

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang tercermin dalam cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun. Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari suatu daerah yang dalam setiap ceritanya terkandung nilai budaya seperti adat, kebiasaan, dan moral yang merepresentasikan masyarakat dalam kehidupan nyata (Agustian, 2018). Cerita rakyat berperan penting dalam menjaga identitas budaya dan mengajarkan nilai-nilai luhur kepada generasi penerus. Di antara banyaknya ragam budaya di Indonesia, salah satu cerita rakyat yang berasal dari Provinsi Riau adalah Kampung Tarondam. Kisah ini menggambarkan kehidupan masyarakat Negeri Soban di bawah kepemimpinan Raja Datuk Bandara, dengan makna yang mendalam tentang kebijaksanaan, kepemimpinan, dan keharmonisan manusia dengan alam serta pentingnya menjaga keseimbangan dalam kehidupan.

Menurut buku Kampung Tarondam karya Devi Fauziyah Ma'rifat, cerita ini menggambarkan sebuah negeri yang tenggelam akibat sumpah yang diucapkan oleh masyarakat kepada rajanya. Kampung Tarondam mengisahkan tentang Raja Datuk Bandara yang, meskipun bijaksana dan sangat mencintai rakyatnya, memutuskan untuk menikahkan putri angkatnya yang berupa seekor kera. Keputusan ini menimbulkan penolakan dan kemarahan dari rakyat Negeri Soban hingga terjadi musibah besar yang mengakibatkan tenggelamnya negeri tersebut (Ma'rifat, 2016). Cerita ini menjadi peringatan akan pentingnya menjaga amanah serta menghindari tindakan yang dapat merugikan rakyat. Oleh karena itu, cerita rakyat Kampung Tarondam adalah salah satu kekayaan budaya yang perlu dilestarikan, agar nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya tetap hidup dan relevan bagi generasi mendatang.

Namun, terbatasnya media informasi mengenai sejarah cerita rakyat seperti Kampung Tarondam membuat kisah ini semakin memudar dalam ingatan masyarakat, terutama di kalangan generasi muda. Format media (*multimedia*) berupa gambar (*visual*), dan suara (*audio*) merupakan alat komunikasi dengan peminat paling banyak di masyarakat, karena dianggap lebih efektif dalam

penyampaian pesan, dan bisa diterima oleh banyak lapisan masyarakat, sehingga terjadinya miss komunikasi antara jurnalis dengan penontonnya lebih terminimalisir (Prasetyo, 2023).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan melalui Google Form yang disebarakan secara *online* dengan responden dari masyarakat luas, sebanyak 71,4% dari 84 responden menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui legenda Kampung Tarondam, sebuah cerita rakyat dari Riau. Namun ketika survei dilakukan dengan responden yang berasal dari Taluk Kuantan, yaitu daerah asal cerita Kampung Tarondam, hasilnya menunjukkan perbedaan yang signifikan. Sebanyak 100% responden dari daerah setempat mengetahui cerita rakyat tersebut, yang menandakan kuatnya akar budaya dan tradisi lisan di wilayah asalnya. Selain itu, 97,6% responden setuju bahwa publikasi mengenai sejarah dan cerita rakyat seperti ini masih sangat kurang, dan 98,8% responden menyatakan bahwa video animasi akan lebih efektif dalam menyampaikan informasi sejarah dibandingkan media cetak.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner di atas, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui cerita rakyat dan nilai budaya lokal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah film animasi berjudul Kampung Tarondam dalam bentuk animasi 3D sebagai upaya untuk mengangkat dan menyebarkan cerita rakyat ini. Proses pembuatan film animasi Kampung Tarondam ini dilakukan secara berkelompok dengan pembagian tugas sebagai berikut: “*Concept Art, Storyboard, Modelling Object Environment, Design Karakter, dan Teksturing*” dikerjakan oleh penulis dalam proyek akhir ini, sementara tugas “*Morphing, Rigging, Animation, Sounding, Lighting, dan Rendering*” dikerjakan oleh Rio Fitra Mutaqin.

Dalam proses pembuatan animasi 3D, tahap praproduksi merupakan salah satu bagian paling penting yang sering kali kurang dipahami secara menyeluruh. Tahap ini berperan penting dalam menyusun dasar visual dan alur cerita agar pesan yang ingin disampaikan, terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai dalam cerita rakyat, dapat tersampaikan secara utuh dan menarik. Tanpa perencanaan yang matang pada tahap ini, hasil animasi dapat kehilangan makna, tidak konsisten secara visual, bahkan gagal menarik perhatian audiens.

Oleh karena itu, dibutuhkan serangkaian tahapan praproduksi seperti *concept art*, *storyboard*, *modelling lingkungan*, *desain karakter*, dan *texturing*. *Concept art* digunakan untuk menentukan gaya visual dan suasana cerita yang akan disampaikan. *Storyboard* berfungsi untuk menggambarkan alur cerita dalam bentuk visual sehingga setiap adegan dapat direncanakan secara terstruktur. *Modelling environment* diperlukan untuk menciptakan latar tempat yang otentik dan sesuai dengan konteks cerita, seperti Kampung Tarondam dan Negeri Soban. Desain karakter, seperti tokoh Raja Datuk Bandara, penting untuk merepresentasikan identitas budaya melalui pakaian adat dan ciri khas lokal. Sementara itu, *texturing* memberikan sentuhan akhir berupa detail pada permukaan objek agar tampak lebih hidup dan realistis. Dengan menyusun tahapan praproduksi secara tepat dan terarah, proses produksi animasi dapat berjalan lebih efisien dan menghasilkan karya yang berkualitas serta mampu menyampaikan nilai budaya secara efektif kepada penonton.

Berdasarkan permasalahan tersebut, proyek akhir ini fokus pada pembuatan tahapan praproduksi yaitu *concept art*, *storyboard*, pemodelan objek lingkungan, desain karakter, dan *texturing* untuk animasi 3D cerita rakyat Kampung Tarondam. *Concept art* dibuat untuk menggambarkan visual awal karakter dan latar. *Storyboard* dibuat untuk menunjukkan alur cerita secara berurutan. Pemodelan dilakukan untuk membuat bentuk objek dan karakter sesuai desain. *Texturing* diberikan untuk memberi warna dan detail pada objek agar tampak sesuai konsep. Hasil praproduksi ini diharapkan bisa membantu tim produksi dalam membuat animasi sesuai rencana

1.2 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang *concept art* yang sesuai dengan budaya lokal sehingga dapat menjadi acuan visual dalam pembuatan *modeling* karakter dan lingkungan pada animasi cerita rakyat Kampung Tarondam.

2. Bagaimana menyusun *storyboard* digital yang menggambarkan alur cerita secara berurutan dan mudah dipahami untuk mendukung pembuatan animasi 3D
3. Bagaimana menerapkan *modeling* untuk menghasilkan objek 3D yang akurat dan siap dianimasikan guna mendukung visualisasi animasi 3D Kampung Tarondam
4. Bagaimana menerapkan proses pewarnaan dan pemberian detail pada objek dan karakter agar terlihat sesuai dengan kebutuhan visual dalam animasi 3D Kampung Tarondam.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Pembuatan film animasi 3D Kampung Tarondam diangkat berdasarkan buku legenda kebudayaan Kuantan Singigi yaitu Kampung Tarondam di Pucuk Rantau karangan Devi Fauziyah Ma'rifat pada tahun 2016.
2. Pembuatan *concept art* dan *storyboard* dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X untuk menggambarkan gaya visual serta urutan adegan dalam animasi.
3. Perancangan dilakukan menggunakan perangkat lunak Blender, dengan proses *modelling object environment* menggunakan teknik *solid geometry (primitive modeling)*, dan pembuatan wajah karakter utama menggunakan teknik *sculpting (polygonal modeling)*.
4. Proses *texturing* dilakukan menggunakan tiga teknik utama di Blender, yaitu *UV Mapping* untuk pemetaan tekstur, *Texture Painting* untuk penambahan detail artistik, dan *Node-Based Texturing* untuk komposisi material yang kompleks dan realistis.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Merancang dan menghasilkan *concept art*, *storyboard*, *modeling objek environment*, desain karakter, dan *texturing* sebagai bagian dari tahapan praproduksi untuk animasi 3D cerita rakyat Kampung Tarondam, agar dapat

menjadi acuan visual yang konsisten dan sesuai nilai budaya dalam proses produksi.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menghasilkan *concept art* yang memvisualisasikan karakter, latar Kampung Tarondam, dan elemen visual lainnya secara konsisten sebagai panduan awal untuk proses *modeling*.
2. Menghasilkan *storyboard* digital yang menyusun alur cerita secara terstruktur dan berurutan, sehingga mempermudah tim produksi dalam mengatur ritme cerita dan pergerakan adegan pada animasi 3D.
3. Menghasilkan objek *environment* dan karakter 3D yang sesuai dengan *concept art* menggunakan teknik *primitive* dan *sculpt modeling*, serta siap untuk dianimasikan dalam tahap produksi.
4. Menghasilkan tekstur objek dan karakter dengan teknik *UV mapping*, *texture painting*, dan *node-based texturing* yang mendukung tampilan visual agar lebih hidup, realistis, dan sesuai budaya lokal.