

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dataran tinggi Dieng atau Plato Dieng adalah sebuah wilayah di pusat Jawa Tengah yang memiliki ciri geologi, sejarah, dan pertanian yang dinilai khas. Secara administrasi dataran tinggi Dieng berada dalam wilayah Kecamatan Batur dan sebagian Kecamatan Penjawaran, Kabupaten Banjarnegara, dengan inti kawasan wisata berada pada wilayah Desa Dieng Kulon dimana penelitian ini dilakukan. Meskipun cukup terpencil dataran tinggi Dieng telah lama menjadi kawasan pemukiman. Sejumlah bangunan peninggalan abad ke-8 masih dapat ditemukan, baik dalam keadaan masih berdiri ataupun telah menjadi reruntuhan.

Dataran tinggi Dieng yang dikenal sebagai Negeri Para Dewa, Negeri Khayangan dan Negeri diatas Awan dan merupakan wilayah yang sangat penting dalam pulau Jawa dan Nusantara. Dieng bahkan disebut sebagai Poros Dunia, Poros Dunia, poros Kosmik dan memiliki banyak tanda-tanda suci. Dieng berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu "Di" yang berarti tempat yang tinggi atau gunung dan "Hyang" yang berarti khayangan. Dari penggabungan kata tersebut, maka dapat diartikan bahwa "Dieng" merupakan wilayah tinggi berupa pegunungan tempat para dewa dan dewi bersemayam yang mestinya adalah surga ideal.

Secara lebih Lengkap "Di" artinya tempat yang tinggi atau gunung dan "Hyang" yang artinya "ruh leluhur" atau "dewa-dewa" atau suatu yang diyakini sebagai Dewa, ruh leluhur bahkan Tuhan atau Makhluk-makhluk ilahiyah pada umumnya. Dengan demikian, Dieng yang terletak persis di tengah pulau Jawa merupakan tempat yang istimewa bagi spiritualias Jawa Kuno. Kompleks candi Dieng merupakan saksi bisu pesatnya perkembangan agama Hindu di Jawa pada masa lalu, candi candi di dataran tinggi Dieng merupakan pusat ziarah. Sebuah tempat yang tterletak di kaki bukit di sekitar Telaga Warna, dimana para pertapa menetap dan membuat gua meditasi kecil [1].

Salah satu candi yang ada di Dieng berada di kompleks candi Arjuna, Kompleks candi Arjuna merupakan kompleks candi yang berada di tengah dataran tinggi Dieng. Di kompleks candi Arjuna terdapat lima buah bangunan candi yang membujur dari utara ke selatan, yaitu candi Arjuna, candi Semar, candi Srikandi, candi Puntadewa, dan candi Sembodro. Setiap candi menghadap kearah barat, kecuali candi Semar yang menghadap timur berhadapan dengan candi Arjuna. Candi Semar juga digunakan oleh para pendeta Brahmana agama Hindu sebagai tempat persiapan sekaligus pertemuan sebelum menghadap ke candi utama untuk melakukan upacara keagamaan [2].

Adanya perkembangan zaman yang sangat cepat tidak sedikitnya anak muda di zaman 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 *Candi Semar* dalam bentuk 3D (Tiga Dimensi), yang mana modeling *Candi Semar* ini dibuat menggunakan *Autodesk Maya*.

Autodesk Maya adalah pemodelan 3D dan program animasi yang digunakan untuk pembuatan 3D, dan grafis animasi. Untuk memodelkan dan memodifikasi objek, *Autodesk Maya* akan menawarkan semua teknik yang dibutuhkan untuk mendapatkan hasil yang professional dan berkualitas bahkan untuk pemula. Langkah pertama dari konsep model 3D adalah membuat model polygon yang dilakukan dengan menggunakan tiga sisi polygon (segitiga), atau dapat juga menggunakan polygon segi empat (quads), sedangkan polygon individu disebut wajah (face) [3].

Berdasarkan penjelasan di atas, *Rekonstruksi dan Pemodelan 3D Candi Semar dengan Teknik Polygonal* akan menjadi topik penelitian dalam skripsi ini. Tulisan ini diharapkan mampu menampilkan nilai masyarakat Desa Dieng yang pernah diwujudkan dalam pola hidup mereka dengan harapan generasi muda

masyarakat desa Dieng, khususnya penulis kembali memahami bentuk, struktur bangunan, makna, dan fungsi ornamen dari Candi Semar. Hal tersebut menunjukkan keberadaan suatu candi tidak terlepas dari fungsi dan kedudukan serta masyarakat yang melakukan kunjungan wisata.

1.2 Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana menghasilkan Rekonstruksi dan Pemodelan 3D Candi Semar dengan Teknik Polygonal.
- b. Memperkenalkan arsitektur Candi Semar dengan menggunakan 3D modelling.

1.3 Batasan Masalah

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

1.4 Tinjauan Pustaka

Adapun tujuan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Menghasilkan 3D *modelling* Candi Semar dengan menerapkan teknik polygonal.
- b. Memperkenalkan arsitektur Candi Semar 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 Candi Semar dalam bentuk digital 3D modelling.
- 3) Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta ke dalam implementasi nyata secara praktek.

b. Bagi Masyarakat

Manfaat yang diberikan untuk masyarakat adalah dapat mengenalkan kepada masyarakat tentang arsitektur bangunan Candi Semar, apa harus melihatnya 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 Candi Semar, serta meninjau secara cermat lokasi penelitian. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang dilakukan. Hal ini dilakukan peneliti dengan pengambilan gambar dari keadaan Candi Semar pada tanggal 6 Juli 2023.

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 tunjauan 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 pada 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.

