

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pulau Bali merupakan sebuah kepulauan terkenal yang berada di Indonesia karena berbagai keunikan atau ciri khasnya, ketekenalannya Pulau Bali tidak terlepas dari kehidupan masyarakatnya yang memiliki corak kebudayaan yang sangat unik termasuk tempat ibadahnya yaitu Pura. Bahkan setelah masyarakat Bali melakukan transmigrasi keluar Pulau Bali seperti Desa Adat Kerti Rahayu Provinsi Lampung di Pulau Sumatera dimana penelitian ini dilakukan. Sama seperti kebanyakan, tempat beribadah dibangun untuk memuja Tuhan. Pura merupakan tempat suci bagi umat beragama Hindu. Sebelum dipergunakan nama Pura untuk menamai tempat suci atau tempat pemujaan di pergunakanlah kata "Kahyangan atau Hyang" berarti kota atau benteng yang sekarang berubah arti menjadi tempat pemujaan Hyang Widhi.

Adapun tempat-tempat yang dianggap suci, yaitu *Tirtha* dan *Patirthan*, di tepi sungai, tepi danau, tepi pantai, pertemuan dua sungai atau lebih, di muara sungai, di puncak-puncak gunung atau bukit-bukit, di lereng-lereng pegunungan, dekat pertapaan, di desa-desa, di kota atau pusat-pusat kota, dan di tempat-tempat lain yang dapat memberikan suasana bahagia. Pura Beji dengan sumber ini yang ada di tempat tersebut selalu dikaitkan dengan proses upacara yang dilakukan di pura yang terkait dengan beji sebagai sumber mata air. Air yang diperoleh dari sumber mata air tersebut digunakan dalam proses *nyangling*. Kearifan lokal *nyangling* merupakan suatu proses pemurnian terhadap beras dengan berbagai warna dan biji-bijian lainnya dengan menggunakan air suci yang bersumber dari pancoran atau bulukan yang ada di Pura Beji tersebut[1].

Banyaknya pura yang ada di Pulau Bali atau daerah transmigrasi masyarakat Bali tidak lepas dari kepercayaan masyarakat Bali yang mayoritas merupakan umat beragama Hindu. Umat beragama Hindu memiliki keyakinan akan sifat kemahakuasaan Tuhan yang tidak terbatas, sedangkan di satu sisi manusia memiliki keterbatasan sehingga tidak mungkin mampu menjangkau kemahakuasaan-Nya yang tidak terbatas

itu. Meskipun dengan keterbatasan tersebut, manusia tetap berusaha untuk terus mendekati diri kepada Tuhan. Manusia dapat terus mendekati dirinya kepada kemahakuasaan Tuhan sehingga dapat mendayagunakan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa yaitu untuk meningkatkan mutu hidupnya[2].

Adanya perkembangan zaman yang sangat cepat tidak sedikitnya anak muda di jaman sekarang sudah jarang bersentuhan langsung dengan budaya arsitektur. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan persepsi dunia nyata berdasarkan informasi yang ditawarkan oleh sistem komputer dan kenyataan dapat "ditambah" dengan cara melapisi objek virtual yang dihasilkan komputer. Hal ini dapat membantu manusia dalam menampilkan pemandangan yang tidak terjangkau di dunia nyata. Sehingga penulis memperkenalkan arsitektur *Pura Beji Adat Kerti Rahayu* dalam bentuk teknologi 3D (Tiga dimensi), yang mana modeling *Pura Beji* ini dibuat menggunakan *Autodesk Maya*.

*Autodesk Maya* adalah pemodelan 3D dan program animasi yang digunakan untuk pencetakan 3D, dan grafis animasi. Untuk memodelkan dan memodifikasi objek, *Autodesk Maya* akan menawarkan semua teknik yang diperlukan untuk mendapatkan hasil yang profesional dan berkualitas bahkan untuk pemula. Pembuatan model polygon dilakukan dengan menggunakan tiga sisi polygon (segitiga), atau dapat juga menggunakan poligon segi empat (quads)[3].

Berdasarkan penjelasan di atas, *Perancangan 3D Modelling Pura Beji Dengan Menerapkan Teknik poligon Menggunakan Autodesk Maya* akan menjadi topik penelitian dalam skripsi ini. Tulisan ini diharapkan mampu menampilkan nilai masyarakat Desa Adat Kerti Rahayu yang pernah diwujudkan dalam pola hidup mereka dengan harapan generasi muda masyarakat Desa Adat Kerti Rahayu, khususnya penulis kembali memahami bentuk, struktur bangunan, makna, dan fungsi ornamen dari Pura Beji Kerti Rahayu. Hal tersebut menunjukkan keberadaan suatu pura tidak terlepas dari fungsi dan kedudukan serta masyarakat yang melaksanakan *yadnya* atau sering disebut "*Pengempon*".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah penelitian ini antara lain:

- a. Bagaimana menghasilkan 3D modelling Pura Beji dengan menerapkan Teknik polygon.
- b. Memperkenalkan arsitektur Pura Beji dengan menggunakan 3D modelling.

## 1.3 Batasan Masalah

- a. Teknik yang digunakan dalam pembuatan modelling 3D Pura Beji adalah Teknik polygon.
- b. Software yang digunakan untuk modelling 3D adalah Autodesk Maya.
- c. Penulisan hanya membuat modelling 3D Pura Beji tampak bagian luar saja.
- d. Proses pembuatan Pura Beji ini tidak menggunakan ukuran dan ornamen yang asli secara detail.

## 1.4 Tinjauan Pustaka

Adapun tujuan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Menghasilkan 3D modelling Pura Beji dengan menerapkan Teknik polygon.
- b. Memperkenalkan arsitektur Pura Beji dengan menggunakan 3D modelling.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun uraian dari kedua manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis
  - 1) Dapat menambah wawasan dalam dunia animasi 3D khususnya dalam menerapkan Teknik polygon.
  - 2) Dapat mengetahui arsitektur Pura Beji dalam bentuk digital 3D modelling.
  - 3) Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti Pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta ke dalam implementasi nyata secara praktek.

#### 4) Bagi Masyarakat

Manfaat yang diberikan untuk masyarakat adalah dapat mengenalkan kepada masyarakat tentang arsitektur bangunan Pura Beji, tanpa harus melihatnya secara langsung.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan dari penelitian adalah:

#### a. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisis data yang ada dalam pembuatan skripsi.

#### b. Metode Studi Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berkaitan dengan Animasi 3D.

#### c. Analisis Dan Perancangan

Tahap analisis merupakan tahapan yang mempelajari objek dan data diperoleh dari hasil penelitian untuk diidentifikasi data mana yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan objek 3D ini.

#### d. Observasi Objek Penelitian

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati Pura Beji Desa Adat Kerti Rahayu, serta meninjau secara cermat lokasi penelitian. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang dilakukan. Dikarenakan adanya pandemi Covid-19 dan lokasi Pura Beji yang cukup jauh, sehingga pengamatan dilakukan dengan mengambil gambar keadaan Pura Beji yang diwakili oleh orang tua peneliti pada tanggal 4 Desember 2021.



## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini akan dibagi menjadi beberapa bagian, berikut adalah susunan yang akan digunakan.

### BAB I: PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II: LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan Pustaka, konsep dasar dan teori-teori yang mendukung pembahasan dalam pembuatan skripsi.

### BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menganalisa tentang apa yang akan dikembangkan dan kemudian melakukan perancangan objek 3D yang akan digunakan.

### BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang apa yang akan di kembangkan dan kemudian melakukan perancangan objek 3D yang akan digunakan.

### BAB V: PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan.

### DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadikan referensi untuk acuan dalam penyusunan skripsi ini.