

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara multikultural dengan keanekaragaman budaya yang dimilikinya. Keberagaman tersebut terlihat pada perbedaan bahasa, suku dan keyakinan agama. Konflik dapat muncul dalam situasi seperti ini karena masyarakat terbagi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan identitas budaya. Salah satu sejarah budaya yang terkenal dari Sumatera Barat adalah asal-usul Danau Maninjau. Danau Maninjau merupakan salah satu simbol alam Sumatera Barat yang terkenal dan kaya akan sejarah legenda, seperti legenda Bujang Sembilan. Kisah ini menjelaskan asal-usul danau ini dengan nilai budaya kuat yang penting untuk dikenalkan dan dilestarikan kepada generasi muda.

Menurut (Talan dkk., 2022) Pada era kini, perkembangan teknologi informasi serta komunikasi berkembang dengan pesat. Hal tersebut juga sangat berpengaruh pada kehidupan manusia khususnya remaja. Adanya tuntutan global ketika ini mempengaruhi manusia setuju tidak setuju harus mengikuti perkembangan yang sudah ada. Bila mereka tidak mengikuti perkembangan maka mereka akan tertinggal info atau bahkan akan terkucilkan karena tak mengikuti arus perkembangan isu. Dengan adanya pengaruh teknologi ini, maka akan ada terjalin hubungan dengan pengguna teknologi di lain sisi dunia, yang menyebabkan terjadinya peristiwa globalisasi.

Menurut (Widiyono, 2019) Era globalisasi sekarang ini, merupakan salah satu permasalahan penting yang sedang dihadapi bangsa ini adalah memudarnya semangat nasionalisme dan patriotisme di kalangan generasi muda. Berbagai permasalahan yang timbul akibat memudarnya semangat nasionalisme dan patriotisme banyak terjadi belakangan ini, banyak generasi muda yang mengalami disorientasi dan terlibat pada suatu kepentingan yang hanya mementingkan diri pribadi dan terkadang tidak peduli dan tidak mau tahu bagaimana para pejuang kita dengan susah payah memperoleh kemerdekaan. Perubahan yang terjadi tidak hanya dalam hal ekonomi dan teknologi, tetapi juga sosial dan kultural yang menyebabkan hilangnya ketertarikan terhadap sejarah negara sendiri. Animasi ini dibuat untuk

membantu melestarikan sejarah kebudayaan khususnya pada Danau Maninjau, agar dapat dilestarikan dan diingat oleh masyarakat yang belum mengetahui atau sudah melupakannya.

Beberapa penelitian sebelumnya yang menceritakan sejarah dan budaya ada Rancang Bangun Film Animasi Sejarah Kebudayaan Pacu Jalur Kuantan Singingi Dengan Grease Pencil yang membahas tentang penyampaian sejarah yang sudah membosankan dan buku yang sudah tidak menarik perhatian kalangan masyarakat terutama pada siswa dan siswi Indonesia (Husna, 2021). Penelitian lain juga memproduksi Film Animasi 3D Sejarah kerajaan melayu siak yang membahas pengaruh teknologi pada peristiwa yang terjadi di Provinsi Riau yang mana masyarakat belum mengetahui cerita ini secara detail (Budiansyah, 2021).

Mengingat kecenderungan masyarakat, terutama generasi muda, dalam menghabiskan banyak waktu di dunia digital, penggunaan media animasi menjadi strategi efektif untuk memperkenalkan dan melestarikan cerita rakyat. Oleh karena itu, animasi asal-usul Danau Maninjau akan dikembangkan sebagai media edukatif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya sejarah dan budaya lokal.

Animasi yang akan dibuat berdasarkan buku cerita rakyat, buku berjudul “Asal-usul Danau Maninjau” ini berisi 7 seri cerita. Gunung Tinjau, Bujang Sembilan dan Siti Rasani, Datuk Limbatang, Adu Ketangkasan, Meminang Siti Rasani, Pertemuan Berujung Petaka, dan Danau Maninjau itu sendiri (Danardana, 2016). Metode yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah metode animasi motion capture, sehingga lebih menarik dan mudah diingat oleh masyarakat luas.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah “Bagaimana membangun animasi 3D yang menceritakan tentang asal-usul Danau Maninjau sebagai usaha mempertahankan sejarah budaya masyarakat”.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah yang

diterapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Animasi ini dibuat dalam bentuk 3D menggunakan aplikasi Blender 4.0.
- 2) Cerita yang digunakan berasal dari buku cerita rakyat Asal-usul Danau Maninjau dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi.
- 3) Animasi akan dibuat menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan KBBI yang berlaku.
- 4) Durasi dari animasi ini diharapkan sekurang-kurangnya tidak lebih dari 8 menit.
- 5) Animasi akan diedit menggunakan software Adobe Premiere.
- 6) Animasi akan diberikan efek melalui software Adobe After Effects.
- 7) Animasi akan dirender menggunakan teknik Eevee.
- 8) Skenario akan dibuat dalam bentuk skenario film.
- 9) Storyboard akan dibuat secara tradisional menggunakan pensil dan kertas sebelum dipindahkan ke dalam format digital.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah membuat animasi 3D sejarah asal-usul danau Maninjau dan memperkenalkan sejarah kebudayaan dari Danau Maninjau.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Memperkenalkan sejarah kepada masyarakat, khususnya generasi muda, mengenai asal-usul Danau Maninjau melalui media film animasi 3D.
- 2) Menjadikan cerita sejarah asal-usul Danau Maninjau lebih menarik dan mudah dimengerti menggunakan animasi 3D oleh generasi muda. Hal ini dapat diukur melalui respons audiens, seperti kemudahan memahami alur cerita.