

PERANCANGAN *STORYBOARD* ANIMASI 2D UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN REMAJA BALI TENTANG SEJARAH PERANG JAGARAGA

2D Animation Storyboard Design To Enhance Balinese Teenagers' Knowledge Of The Jagaraga War History

I Made Phalguna Wikramaditya¹, Zaini Ramdhan², Yayat Sudaryat³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
wikramaditya@student.telkomuniversity.ac.id¹, zainir@telkomuniversity.ac.id²,
yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Perang Jagaraga, yang terbagi menjadi dua pertempuran di tahun 1848 dan 1849, merupakan salah satu peristiwa penting dalam sejarah perjuangan rakyat Bali melawan kolonialisme Belanda. Namun, kisah ini masih asing bagi banyak remaja di Bali. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *storyboard* animasi 2D yang menarik dan informatif untuk meningkatkan pengetahuan remaja Bali tentang Perang Jagaraga. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *storyboard* animasi 2D dengan judul "Perancangan Storyboard Animasi 2d Untuk Meningkatkan Pengetahuan Remaja Bali Tentang Sejarah Perang Jagaraga" dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan remaja Bali tentang Perang Jagaraga. Storyboard ini menceritakan latar belakang Perang Jagaraga, strategi dan keberhasilan Gusti Ketut Jelantik, peran Jero Jempiring, dan nilai-nilai patriotisme dan persatuan yang dapat dipelajari dari peristiwa ini. Diharapkan *storyboard* animasi 2D ini dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air dan semangat patriotisme di kalangan remaja Bali.

Kata kunci: Animasi 2D, pembelajaran sejarah, patriotism, Perang Jagaraga, remaja Bali, storyboard.

Abstract: The Jagaraga War, fought in two battles in 1848 and 1849, was a significant event in the Balinese people's struggle against Dutch colonialism. However, this story remains largely unknown to many Balinese teenagers. This study aims to design an engaging and informative 2D animation storyboard to enhance Balinese teenagers' knowledge of the Jagaraga War. The study employed a data collection method involving literature review, observation, interviews, and questionnaires. The findings revealed that a 2D animation storyboard titled "2d Animation Storyboard Design To Enhance Balinese Teenagers' Knowledge Of The Jagaraga War History" can serve as an effective learning

medium for increasing Balinese teenagers' understanding of the Jagaraga War. The storyboard narrates the background of the Jagaraga War, Gusti Ketut Jelantik's strategies and triumphs, Jero Jempiring's role, and the values of patriotism and unity that can be learned from this event. It is hoped that this 2D animation storyboard will foster a sense of patriotism and love for their homeland among Balinese teenagers.

Keywords: 2D animation, Balinese teenagers, history education, Jagaraga War, patriotism, storyboard.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sejarah merupakan kisah tentang masa lalu manusia, memuat peristiwa dan kejadian yang telah terjadi. Kejadian di masa lampau telah membentuk kehidupan manusia saat ini. Penjajahan Belanda selama berabad-abad telah menyakiti bangsa Indonesia. 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, peristiwa Perang Jagaraga kurang terkenal dibandingkan dengan perang puputan lainnya, sehingga kurang mendapat perhatian karena dampaknya yang dianggap tidak sebesar perang lain dalam konteks nasional.

Perang Jagaraga terjadi pada tahun 1848 setelah Belanda menyerang Buleleng pada tahun 1846. 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, Jero Jempiring, di Desa Jagaraga. Kurangnya pengetahuan generasi muda Bali, khususnya remaja, tentang Perang Jagaraga mendorong perlunya upaya untuk meningkatkan kesadaran mereka akan peristiwa sejarah penting ini. Oleh karena

itu, perancangan animasi 2D diharapkan dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan informasi sejarah kepada remaja Bali dengan visual yang menarik dan narasi yang mudah dipahami.

LANDASAN TEORI

Istilah "sejarah" berasal dari bahasa Arab, "syajaratun", yang bermakna pohon, merepresentasikan keterkaitan aspek-aspek kehidupan. Selain itu, istilah ini juga memiliki akar dalam bahasa Yunani, "historia", yang berarti ilmu pengetahuan, dan bahasa Inggris, "history", yang merujuk pada masa lampau. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan sejarah dalam tiga pengertian: asal-usul atau silsilah, peristiwa masa lampau, dan pengetahuan tentang peristiwa masa lampau. Dengan demikian, sejarah mencakup kajian tentang waktu, peristiwa masa lalu yang unik, abadi, dan penting.

Clausewitz dalam bukunya *On War* (2010:43) mendefinisikan perang pada dasarnya adalah tindakan kekerasan yang dilakukan oleh suatu negara untuk memaksa negara lain tunduk pada kehendaknya. Tujuan utamanya adalah melumpuhkan musuh. Perang bersifat timbal balik, melibatkan interaksi dua kekuatan yang saling memengaruhi. Perang dapat dikategorikan berdasarkan skala (misalnya, Perang Jagaraga antara Kerajaan Buleleng dan Hindia Belanda), pihak yang terlibat (perang asimetris), dan metode (perang puputan di Bali).

Animasi, berasal dari bahasa Latin "animare" yang berarti menghidupkan, memungkinkan visualisasi ide dan dunia imajinatif. Wright (2005:1) dalam bukunya *Animation Writing and Development* menekankan kemampuan animasi dalam menghidupkan gambar, tanah liat, boneka, atau bentuk digital. Dasar animasi adalah 12 prinsip yang dikembangkan oleh animator Walt Disney Studios, seperti antisipasi, staging, secondary action, dan solid drawing.

Storyboard adalah ilustrasi narasi yang mencakup latar, karakter, dialog,

pengambilan gambar, dan efek suara (Selby, 2013:14). *Storyboard* berfungsi sebagai naskah visual yang diuji sebagai "animatik" untuk memahami tempo dan waktu penyampaian cerita. Terdapat tiga jenis *storyboard* yang umum digunakan: *thumbnail*, *rough storyboard*, dan *clean up storyboard*. Ketiga jenis ini seringkali mencerminkan tahapan progresif dalam proses pembuatan *storyboard*, dimulai dari *thumbnail* yang paling dasar hingga *clean up storyboard* yang paling lengkap.

Thumbnail adalah tahap awal yang sangat sederhana, berupa sketsa panel-panel berisikan nomor urutan adegan dan indikasi pergerakan kamera atau karakter. *Rough storyboard* merupakan pengembangan dari *thumbnail*, dengan gambar yang lebih jelas namun masih kasar. Pada tahap ini, keterangan shot dan dialog mulai ditambahkan. *Clean up storyboard* adalah tahap akhir yang menghasilkan gambar paling rapi dan detail. Semua elemen visual dan informasi pendukung seperti waktu, gerak, suara, dialog, dan efek suara telah tercakup dalam *storyboard* ini.

Komponen *storyboard* meliputi perspektif (satu, dua, tiga titik hilang), *rule of thirds*, *foreground*, *middle ground*, *background*, *overlapping forms*, *camera movement*, *camera shot dan angle*, *komposisi*, dan *animatic*. Dalam buku Cara Mudah Merancang *Storyboard* Untuk Animasi Keren (2013:11), Andreas Dhimas menjelaskan bahwa perspektif adalah cara menggambarkan objek tiga dimensi (panjang, lebar, tinggi) pada bidang dua dimensi. Perspektif ini dipengaruhi oleh sudut pandang pengamat, sehingga objek yang sama dapat terlihat berbeda dari sudut yang berbeda. Tujuan penggunaan perspektif adalah untuk menciptakan kesan realistis dan kedalaman pada gambar.

Perspektif Satu Titik Hilang: Disebut juga perspektif paralel karena tinggi dan lebar objek sejajar dengan bidang gambar. Garis-garis yang menunjukkan kedalaman objek akan bertemu pada satu titik di cakrawala yang disebut titik hilang (Mark T. Byrne, 1999: 20). Perspektif Dua Titik Hilang: Mirip dengan perspektif satu titik, tetapi tinggi objek tegak lurus terhadap garis horizon,

sedangkan garis lebar dan kedalaman bertemu pada dua titik hilang di garis horizon. Penempatan titik hilang ini mempengaruhi tampilan objek, di mana jarak yang lebih dekat menyebabkan distorsi (Mark T. Byrne, 1999: 23). Perspektif Tiga Titik Hilang: Menggabungkan aturan perspektif satu dan dua titik, memberikan sudut pandang yang lebih ekstrem. Lebar dan kedalaman objek sejajar dengan grid, tetapi garis tinggi bertemu pada titik hilang ketiga, baik di dalam maupun di luar bidang gambar. Posisi titik ketiga ini menentukan tingkat ekstremitas tampilan (Mark T. Byrne, 1999: 25).

Rule of Thirds adalah panduan komposisi yang membagi bingkai menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal. Titik persimpangan garis ini merupakan area ideal untuk menempatkan elemen visual (Sergio Paez and Anson Jew, 2013: 26). Dengan menempatkan titik fokus di luar pusat, baik pada garis atau titik persimpangan, gambar menjadi lebih dinamis (Mark T. Byrne, 1999: 71).

Foreground adalah elemen terdekat dengan penonton, *middle ground* adalah area utama aksi, dan *background* adalah bagian terjauh yang memberikan konteks lingkungan (Mike S. Fowler, 2002: 71). Menggabungkan ketiga elemen ini menciptakan kedalaman dan realisme dalam komposisi (Sergio Paez and Anson Jew, 2013: 42).

Overlapping Forms merupakan tumpang tindih objek menciptakan ilusi kedalaman, baik pada figur manusia maupun objek dalam pemandangan (Sergio Paez and Anson Jew, 2013: 42).

Penempatan kamera mempengaruhi keterlibatan penonton dalam aksi. Pergerakan kamera bisa diindikasikan oleh tanda panah, seperti *panning*, *tilting*, atau *dolly*, menambah *dinamisme* pada adegan dibandingkan dengan *zoom* yang statis (Sergio Paez and Anson Jew, 2013: 73).

Pemilihan jenis *shot* (*establishing shot*, *medium shot*, *close up*, dll.) dan *angle* (*high angle*, *low angle*, dll.) mempengaruhi sudut pandang cerita dan emosi yang disampaikan (Mike S. Fowler, 2002: 28; Andrew Selby, 2013: 88).

Komposisi adalah tata letak elemen visual dalam bingkai untuk mengarahkan mata penonton dan menyampaikan emosi. Garis diagonal menciptakan *dinamisme*, sedangkan garis horizontal dan vertikal memberikan kesan statis (Sergio Paez and Anson Jew, 2013: 22; Mark T. Byrne, 1999: 69).

Animatic adalah versi video dari *storyboard* dengan suara, digunakan untuk menguji cerita dan timing sebelum produksi lebih lanjut (Jean Ann Wright, 2013: 323; Andrew Selby, 2013: 93). Teknik seperti penggunaan garis aksi dapat meningkatkan kelancaran animatic (Sergio Paez and Anson Jew, 2013: 137).

Kualitas naskah merupakan faktor krusial dalam kesuksesan sebuah proyek. Penulisan naskah bervariasi tergantung pada jenis, format, dan durasi proyek. Meskipun dahulu kartun pendek sering dibuat langsung dari garis besar cerita ke *storyboard*, proyek yang lebih panjang membutuhkan pembuatan naskah yang matang sebelum memasuki tahap *storyboard* (Winder, 2020:92-102). Narasi cerita melibatkan perkembangan elemen-elemen dari awal hingga akhir, yang digambarkan melalui tiga babak dengan intensitas yang meningkat hingga klimaks pada Babak III, lalu menurun menuju resolusi. Kurva ini merepresentasikan perjalanan emosional penonton (Sergio Paez and Anson Jew, 2013: 90).

Struktur cerita dalam film terdiri dari beberapa tingkatan yang saling terkait. Pada tingkat tertinggi, cerita dibagi menjadi tiga babak utama: pengenalan, penanganan masalah, dan resolusi. Setiap babak terdiri dari beberapa sequence, yaitu kumpulan adegan yang saling terkait dan membentuk satu kesatuan yang utuh. Selanjutnya, setiap sequence dipecah menjadi scene, yaitu kumpulan ketukan dramatis yang disatukan oleh kesamaan karakter, lokasi, waktu, atau tema. Pada tingkat yang lebih spesifik, setiap scene terdiri dari beberapa shot, yaitu pengaturan kamera yang merepresentasikan setiap momen dalam cerita. Terakhir, unit terkecil dalam struktur cerita adalah beat, yaitu tindakan tunggal yang menggambarkan satu pemikiran atau emosi (Sergio Paez and Anson Jew, 2013: 90-91). Struktur skrip terdiri dari lima elemen utama:

slugline (lokasi, adegan, waktu), action (deskripsi adegan), character (penanda pembicara), dialogue (ucapan karakter), dan wryly (arahan untuk aktor) (Rousseau & Phillips, 2013: 16).

Desain karakter didasarkan pada *arketipe*, yaitu kepribadian dan karakter yang kita identifikasi sebagai manusia. *Arketipe* ini penting untuk memajukan cerita dan pengembangan karakter (Bryan Tillman, 2019: 5). Selain itu, orisinalitas dan penggunaan bentuk (kotak, lingkaran, segitiga) juga berperan dalam desain karakter yang efektif (Bryan Tillman, 2019: 42, 55-59; Andreas Dhimas, 2013: 1).

Penulis menggunakan metode kualitatif Miles and Huberman (1984) mengemukakan bahwa analisis data kualitatif melibatkan tiga aktivitas interaktif yang berkelanjutan hingga data mencapai titik jenuh: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Reduksi data (data reduction) adalah proses merangkum, memilih informasi penting, dan mencari tema atau pola dalam data. Langkah ini bertujuan untuk menyederhanakan data kompleks menjadi informasi yang lebih jelas dan mudah dipahami, sehingga memudahkan peneliti dalam pengumpulan dan analisis data selanjutnya (Sugiyono, 2013:247).

Penyajian data (data display) melibatkan pengorganisasian data dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti tabel, grafik, atau teks naratif. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data seringkali berupa teks naratif yang menggambarkan hubungan antar kategori atau tema (Miles and Huberman, 1984; Sugiyono, 2013:249). Tujuannya adalah untuk mempermudah peneliti dalam memahami data dan merencanakan langkah selanjutnya.

Penarikan kesimpulan (conclusion drawing) adalah tahap akhir di mana peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis. Kesimpulan awal bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak didukung oleh bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data berikutnya (Miles and Huberman, 1984). Kesimpulan yang kredibel dicapai ketika didukung oleh bukti yang valid dan

konsisten. Penting untuk dicatat bahwa kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin tidak selalu menjawab rumusan masalah awal, karena rumusan masalah dapat berkembang selama proses penelitian (Sugiyono, 2013:252-253).

Segmentasi pasar adalah proses mengelompokkan pembeli dengan kebutuhan, karakteristik, atau perilaku yang berbeda. Hal ini memungkinkan perusahaan untuk menawarkan produk atau jasa yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan keinginan masing-masing kelompok. Kotler, P. (1999). Menurut Fatihudin, D., dan Anang Firmansyah (2019) dalam penetapan segmentasi pasar, terdapat beberapa hal yang menjadi dasarnya yaitu segmentasi geografis (membagi pasar berdasarkan lokasi konsumen), Demografis (membagi pasar berdasarkan variabel seperti usia, jenis kelamin, pendapatan, dan pendidikan, yang seringkali terkait erat dengan preferensi dan perilaku konsumen.). Selain itu, segmentasi juga dapat mempertimbangkan faktor psikologis, terutama ketika menasar remaja. Remaja adalah kelompok yang unik dengan karakteristik psikologis yang khas, seperti perilaku suka melawan dan periode labil, yang dipengaruhi oleh lingkungan mereka (Ida Umami, 2019:2). Memahami perkembangan remaja, termasuk hubungan dengan teman sebaya, penerimaan diri, dan persiapan menuju kemandirian, penting dalam merancang strategi pemasaran yang efektif (Hurlock, 2008). Terakhir, segmentasi perilaku mengelompokkan konsumen berdasarkan respons atau pengetahuan mereka terhadap suatu layanan, yang sangat relevan dalam pasar jasa.

DATA DAN ANALISIS

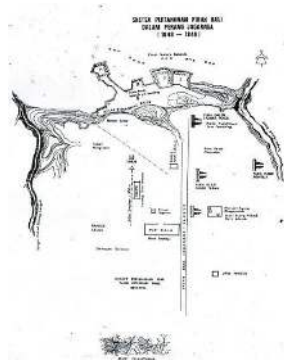
Data diambil dengan metode studi pustaka, observasi, wawancara, dan kuesioner. Dari sumber-sumber tertulis yaitu dari buku Perang Jagaraga (1846-1849) karya Soegianto Sastrodiwiryo yang merupakan salah satu anggota dari “Kelompok Pengkajian Budaya Bali Utara” yang didalam bukunya menceritakan

tentang Belanda mengingkari perjanjian dan pada tahun 1846, mereka mendaratkan pasukan di Buleleng. Pertahanan Bali berhasil ditembus, dan Singaraja, ibukota Buleleng, jatuh ke tangan Belanda. Raja I Gusti Ngurah Made Karang Asem dan Patih I Gusti Ketut Jelantik tidak menyerah, mereka mundur ke Jagaraga di timur Buleleng untuk menyusun strategi pertahanan. Perang Jagaraga meletus pada tahun 1848, dan setelah dua kali serangan, Belanda akhirnya berhasil menguasai Jagaraga. Sebagai penghormatan kepada para pahlawan yang gugur dalam perang ini, didirikanlah monumen patung I Gusti Ketut Jelantik dan istrinya, Jro Jempiring, di Desa Jagaraga., Patih I Gusti Ketut Jelantik, seorang pemimpin perlawanan Bali yang gigih melawan penjajahan Belanda, terekam dalam lukisan yang dibuat berdasarkan keterangan A.W.P. Weitzel, seorang perwira Belanda yang terlibat dalam ekspedisi III di Buleleng. Lukisan ini, yang kini dimiliki oleh Dr. A.A.M. Udayana, menggambarkan postur dan ekspresi wajah Patih Jelantik yang penuh tekad.



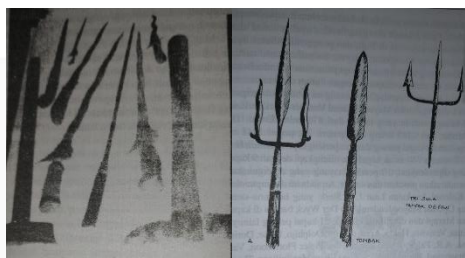
Gambar 1.1 Patih Jelantik
(Sumber: Perang Jagaraga (1846-1849))

Strategi pertahanan Bali dalam Perang Jagaraga tergambar dalam sketsa yang menunjukkan benteng pertahanan yang dibangun dengan cermat dan strategis. Pura Manasa di Sinabuh, tempat Patih Jelantik sering melakukan pemujaan sebelum perang, menjadi saksi bisu dari persiapan spiritual dan tekad beliau dalam menghadapi penjajah (Perang Jagaraga (1846-1849)).



Gambar 1.2 Sketsa Pertahanan Pihak Bali dalam Perang Jagaraga
(Sumber: Perang Jagaraga (1846-1849))

Berbagai senjata yang ditemukan di lokasi Perang Jagaraga, seperti keris dengan berbagai ukuran dan suntrik, memberikan bukti nyata tentang persenjataan yang digunakan oleh penduduk Jagaraga dalam perjuangan mereka (Perang Jagaraga (1846-1849)).



Gambar 1.3 Senjata yang ditemukan di lokasi Perang Jagaraga
(Sumber: Perang Jagaraga (1846-1849))

Selain keris, ilustrasi tombak dan trisula milik panjenengan senjata Desa Padang Bulia, yang dibuat oleh IGK Kasimiarta, juga menggambarkan jenis senjata lain yang digunakan dalam Perang Jagaraga (Perang Jagaraga (1846-1849)). Semua artefak ini menjadi saksi bisu dari keberanian dan semangat juang rakyat Bali dalam mempertahankan tanah air mereka.

Kemudian, observasi langsung dengan terhadap lokasi yang berkaitan dengan peristiwa Perang Jagaraga dan bukti-bukti sejarah yang mendukung penelitian dengan Monumen Perang Jagaraga yang terletak di di Desa Jagaraga, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Bali. Monumen Perang Jagaraga. Monumen Perang Jagaraga berbentuk sebuah tugu tinggi dengan relief yang

menggambarkan berbagai peristiwa dalam Perang Jagaraga.



Gambar 1.4 Monumen Perang Jagaraga, Patung I Gusti Ketut Jelantik dan Jero Jempiring
(Sumber: tatkala.co/)

Monumen Perang Jagaraga, dengan patung I Gusti Ketut Jelantik dan Jero Jempiring di bagian depan, menjadi simbol perlawanan heroik rakyat Bali melawan penjajahan Belanda. Bagian belakang monumen dilengkapi dengan taman dan area edukasi yang memberikan informasi mendalam tentang Perang Jagaraga.

Diorama di dalam monumen menggambarkan berbagai peristiwa penting dalam sejarah Perang Jagaraga. Diorama pertama menggambarkan suasana kacau saat kapal dagang Belanda terdampar di Pantai Sangsit dan dikenai hukuman adat *Tawan Karang*, menunjukkan ketegasan kerajaan Buleleng dalam menegakkan hukum adat. Diorama kedua memperlihatkan ketegangan saat pasukan kerajaan Buleleng mengintai kedatangan ekspedisi militer Belanda, mencerminkan kewaspadaan dan kesiapan mereka. Diorama ketiga menggambarkan pertempuran sengit antara pasukan Jagaraga yang gagah berani dengan persenjataan tradisional melawan pasukan Belanda yang dilengkapi senjata modern. Diorama keempat menampilkan formasi *Supit Surang/Makara Wyuha* yang digunakan pasukan Jagaraga untuk menjebak pasukan Belanda, menunjukkan kecerdikan strategi mereka. Terakhir, diorama kelima menggambarkan kembalinya pasukan Belanda dengan kekuatan yang lebih besar, menciptakan suasana mencekam dan menunjukkan kekuatan superior Belanda. Setiap diorama di Monumen Perang Jagaraga memberikan gambaran visual yang kuat tentang peristiwa-peristiwa penting dalam perang, menyampaikan pesan tentang keberanian, semangat juang, dan strategi perang rakyat Bali dalam

mempertahankan tanah air mereka.

Wawancara dengan Gede Agus Mulyawan, pengurus Monumen Perang Jagaraga (13 Januari 2024), mengungkapkan kronologi Perang Jagaraga yang terdiri dari dua pertempuran pada tahun 1848 dan 1849. Perang ini dipicu oleh penolakan Raja Buleleng dan Patih Jelantik terhadap perjanjian Belanda setelah insiden kapal dagang Belanda yang terdampar di Pantai Sangsit pada tahun 1844. Pertempuran pertama dimenangkan oleh pasukan Buleleng di bawah pimpinan Patih Jelantik, sementara pertempuran kedua berakhir dengan kekalahan Buleleng dan gugurnya Patih Jelantik serta Raja Buleleng. Jero Jempiring, istri Patih Jelantik, mengambil alih kepemimpinan pada pertempuran kedua dan gugur bersama pasukannya.

Prof. Drs. Dr. I Made Pageh, M.Hum., seorang sejarawan dari Undiksha, memberikan konteks yang lebih luas tentang Perang Jagaraga dalam wawancara terpisah (16 Maret 2024). Beliau menjelaskan bahwa perang ini dipicu oleh kekhawatiran Belanda terhadap pengaruh Inggris dan pelanggaran *hak tawan karang* oleh Raja Buleleng. Prof. Pageh juga menekankan peran penting Jero Jempiring dalam memimpin perlawanan pada pertempuran kedua. Beliau memuji upaya penulis dalam mendokumentasikan sejarah Perang Jagaraga dan menawarkan bantuannya dalam menyempurnakan narasi sejarah ini.

Penulis memperoleh data kuesioner melalui penyebaran Google Form yang berisi pertanyaan untuk memahami tingkat pemahaman target audiens tentang Perang Jagaraga dan terkait perancangan animasi 2D.




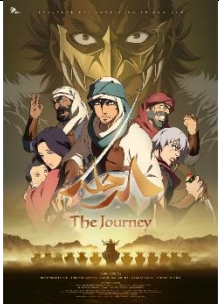

Gambar 1.5 Pertanyaan Kuesioner Mengenai Pemahaman Perang Jagaraga
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah menyebarkan kuesioner, penulis mendapatkan 42 responden dari

SMA Negeri 4 Singaraja, Buleleng, Bali. Para responden berusia antara 14-18 tahun. Pengetahuan responden tentang Perang Jagaraga masih rendah. Hal ini menunjukkan perlunya edukasi untuk meningkatkan pengetahuan tersebut. Mayoritas generasi muda pun merasa penting untuk mengetahui tentang Perang Jagaraga. Benar bahwa I Gusti Ketut Jelantik merupakan tokoh penting dalam Perang Jagaraga. Akan tetapi, hanya sedikit yang mengenali Jro Jempiring sebagai tokoh penting, meskipun perannya krusial dalam memimpin pasukan setelah gugurnya Gusti Ketut Jelantik dan Raja Buleleng. Ketika Gusti Ketut Jelantik dan Raja Buleleng gugur, Jero Jempiring, seorang wanita pejuang dari Buleleng, mengambil alih kepemimpinan pasukan dan mengobarkan semangat mereka untuk terus melawan Belanda.

Data Khalayak Sasaran Penelitian ini berfokus pada remaja berusia 14-18 tahun di Bali, terutama Buleleng dan Singaraja, yang memiliki ketertarikan pada animasi dan sejarah. Kelompok ini dipilih karena mereka sedang aktif belajar, bersosialisasi, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan minat yang kuat pada media visual dan peristiwa masa lalu, remaja ini menjadi target ideal untuk penyampaian informasi sejarah melalui animasi. Karakteristik mereka yang terbuka terhadap informasi baru dan media tayangan diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan dalam penelitian ini.

Data dan Analisis Karya Sejenis Penelitian ini mengkaji tiga film animasi untuk memahami elemen-elemen *storyboard* yang berbeda dalam setiap karya. Elemen-elemen ini kemudian digunakan sebagai referensi dalam proses perancangan *storyboard*.

		
Shuumatsu No Izetta	The Journey (2021)	Youjo Senki Movie (2019)

Film pertama yang dianalisis adalah Shuumatsu No Izetta (2016). Penulis mempelajari bagaimana film ini menggunakan berbagai teknik pengambilan gambar untuk menciptakan adegan yang dramatis mulai dari camera shot, camera angle, hingga camera movement. Teknik-teknik ini kemudian diaplikasikan pada *storyboard* rancangan untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas adegan dramatis.

Film kedua yang dianalisis adalah The Journey (2021). Penulis mempelajari bagaimana film ini menyajikan elemen foreground, middle ground, dan background dalam berbagai shot. Pendekatan ini menghasilkan visual yang apik dengan pemisahan objek yang jelas dalam frame.

Film ketiga yang dianalisis adalah Youjo Senki Movie (2019). Penulis mempelajari struktur cerita dalam film ini, termasuk pembabakan narasi dan elemen-elemen seperti act, sequence, scene, shot, dan beat. Analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang struktur cerita dalam animasi Perang Jagaraga, yang menjadi bahan penting dalam penyusunan naskah dan *storyboard*.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep pesan perancangan ini penulis menemukan bahwa pemahaman

remaja Bali, terutama di Buleleng, mengenai Perang Jagaraga masih kurang, dan informasi yang tersedia terbatas pada teks seperti buku dan artikel online. Tidak adanya film animasi tentang perang ini di Youtube semakin memperkuat kebutuhan akan media edukasi yang lebih menarik dan mudah diakses. Media semacam itu penting untuk menyampaikan nilai-nilai luhur Perang Jagaraga, seperti keberanian, patriotisme, dan semangat juang, kepada generasi muda. Sehingga membantu remaja Bali lebih mengenal sejarah di rumah sendiri.

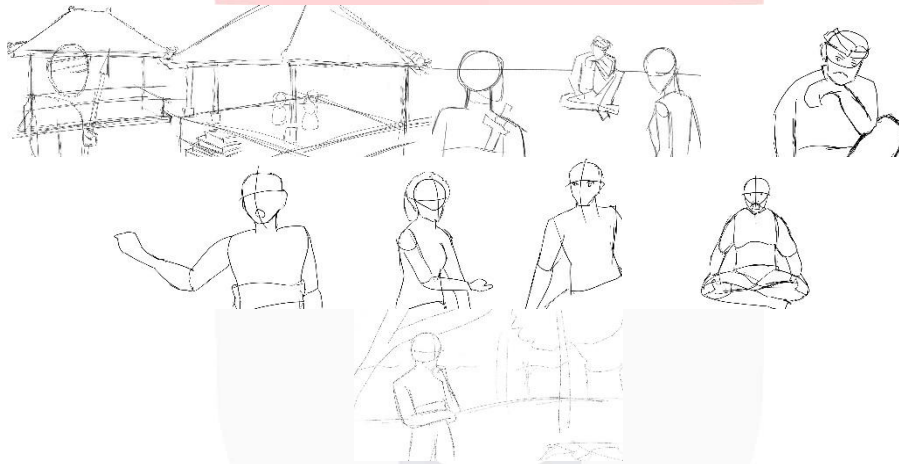
Konsep kreatif perancangan *storyboard* diawali dengan pengembangan cerita berdasarkan data dari wawancara, observasi, studi pustaka, dan kuesioner. Hasilnya menjadi dasar pembuatan *storyboard* yang mengadaptasi peristiwa Perang Jagaraga. Cerita disusun secara kronologis sesuai kejadian perang tersebut. Oleh karena itu, penulis melakukan observasi di lokasi-lokasi yang tercatat dalam sumber pustaka, seperti bekas kerajaan Buleleng di Desa Jagaraga, monumen Perang Jagaraga, dan diorama Perang Jagaraga. Cerita yang dibuat terdiri dari tiga babak yaitu pengenalan, konflik, dan resolusi. Babak pertama memperkenalkan tokoh-tokoh penting dalam Perang Jagaraga, latar belakang perang, dan konflik awal yang terjadi. Babak kedua menceritakan Perang Jagaraga pertama. Pasukan Jagaraga, dengan strategi sumpit urang, berhasil mengalahkan Belanda. Namun, Belanda kembali menyerang dengan kekuatan yang lebih besar. Babak ketiga menggambarkan pertempuran sengit Perang Jagaraga kedua. Jro Jempiring, dengan semangat patriotisme dan keberanian, memimpin pasukan Bali dengan gagah berani. Meskipun pada akhirnya mereka kalah perang.

Media utama perancangan ini adalah animasi 2D. Penulis bekerja secara individu dan berperan sebagai *storyboard* artist. Mengacu pada kaidah-kaidah perancangan *storyboard*, penulis bertugas menginterpretasi alur cerita dalam naskah dan menerjemahkannya ke dalam visual berupa gambar yang ditampilkan secara berurutan. Visual ini kemudian ditampilkan bersama audio sehingga menimbulkan ilusi gerakan yang disebut dengan animatic. Selain *storyboard* dan

animatic, penulis juga merancang media-media pendukung karya seperti art book, poster, dan merchandise. Proses perancangan dilakukan secara digital menggunakan Clip Studio Paint, Adobe Premiere Pro, dan REAPER. Proses ini meliputi pembuatan karakter, *thumbnail*, *rough*, clean-up, hingga animatic. Terdapat lima karakter utama yang akan muncul pada cerita penulis susun diantaranya, I Gusti Ngurah Made Karangasem, I Gusti Ketut Jelantik, Jro Jempiring, Letnan Kolonel Brauw, Jendral Michiels

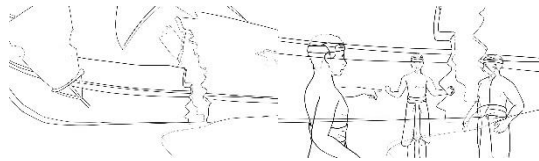
Hasil Perancangan *Storyboard*

Pada tahap awal pembuatan *thumbnail*, penulis memfokuskan diri pada pembuatan sketsa kasar pada panel *storyboard*.



Pada *Rough Storyboard* kasar telah berkembang menjadi lebih rinci dan terstruktur





Gambar 1.6 Sample *Thumbnail* dan *Rough Storyboard* Perang Jagaraga
Sumber: Dokumentasi Pribadi



PRODUCTION TITLE: Perang Jagaraga					PRODUCTION TITLE: Perang Jagaraga				
SCENE: 1-2					SCENE: 1-2				
PAGE NUMBER: 03					PAGE NUMBER: 01				
DATE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME	DATE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
12/11/2024		Menyebutkan nama tokoh yang akan muncul dalam scene ini.	Dialog: "Siapa itu? Siapa dia?" "Orang-orang asing yang datang dari seberang laut, datang dari Belanda." (SFX)	2s	12/11/2024		Menyebutkan nama tokoh yang akan muncul dalam scene ini.	Dialog: "Siapa itu? Siapa dia?" "Orang-orang asing yang datang dari seberang laut, datang dari Belanda." (SFX)	2s
12/11/2024		Menyebutkan nama tokoh yang akan muncul dalam scene ini.	Dialog: "Siapa itu? Siapa dia?" "Orang-orang asing yang datang dari seberang laut, datang dari Belanda." (SFX)	4s	12/11/2024		Menyebutkan nama tokoh yang akan muncul dalam scene ini.	Dialog: "Siapa itu? Siapa dia?" "Orang-orang asing yang datang dari seberang laut, datang dari Belanda." (SFX)	4s
12/11/2024		Menyebutkan nama tokoh yang akan muncul dalam scene ini.	Dialog: "Siapa itu? Siapa dia?" "Orang-orang asing yang datang dari seberang laut, datang dari Belanda." (SFX)	6s	12/11/2024		Menyebutkan nama tokoh yang akan muncul dalam scene ini.	Dialog: "Siapa itu? Siapa dia?" "Orang-orang asing yang datang dari seberang laut, datang dari Belanda." (SFX)	6s
12/11/2024		Menyebutkan nama tokoh yang akan muncul dalam scene ini.	Dialog: "Siapa itu? Siapa dia?" "Orang-orang asing yang datang dari seberang laut, datang dari Belanda." (SFX)	8s	12/11/2024		Menyebutkan nama tokoh yang akan muncul dalam scene ini.	Dialog: "Siapa itu? Siapa dia?" "Orang-orang asing yang datang dari seberang laut, datang dari Belanda." (SFX)	8s
12/11/2024		Menyebutkan nama tokoh yang akan muncul dalam scene ini.	Dialog: "Siapa itu? Siapa dia?" "Orang-orang asing yang datang dari seberang laut, datang dari Belanda." (SFX)	10s	12/11/2024		Menyebutkan nama tokoh yang akan muncul dalam scene ini.	Dialog: "Siapa itu? Siapa dia?" "Orang-orang asing yang datang dari seberang laut, datang dari Belanda." (SFX)	10s

Gambar 1.7 Sample *Clean up Storyboard* Perang Jagaraga
Sumber: Dokumentasi Pribadi

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang *storyboard* animasi 2D yang informatif dan menarik tentang Perang Jagaraga, sebuah peristiwa penting dalam sejarah perjuangan rakyat Bali melawan penjajahan Belanda. *Storyboard* ini dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman remaja Bali, khususnya yang berusia 14-18 tahun, tentang sejarah lokal mereka untuk menyampaikan nilai-nilai luhur Perang Jagaraga kepada generasi muda Bali.

Oleh karena itu, Proses perancangan *storyboard* mengikuti kaidah-kaidah

yang berlaku, mulai dari *thumbnail*, *rough storyboard*, hingga *clean up storyboard*. *Animatic storyboard* dirancang berdasarkan data dari wawancara dengan sejarawan dan pengurus monumen, observasi lapangan, studi pustaka, dan kuesioner yang disebarakan kepada remaja Bali. Animatic ini akan menyajikan sejarah Perang Jagaraga secara kronologis, dengan fokus pada peran penting tokoh-tokoh seperti Patih I Gusti Ketut Jelantik dan Jro Jempiring. Tujuannya adalah untuk menghidupkan sejarah dan nilai-nilai perjuangan melalui visual yang menarik dan narasi yang informatif, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman generasi muda terhadap sejarah lokal mereka.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pelestarian sejarah dan nilai-nilai perjuangan Perang Jagaraga. Dengan adanya perancangan *storyboard* sebagai salah satu tahap perancangan animasi 2d, generasi muda Bali diharapkan dapat lebih mengenal dan menghargai sejarah lokal mereka, serta terinspirasi oleh nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

SARAN

Mengingat pentingnya media edukasi yang menarik bagi generasi muda, perlunya kolaborasi antara animator untuk melanjutkan pengembangan animasi Perang Jagaraga menjadi produk yang utuh dan dapat diakses secara luas. Hal ini dapat menjadi sumber belajar yang berharga bagi siswa dan masyarakat umum. Kemudian sejarawan, pendidik, dan pemerintah daerah dalam menciptakan media edukasi sejarah yang efektif dan menarik. Kolaborasi ini dapat memastikan akurasi konten sejarah, kualitas animasi, dan relevansi dengan kurikulum pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

KBBI. (2020). Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Edisi ke-5). Jakarta: Badan

Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Clausewitz, Carl von. (2010). *On War*. (J.J. Graham, Trans.). New York: Penguin Classics. (Original work published 1832)

Sastrodiwiryono, Soegianto. (2011). *Sejarah Perang Jagaraga (1846-18449)*. Pustaka Bali Post

Tanjung, A. (2021). *Kajian Literatur: Penerapan Strategi Perang Semesta dalam Perang Asimetris yang Dilakukan oleh Indonesia*. Jurnal Strategi Perang Semesta

Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development*. New York: Focal Press.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion.

Byrne, Mark T. 1999. *The Art of Layout and Storyboarding*. Massachusetts: Focal Press.

Dhimas, Andreas. 2013. *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout: From Student to Professional*. Burlington: Focal Press.

Paez, Sergio and Jew, Anson. 2013. *The Art of Layout and Storyboarding*. New York: Design Studio Press.

Selby, Andrew. 2013. *Animation Studio: Layout and Storyboarding*. New York: CRC Press Taylor & Francis Group.

Paez, Sergio dan Jew, Anson. 2013. *Professional Storyboarding Rules of Thumb*. Focal Press.

Rousseau, David dan Phillips, Logan. 2013. *Storyboarding Essentials*. Focal Press.

Tillman, Bryan. 2019. *Creating Characters for Animation: Learn the Art of Character Design for 2D and CG Animation*. Bloomsbury Publishing.

Umami, Ida. 2019. *Psikologi Remaja*. PT Bumi Aksara.

Winder, Catherine. 2020. *The Art of Storyboarding: A Filmmaker's Introduction*. CRC Press.

Baharsyah, S., Ramdhan, Z., & Sudaryat, Y. (2023). Perancangan *Storyboard* Untuk Memperkenalkan Sepeda Motor Listrik (Molis) Kepada Masyarakat Kota Bandung Melalui Animasi Hybrid (2d & 3d). *eProceedings of Art & Design*, 10(6).

Fatihudin, D., dan Firmansyah, Anang. 2019. *Pemasaran Jasa: (Strategi, Mengukur Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan)*, Yogyakarta, CV Budi Utama.

