

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi tercermin dalam perkembangan media informasi yang semakin canggih dan penyebarannya yang cepat. Menurut Sadiman Triyadi (2015), media didefinisikan sebagai berbagai bentuk alat fisik yang menyajikan dan menyampaikan pesan sebagai sarana pembelajaran. Informasi sendiri adalah data yang diolah dari fakta-fakta untuk menjadi lebih berarti dan berguna bagi pengguna. Yusup Hidayat (2012) menjelaskan bahwa dari perspektif kepustakawanan, informasi adalah catatan fenomena yang dibuat oleh orang yang menyaksikannya, sehingga data yang diperoleh lebih bermakna dan berdampak pada kehidupan pengguna informasi.

Di era digital saat ini, animasi 3D telah terbukti sebagai alat untuk menyampaikan informasi secara interaktif. Teknologi ini memperkaya pengalaman belajar melalui kombinasi elemen visual dan audio, sehingga memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejarah. Museum Singhasari, yang berlokasi di Malang, Jawa Timur, adalah situs bersejarah penting dengan nilai budaya dan sejarah yang tinggi bagi Indonesia. Museum ini memuat informasi tentang sebuah kerajaan yang berkuasa di Jawa pada abad ke-13. Perang Ganter adalah konflik yang terjadi antara kaum Brahmana dan Raja Kertajaya, penguasa Kediri pada periode 1200-1222 M. Pertikaian ini dimulai ketika Raja Kertajaya memerintahkan untuk disembah sebagai dewa, yang memicu pertentangan dengan kaum Brahmana. Pertempuran antara pasukan Singasari yang dipimpin oleh Ken

Arok dan tentara Kediri di bawah komando Mahisa Walungan, adik Raja Kertajaya, berlangsung di utara Ganter. Saat ini, Museum Singhasari menghadapi kekurangan dalam ketersediaan media informasi dinamis dan masih bergantung pada media statis. Media statis ini menciptakan kesenjangan antara potensi luar biasa yang dimiliki oleh museum dan kemampuan media informasi dalam menyampaikan pesan. Media statis tidak dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, yang penting untuk menarik perhatian audiens modern yang terbiasa dengan teknologi canggih. Museum Singhasari kini membutuhkan videotron, proyektor, atau layar untuk penyampaian informasi secara dinamis. Dengan teknologi ini, pengunjung dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif, melampaui metode tradisional seperti dongeng atau cerita lisan.

1.2 Rumusan Masalah

Museum Singhasari memiliki peran penting dalam menyampaikan sejarah, terutama tentang Perang Ganter, tetapi masih kurang dalam penyampaian informasi yang dinamis dan interaktif. Oleh karena itu, Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perancangan animasi 3D Perang Ganter dapat menjadi solusi dalam menyampaikan informasi sejarah yang lebih dinamis dan interaktif kepada pengunjung Museum Singhasari?.

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media animasi 3D Perang Ganter sebagai media informasi di Museum Singhasari.

1.4 Manfaat

A. Manfaat bagi Destinasi (Museum Singosari):

Media yang dirancang dapat digunakan sebagai salah satu media informasi di Museum Singhasari agar pengunjung dapat lebih memahami Perang Ganter melalui informasi yang disampaikan pada media tersebut.

B. Manfaat bagi Penulis:

Penulis dapat memperdalam pemahaman serta mengembangkan kemampuan dalam perancangan media berbentuk animasi 3D terutama yang terkait dengan edukasi sejarah dan kebudayaan.

1.5 Batasan Masalah

Perlu menetapkan batasan topik untuk memastikan pembahasan tetap fokus pada satu area dan tidak meluas ke topik yang tidak relevan. Batasan masalah dalam laporan ini mencakup:

1. Penelitian ini terfokus dengan sejarah dari Perang Ganter, dalam memberikan informasi mengenai kejadian Perang Ganter.
2. Animasi 3D akan ditayangkan di Museum Singhasari.
3. Publikasi hasil Animasi 3D di media sosial yaitu *Youtube*.
4. Demografis
 - A. Masyarakat dengan usia 10 – 30 Tahun.
 - B. Masyarakat kalangan anak-anak hingga remaja.
5. Geografis

- A. Primer: Pengunjung museum Singhasari yakni Masyarakat malang dan sekitarnya.
 - B. Sekunder: Masyarakat Malang raya.
6. Behavior
- A. Masyarakat Indonesia yang tidak tertarik sejarah. (Dihapus).
 - B. Pengunjung Museum Singhasari yang ingin memahami sejarah kebudayaan Indonesia.
 - C. Masyarakat Indonesia yang sedang berkembang di keahlian Animasi 3D.

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tentang Perancangan Animasi 3D Perang Ganter sebagai Media Informasi Museum Singhasari dilaksanakan di Museum Singhasari secara langsung. Penelitian ini berlangsung selama 3 bulan, dari Agustus hingga Oktober, dengan narasumber yang berasal langsung dari museum tersebut. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembuatan dan evaluasi animasi dilakukan secara menyeluruh dan memperoleh tanggapan yang komprehensif dari para responden yang terlibat.

Kegiatan		Tahun 2024				
		Bulan				
	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus

Survei Kuisoner						
Pengumpulan data						
Pra Produksi						
Produksi						
Pasca Produksi						
Publish						

Tabel 1.1 Tabel waktu penelitian

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian untuk jurnal Perancangan Animasi 3D Perang Ganter Sebagai Media Informasi Museum Singhasari, alat yang digunakan meliputi kamera digital untuk mengambil foto detail Candi Singosari serta arca-arca yang terdapat di lokasi. Peneliti menyiapkan poin-poin 5W+1H yang digunakan untuk wawancara dengan narasumber pihak museum panji dan museum singhasari. Selain itu, handphone dengan fitur perekam suara digunakan untuk mewawancarai narasumber, memastikan setiap informasi dan penjelasan yang disampaikan dapat didokumentasikan dengan jelas dan akurat.

A. Perangkat Keras

1. Laptop dengan Spesifikasi Intel Core I7-9750H , RAM 32gb,VGA NVIDIA GEFORCE GTX 1650 4GB, PENYIMPANAN INTERNAL SSD 512GB.
2. Mouse
3. Headset
4. Hardisk

B. Perangkat Lunak

1. Blender 4.1
2. Adobe After Effect 2023
3. Adobe Premiere 2023
4. Mixamo

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

1.6.3.1 Data Primer

Pengumpulan data dan informasi dilakukan dengan menggunakan metode 5W+1H, yang memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dari pengurus asli Museum Singhasari. Ini mencakup data dari artikel dan buku di internet serta hasil wawancara.

1. **Observasi:** Observasi pertama dilakukan di Museum Panji, di mana peneliti melihat diorama Perang Ganter untuk memahami implementasi karakter, senjata, dan aksesoris lainnya. Selain itu, wawancara dilakukan dengan Ibu Ratna, seorang edukator di Museum Panji, untuk mendapatkan informasi mengenai cerita Perang Ganter yang akan digunakan dalam konsep cerita animasi 3D.
2. **Wawancara:** Wawancara dilakukan di Museum Singhasari dengan narasumber Yossy Indra Hardyanto, Pamong Budaya Museum, Sejarah, dan Cagar Budaya, untuk mengidentifikasi kekurangan media

informasi yang ada di Museum Singhasari serta memahami peran penting Perang Ganter.

1.6.3.2 Data Sekunder

1. Internet

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari di website dan artikel online. Data yang dikumpul dari internet digunakan sebagai data pelengkap informasi yang berkaitan dengan cerita sejarah perang ganter. Data yang diperoleh disini berupa novel yang berjudul “Palagan Ganter” yang merupakan karya fiksi oleh Sentot Prihandajani Sigito.

2. Data rekaman audio/foto dalam penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan merekam hasil dari wawancara dengan narasumber Yossy Indra Hardyanto sebagai Pamong Budaya Museum, Sejarah dan Cagar Budaya, dan Ibu Ratnawati sebagai Edukator Muesum Panji.

1.6.4 Analisis Data

Analisis data untuk "Perancangan Animasi 3D Perang Ganter Sebagai Media Informasi Museum Singhasari" menggunakan pendekatan analisis data kualitatif deskriptif, yang merupakan langkah penting dalam memahami gambaran menyeluruh dari rencana tersebut. Dalam analisis ini, elemen-elemen kunci yang telah diidentifikasi melalui metode kualitatif deskriptif akan dijelaskan.

Menurut Sugiyono (2022), metode penelitian kualitatif deskriptif

Berdasarkan filosofi postpositivisme, penelitian ini bertujuan mempelajari kondisi objek secara alami, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama. Pendekatan deskriptif bertujuan untuk menggambarkan atau menguraikan suatu fenomena atau situasi tanpa mengubah atau memanipulasi variabel yang ada. Metode ini lebih fokus pada pengamatan, pengumpulan data, dan analisis untuk memahami situasi atau fenomena secara mendetail.

Analisis data ini memberikan pandangan komprehensif tentang rencana perancangan animasi 3D dan membantu memastikan bahwa semua elemen yang relevan telah diperhitungkan dengan baik dalam perancangan media informasi. Analisis Deskriptif yang dilakukan adalah mencari informasi sejarah mengenai Perang Ganter secara akurat dengan para ahli sejarawan yang terdapat di Museum Panji, yang dimana disana terdapat diorama dari Perang Ganter, dan mewawancarai Edukator Museum Panji sekaligus *tour guide* untuk pengunjung Museum Panji. Selanjutnya mewawancarai masalah apa yang terjadi pada Museum Singhasari dan solusi seperti apa yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Penulis juga mempersiapkan poin pertanyaan 5w+1h untuk wawancara dengan narasumber. Berikut poin-poin tersebut:

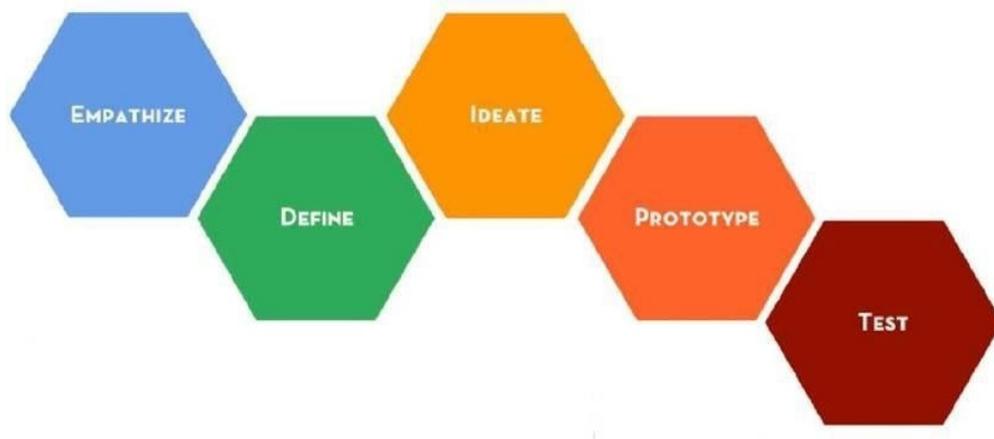
Poin Penggalan Data

Peneliti membuat poin-poin 5w+1h untuk mendapatkan informasi mengenai Perang Ganter. Beberapa poin sebagai berikut:

1. Apa yang menjadi permasalahan pada penyampaian media informasi pada Museum Singhasari?

2. Siapa yang menjadi target untuk menyampaikan informasi tersebut?
3. Dimana tempat berlangsungnya Peperangan Ganter terjadi?
4. Kapan peperangan Ganter terjadi?
5. Mengapa pengunjung Museum Singhasari masih merasa kekurangan dalam penyampaian media informasi?
6. Bagaimana cerita dari Perang Ganter?

1.6.5 Prosedur



Gambar 1.1 Diagram Design Thinking. (HSX MODULE: INTRODUCTION TO DESIGN THINKING, Center for homeland Defense and Security, 2017).

Dalam proses perancangannya, penulis menerapkan metode perancangan Design Thinking, yang berfokus pada identifikasi dan penyelesaian masalah serta memberikan solusi yang efektif untuk mengatasi masalah tersebut.

Design Thinking adalah pendekatan yang digunakan untuk mengatasi masalah dan menciptakan inovasi dengan menekankan pada kebutuhan pengguna. Metode ini melibatkan serangkaian langkah yang bertujuan untuk memahami, mengeksplorasi, dan menerapkan solusi. Berikut adalah urutan umum langkah-langkah dalam Design Thinking:

1. Empati (*Empathize*):

Langkah pertama dalam design thinking adalah mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang pengguna atau konsumen potensial. Ini melibatkan observasi, wawancara, dan interaksi langsung dengan mereka untuk merasakan dan memahami kebutuhan, masalah, dan harapan mereka.

2. Masalah (*Define*):

Setelah memahami pengguna, selanjutnya adalah merumuskan masalah atau tantangan yang ingin dipecahkan. Ini melibatkan menentukan tujuan yang spesifik dan memfokuskan pada masalah inti yang ingin diatasi.

3. Ide (*Ideate*):

Tahap ideate adalah saat yang tepat untuk Menghasilkan beragam ide kreatif, untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi. Proses ini melibatkan teknik seperti brainstorming, mind mapping, dan metode kreatif lainnya untuk menghasilkan beragam konsep dan solusi.

4. Prototipe (*Prototype*):

Setelah memiliki sejumlah ide, langkah selanjutnya adalah memilih ide-ide yang paling menjanjikan dan mengembangkan prototipe atau model konsep. Prototipe ini dapat berupa gambar, model fisik, atau bahkan prototipe perangkat lunak, tergantung pada konteks.

5. Uji (*Test*):

Prototipe kemudian diujicobakan dengan pengguna target. Tujuannya adalah untuk mendapatkan umpan balik dan pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana solusi tersebut berinteraksi dengan pengguna sebenarnya. Pengujian dapat mengarah pada perbaikan dan iterasi desain.

Design thinking memberikan pendekatan yang sangat berorientasi pada pengguna, memungkinkan perubahan fleksibel, dan menggabungkan kreativitas dengan pemahaman yang dalam tentang masalah yang ingin dipecahkan. Ini telah digunakan secara luas dalam berbagai konteks, termasuk bisnis, desain produk, pendidikan, dan inovasi sosial.

1.7 Sistematika Penulisan

1. **BAB 1:** Pendahuluan

Pada BAB I ini berisikan tentang Latar Belakang terjadinya penelitian Perumusan Masalah yang terjadi , Tujuan dan Manfaat yang terjadi dari penelitian dijabarkan dalam Bab ini.

2. **BAB II :** Tinjauan Pustaka

Pada BAB II Berisikan Analisa mengenai Jurnal terdahulu yang serupa dengan penelitian penulis. Dan juga membahas Tinjauan Pustaka mengenai teori yang berhubungan dengan perancangan penelitian penulis.

3. **BAB III :** Analisis masalah dan Perancangan

Pada BAB III ini membahas mengenai Analisis Masalah dan Pemecahan Masalah. Konsep Perancangan dan Proses Perancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini.

4. **BAB IV:** Pembahasan

Isi dari bab IV berisikan gambaran umum obyek penelitian, implementasi, pembahasan, dan uji coba serta berisikan media utama dan media pendukung.

5. **BAB V:** Penutup

Bab ini terdiri dari simpulan dan saran. Simpulan mencakup ringkasan hasil desain, termasuk kendala yang dihadapi. Di sisi lain, bagian saran pada laporan kerja praktik berisikan masukan berupa solusi terkait permasalahan yang telah dipaparkan.

6. **Lampiran**

Daftar pustaka, biodata penulis, dokumentasi wawancara, hasil pengujian, dan karya.