

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki kekayaan akan keberagaman adat, budaya dan agama. Tataan dan gaya hidup masyarakat pada umumnya disesuaikan oleh ajaran dari leluhur dari kebudayaannya masing-masing. Salah satunya budaya dan agama umat Hindu di Bali.

Salah satu kebudayaan yang ada di Bali yaitu Ogoh-ogoh. Ogoh-ogoh sendiri diambil dari sebutan ogah-ogah dari bahasa Bali yang artinya sesuatu yang digoyang-goyangkan (prokomsetda, 2018). Ogoh-ogoh dibuat menyerupai boneka atau patung wujud-wujud bhuta kala yang sebagai simbolisasi sifat buruk, dan kejahatan yang ada di sekeliling kehidupan manusia. Selain itu ogoh-ogoh juga banyak dibuat menyerupai tokoh penting di dunia seperti presiden atau penjahat. Dalam ajaran Hindu Dharma, Bhuta kala berarti kekuatan (Bhu) alam semesta material dan waktu (Kala) merupakan hal yang tidak bisa diukur dan tidak terbantahkan. Bhuta kala disimbolkan sebagai kekuatan negatif yang mengganggu kelangsungan hidup manusia. (Sudiarthi & Soper, Hlm 3).

Karya seni ogoh-ogoh rutin. Karya seni ogoh-ogoh masih rutin diselenggarakan setiap tahunnya. Dengan perkembangan zaman, seni juga berkembang memanfaatkan teknologi yang ada seperti musik, komputer dan robotik. Hal tersebut yang menjadi tantangan sebuah karya seni budaya ogoh-ogoh bisa masih dikenal bagi masyarakat. Maka generasi baru memiliki peran yakni harus turut menjaga dan mewariskan bahkan sampai dikenal mancan negara (Hildigardis, Hlm 4).

Ajaran keberagaman budaya dalam tradisi dan agama dipraktikkan sejak dini dalam lembaga sekolah agama Hindu seperti membuat canang, penjor dan bermain gamelan. Karena jumlah siswa yang beragama Hindu masih sedikit, belum ada sekolah yang berbasis agama Hindu selain di provinsi Bali seperti di Banten. Sehingga dibuatnya secara mandiri sekolah Agama Hindu di sertiap tempat ibadah Pura. Menurut data dari Dinas Pendidikan dan Kebduayaan Provinsi Banten diperoleh jumlah siswa yang beragama Hindu tingkat SMP dan SMA yaitu sebanyak 691 siswa.

Berbeda dengan kesesnian membuat canang, sajen, penjor dan seni musik gamelan, belum ada media sebagai pembelajaran tentang ogoh-ogoh disetiap sekolah agama Hindu. Sehingga dapat berpengaruh pada keminatan dan daya tarik siswa agama Hindu di Banten. Pada umumnya, pelaksanaan pembuatan ogoh-ogoh dilakukan oleh mahasiswa dan orang tua kalangan umur 20 sampai 30 tahun. Ogoh-ogoh dibuat oleh muda mudi Hindu perwakilan setiap Pura dan dilaksanakan di bulan menjelang hari raya Nyepi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan media tentang ogoh-ogoh ?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- Geografis

Target primer di provinsi Banten dan sekunder di Jabodetabek.

- Demografis

Jenis Kelamin : Laki - laki dan perempuan

Umur : 14 – 19 Tahun

SES : C – B

Pendidikan : pelajar

Agama : Hindu

- Psikografis

*Personality* : Suka akan kebudayaan yang ada di Indonesia

*Value* : Orang yang mudah percaya, mudah terpengaruh, punya sifat terbuka

*Lifestyle* : Masih melakukan tradisi budaya yang ada

- *Behaviour*

Orang yang suka dengan kebergaman.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

- Merancang media informasi sebagai sumber pembelajaran tentang ogoh-ogoh.
- Menginformasikan mengenai tradisi ogoh-ogoh.

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dalam menyusun tugas akhir ini, penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat yang semaksimal mungkin. Manfaat tersebut dibagi menjadi tiga bagian seperti berikut.

1. Bagi Penulis

Penulis berharap tugas akhir ini dapat memenuhi syarat agar penulis dapat meraih gelar Sarjana Desain (S.Ds.) dari Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penyusunan karya tugas akhir ini juga menjadi media pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan penulis akan budaya ogoh-ogoh di Indonesia dan penerapan ilmu desain khususnya dalam hal proses perancangan media informasi buku cetak.

## 2. Bagi Orang Lain

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat membantu untuk menambah pengetahuan serta kepekaan kepada budaya ogoh-ogoh sebagai warisan budaya dari Bali. Serta dapat menambah referensi kreatifitas dalam kesenian patung atau karakter pada perancangan ogoh-ogoh di masa yang akan datang.

## 3. Bagi Universitas

Tugas akhir penulis diharapkan dapat memberi kontribusi terhadap pengetahuan dan referensi pembelajaran mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara di masa yang akan datang.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' with a grid pattern inside, and the letters 'U', 'M', 'M', 'N' in a bold, rounded font.

# UMMN

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A