamatan Junrejo Kota Batu. Oleh karena itu perlu dibuat media informasi yang mampu menyebarluaskan hal tersebut.

Berbagai media informasi berkembang pesat di era digital saat ini. Populer dan akuntabel menjadi syarat yang harus dipenuhi dalam penyebarluasan informasi di media. Salah satu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang sejarah secara menarik adalah dengan film dokumenter. Dokumenter semacam program TV yang dapat diverifikasi dan Dokumenter adalah film yang menunjukkan realitas yang ada sepanjang kehidupan sehari-hari atau film yang menyajikan tentang dunia nyata. (Putra & Ilhaq, 2021). Dokumenter bukanlah hiburan semata, namun berisi fakta-fakta yang tentu saja dapat menambah wawasan bagi penikmatnya.

Pemilihan media film dokumenter didasari atas karakteristik yang dimiliki oleh film dokumenter yakni mengandung unsur audio visual dan narasi. Film dokumenter seharusnya memiliki pilihan untuk memperkenalkan struktur, suara, dan realitas dan masalah menarik yang terkait dengan replika prasasti Sangguran. Melalui perancangan film dokumenter prasasti Sangguran diharapkan masayarakat dapat melihat dan memahami serta peduli terhadap sejarah bangsa sendiri.

Perancangan ini menggunakan gaya expository sehingga narasi yang terkandung di dalamnya dapat menyampaikan pesan secara langsung pada penonton. Narasi / cerita memiliki kemampuan untuk menyampaikan data yang disampaikan oleh narasumber secara lugas baik melalui teks atau suara dengan perspektif tertentu (J et al., 2021). Tujuan utamanya agar penonton tidak salah menafsirkan pesan film yang ingin disampaikan oleh sutradara.

Fungsi narasi adalah untuk memberikan informasi yang tidak disajikan dalam gambar atau wawancara dengan sumber. Narasi yang digunakan dalam perancangan film dokumenter prasasti Sangguran ini juga digunakan untuk menguatkan pernyataan para informan. Karena masalah prasasti Sangguran tidak banyak diketahui publik, gaya eksposisi ini memberikan informasi yang jelas tentang masalah tersebut kepada penonton. Narasi membantu audiens memahami cerita dengan lebih baik.

## Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi berupa film dokumenter yang edukatif dengan gaya bertutur expository sehingga informasi tentang pembuatan replika prasasti Sangguran di Ngandat Kota Batu dapat disampaikan dengan baik.

## Tujuan

Dengan adanya film dokumenter dengan gaya bertutur expository, diharapkan film ini dapat lebih mengenalkan prasasti Sangguran sebagai salah satu prasasti yang terdapat di Kota Batu kepada masyarakat luas.

## Manfaat

* + 1. Manfaat praktis dalam pembuatan media informasi film dokumenter *exspository* ini diharapkan akan menjadikan media pembelajaran dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari dalam perkuliahan serta sebagai media informasi bagi masyarakat untuk mengenal dan menghargai budaya sendiri
    2. Manfaat teoritis dalam pembuatan media informasi film dokumenter bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual diharapkan agar setiap mahasiswa dapat menumbuhkan kemampuan dalam membuat film dengan pelatihan di lapangan, sehingga setelah lulus dari sarjana dapat bersaing di dunia kerja dengan membawa prestasi dan nama tempat wisuda.

## Batasan Masalah

Dalam perancangan film dokumenter tentang prasasti Sangguran ini batasan masalah dibedakan kedalam dua hal yakni secara ruang lingkup dan teknis. Batasan masalah yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Pembatasan ruang lingkup

Perancangan film dokumenter sebagai bahasan utama meliputi pengenalan umum mengenai prasasti Sangguran, proses pembutan replika prasasti Sangguran dan harapan.

1. Pembatasan teknis

Perancangan film dokumenter berkaitan dengan proses dalam pembuatan film dokumenter seperti pra produksi, produksi dan pasca produksi.

## Metode

## Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan perancangan dilaksanakan di punden Mbah Tarmina Jl. Mojomukti Desa Ngandat dimana ditempatkannya replika prasasti Sangguran dan ditemani oleh bapak Siswanto Galuh Aji selaku pemerkarsa pembuatan replika prasasti Sangguran. Penelitian ini dilakaukan sejak bulan september 2021.

## Bahan dan Alat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan bahan dan alat penelitian sebagai berikut :

* + - 1. Peralatan Wawancara

Smartphone untuk komunikasi dan perekaman gambar berupa foto, buku catatan untuk mencatat hasil wawancara. Berikut intrumen wawancara.

1. Sejarah umum tentang Prasasti Sangguran ?
2. Apa isi yang terkandung di dalam prasasti Sangguran?
3. Dimanakah titik awal prasasti Sangguran di temukan atau sebelum di cabut?
4. Menurut Bapak benarkah prasasti sangguran adalah prasasti kutukan?
5. Mengapa mendapatkan anugerah istimewa yang berupa status Sima atau perdikan?
6. Apa tanggapan pemerintah khususnya Kota Batu adaya replika prasasti Sangguran?
7. Apa Keistimewaan prasasti sangguran menurut bapak?
8. Kenapa harus ada replika, dan apa yang melatar belakangi pembuatan replika?
9. Siapa saja yang terlibat dalam pembutan replika?
10. Bagaimana proses pembuatan replika?
11. Harapan stelah replika prasasti sangguran menancap?
12. Apakah prasasti sangguran menjadi awal mulanya berdirinya daerah Batu?
13. Adakah keinginan prasasti sangguran kembali ketempat asalnya?
    * + 1. Peralatan Videografi

* Kamera DSLR
* Drone
* Kamera GoPro
* Tripod
* Stabilizer
  + - 1. Perangkat Keras
* Komputer dengan Spesifikasi core i3-8100, RAM 16GB, VGA Card GTX 1050Ti, penyimpanan internal SSD 500GB dan HDD 1 TB.
* Mouse
* Keyboard
* Headset
  + - 1. Perangkat Lunak
* Adobe Premiere Pro CC 2020
* Adobe Audition CC 2020
* Microsoft Office

## Pengumpulan Data dan Informasi

Dalam perancangan ini, teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu Observasi, Wawancara, dan Studi Pustaka.

Observasi dilakukan dengan mengunjungi secara langsung di mana replika prasasti Sangguran di letakan yaitu di punden Mbah Tarmina Jl. Mojomukti Desa Ngandat Kota Batu. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana keadaan replika Prasasti Sangguran saat dilakukan penelitian ini.

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data primer secara langsung dari ahli dalam bidangnya. Pembahasan wawancara meliputi sejarah prasasti Sangguran, pembuatan replika prasasti, manfaat replika, dan harapan replika Sangguran.

Studi Pustaka dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan data pendukung objek yang di teliti. Data dan informasi tersebut berupa buku dan artikel online. Studi pustaka ini untuk melengkapi data yang kurang dalam wawancara dan observasi yang dilakukan dan sekaligus menjadi validasi terhadap data yang telah didapat.

## Analisis Data

Metode analisis data dalam perancangan ini menggunakan metode 5W+1H (what, who, why, when, where + how) adalah sebagai berikut :

*What* (apa) dalam perancangan ini adalah apa yang akan dirancang. Perancangan yang dilakukan adalah sebuah video dokumenter tentang prasasti Sangguran.

*Who* (siapa) dalam perancangan ini adalah pertanyaan siapa target audiens dalam perancangan secara geografis/lokasi, psikografis gaya hidup sikap dan kepribadian, Behaviour berdasarkan perilaku, pengguna dan loyalitas dari suatu produk.

*When* (kapan) adalah pertanyaan kapan media ini bisa dilihat.

*Where* (di mana) perancangan video dokumenter dilakukan. Perancangan ini dilakukan di wilayah Desa Ngandat Kota Batu dengan observasi di punden Mbah Tarmina Jl. Mojomukti Desa Ngandat Kota Batu di mana replika prasasti Sangguran di letakan. Dan dimana video dokumenter ini ditampilkan. Video dokumenter Prasasti sangguran ditampilkan di media sosial yaitu Youtube dan Instagram sebagai promosi dan mengarahkan para audien ke tempat video dokumenter ditayangkan dan diunggah.

*Why* (mengapa) dalam perancangan ini adalah pertanyaan tentang mengapa menggunakan media video sebagai perancangan. Media video dipilih karena media ini sangat efektif dalam menyampaikan informasi. Dengan menggunakan media video, informasi yang disampaikan tidak membosankan, karena bisa dilihat secara visual dan dapat didengar lewat audio.

*How* (bagaimana) dalam perancangan ini adalah pertanyaan tentang bagaimana menarik audien. Untuk menarik audien perlu media pendukung. Media pendukung yang akan dibuat dalam perancangan ini adalah Poster digunakan untuk media, x-banner digunakan untuk menceritakan tentang sinopsis dari video dokumenter prasasti Sangguran.

## Prosedur

Dalam perancangannya, pencipta menggunakan metode perancangan *Desain Thinking*, yaitu suatu teknik kooperatif yang mengumpulkan berbagai pemikiran dari berbagai disiplin ilmu untuk mendapatkan jawaban. *Desain Thinking* tidak hanya berpusat pada apa yang dilihat dan dirasakan, tetapi juga berpusat pada pengalaman klien. (Sari, 2020)

Prosedur perancangan yang digunakan dalam metode Design Thinking adalah sebagai berikut :

1. *Define* (mendefinisikan) perancang melakukan analisa permasalahan.
2. *Research* (Riset) mengupulkan data dan menganailisis data dengan melakaukan observasi langsung, wawancara dan studi pustaka.
3. *Ideate* (ide) tahap ini, perancang melakukan tahap kreatif yang menghasilkan perancangan media dan perancangan kreatif.
4. *Prototype* (Prototipe) perancang melakukan tahap pra produksi video merupakan tahap pembuatan sinopsis, treatment dan storyboard.
5. *Select* (pilih) pada tahap ini, perancang melakukan produksi video yang meliputi pengambilan dan memilih audio visual dan elemen yang dibutuhkan.
6. *Implement* (Implementasikan) tahap ini perancang melakukan pasca produksi. Footage video dan elemen yang sudah didapat dan disusun kemudian masuk dalam proses editing.
7. *Learn* tahap ini merupakan tahap akhir, dimana karya final mendapatkan feedback dari orang lain untuk bahan evaluasi.

## Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan pada penulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.2. Rumusan Masalah

1.3. Tujuan Perancangan

1.4. Batasn Masalah

1.5. Manfaat Penelitian

1.6. Metode

1.7. Sistematika Penulisan

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

2.2 Teori Terkait

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

3.1.1 Identifikasi Masalah

3.1.2 Pemecahan Masalah

3.2 Perancangan

3.2.1 Konsep Perancangan

3.2.2 Proses Perancangan

3.3 Rancangan Pengujian

BAB IV : PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

4.2 Implementasi

4.3 Uji Coba

BAB V : PENUTUP

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran