

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki pesan moral dan nilai-nilai budaya, namun keberadaannya kini semakin terpinggirkan tengah derasnya arus globalisasi dan digitalisasi. Salah satu contoh cerita rakyat yang mulai terlupakan adalah kisah asal-usul nama Minangkabau dari Sumatera Barat, yang menceritakan kecerdikan masyarakat Minangkabau dengan strategi yang unik, dalam menyelesaikan sebuah masalah. kecerdikan, kebijaksanaan, dan strategi yang tepat akhirnya mampu menghadirkan solusi yang lebih baik.

Cerita asal-usul nama Minangkabau tidak hanya menceritakan peristiwa terbentuknya nama Minangkabau, tetapi juga mengandung pesan moral dan nilai-nilai budaya yang dapat dipelajari. Pesan moral yang terdapat dalam cerita antara lain pentingnya kecerdikan, kebijaksanaan, musyawarah, dan penggunaan strategi dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, cerita juga mencerminkan nilai budaya Minangkabau, seperti keramahan dalam menerima tamu dan pengambilan keputusan melalui musyawarah. Nilai-nilai tersebut perlu disampaikan dengan cara yang mudah dipahami agar tidak hanya mengetahui alur cerita, tetapi juga memahami pesan dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap 100 responden dari Sumatera Barat yang merupakan siswa kelas SD hingga SMP. Sebanyak 51% responden mengetahui cerita asal-usul nama Minangkabau melalui buku pelajaran dan guru di sekolah, 29% mengetahuinya dari keluarga atau orang tua, dan hanya 10% mengetahui cerita ini melalui internet atau media animasi. Sebanyak 74% responden sekadar mengetahui cerita tersebut, tetapi tetapi 71% responden hanya mampu menceritakan sedikit inti cerita asal-usul nama Minangkabau. Cerita ini jarang diceritakan dalam lima tahun terakhir, yang menunjukkan bahwa penyampaian cerita tersebut masih perlu dikembangkan melalui media yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Selain itu, data menunjukkan bahwa penyampaian cerita melalui buku atau metode lisan kurang optimal. Hasil survei menunjukkan bahwa 80% responden menganggap media modern seperti video

animasi sebagai cara yang paling sesuai untuk menyajikan kembali cerita rakyat ini dan meningkatkan pemahaman terhadap isi cerita.

Sejauh ini, telah ada beberapa upaya untuk mengenalkan cerita asal-usul nama Minangkabau melalui media visual. Selain video animasi 3D yang sudah dirilis oleh Sapilin Studio, terdapat pula adaptasi cerita ini dalam bentuk animasi 2D serta video stop motion yang menggunakan gambar statis untuk merangkum cerita tersebut dirilis oleh Dongeng Kita. Animasi 2D dan stop motion ini memberikan alternatif, tetapi cenderung memiliki keterbatasan dalam gerakan atau animasi sehingga kurang mampu menghadirkan pengalaman yang mendalam bagi penonton. Adapun pada video animasi 3D yang sudah ada, meskipun berhasil memberikan visualisasi tokoh yang lebih hidup, tetapi pada animasi 3D belum ada penggunaan suara karakter sehingga emosi dan interaksi dalam cerita terasa kurang maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan pengembangan video animasi 3D yang dilakukan secara terstruktur agar dapat mengintegrasikan unsur visual, audio, pesan moral, dan nilai budaya ke dalam satu media. Video animasi 3D ini dikembangkan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai dengan proses pengembangan media multimedia, yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Penggunaan metode MDLC membantu mengarahkan proses pengembangan mulai dari perancangan konsep, pengumpulan bahan, proses produksi, pengujian, hingga menghasilkan dan mendistribusikan video animasi.

Telah ada penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis visual lebih cepat dipahami dibandingkan pembelajaran yang hanya disampaikan melalui teks. Sebagai contoh, penelitian berjudul "Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA sebagai Inovasi Pembelajaran" menunjukkan bahwa penggunaan animasi 3D sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Media ini memungkinkan peserta didik untuk melihat visualisasi objek atau konsep yang sulit dijangkau secara langsung, seperti candi dalam studi sejarah, sehingga meningkatkan fokus dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Cahyani, 2020).

Maka dari itu, dibuatlah video animasi 3D berjudul “Pembuatan Video Animasi 3d Edukasi Budaya Asal-usul Nama Minangkabau Menggunakan Metode MDLC”. Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan cerita asal-usul nama Minangkabau ke dalam bentuk animasi yang modern. Dengan pendekatan visual berbasis teknologi, cerita ini diharapkan dapat dikemas dalam bentuk video animasi 3D yang sesuai dengan karakteristik anak usia 8–15 tahun. Selain itu, proyek ini bertujuan untuk menyajikan animasi yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai media yang dapat menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai budaya dari cerita asal-usul nama Minangkabau.

Diharapkan proyek ini dapat menyajikan cerita asal-usul nama Minangkabau kepada anak usia 8-15 tahun melalui pendekatan visual yang lebih modern. Selain itu, proyek ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap cerita rakyat serta warisan budaya Minangkabau. Melalui media animasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, proyek ini juga bertujuan untuk membantu untuk memahami alur cerita, pesan moral, dan nilai-nilai budaya Minangkabau secara lebih mendalam.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan cerita asal-usul nama minangkabau ke dalam bentuk video animasi 3D dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
2. Bagaimana cara menyajikan kembali cerita asal-usul nama Minangkabau melalui video animasi 3D sehingga pesan moral dan nilai budaya yang terkandung dalam cerita tersebut dapat dipahami.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Cerita yang diangkat dalam proyek ini adalah asal-usul nama Minangkabau berdasarkan versi Tambo Alam Minangkabau, yang dirujuk dari video YouTube Lumbung Sastra dan Buku Budaya Alam MinangKabau.

2. Video animasi akan dikembangkan dalam format 3D menggunakan perangkat lunak Blender untuk pembuatan desain karakter, lingkungan, dan visualisasi animasi.
3. Animasi dirancang fokus pada penyampaian alur cerita, pesan moral dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita.
4. Target audiens dalam penelitian ini adalah anak-anak berusia 8-15 tahun, yang setara dengan siswa kelas 3 SD hingga kelas 9 SMP.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Membuat video edukasi budaya dalam bentuk animasi 3D asal-usul nama Minangkabau untuk anak usia 8-15 tahun menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai media alternatif edukasi dalam menyampaikan cerita asal-usul nama Minangkabau melalui video animasi 3D.
2. Membantu meningkatkan pemahaman terhadap cerita asal-usul nama Minangkabau serta pesan moral dan nilai-nilai budaya Minangkabau melalui media video animasi 3D yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.