

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepulauan Mentawai adalah salah satu daerah di Indonesia yang terletak di lepas pantai barat Sumatera Barat. Kepulauan ini menyimpan berbagai cerita rakyat atau legenda di dalamnya, salah satunya adalah legenda Pohon Sipeu, yang mengandung pesan moral dan nilai-nilai yang berharga.

Cerita legenda Kepulauan Mentawai biasanya disampaikan dalam bentuk media buku cerita dengan gambar visualisasi yang menarik. Namun, sayangnya dengan media yang sudah berkembang saat ini, belum ada media animasi yang mengangkat cerita legenda Kepulauan Mentawai, khususnya Pohon Sipeu. Padahal animasi adalah salah satu media penyampaian yang interaktif dan menyenangkan, sehingga sangat efektif jika ingin menyampaikan cerita.

Media animasi dapat menjadi sarana yang menarik di berbagai kalangan, terutama generasi muda. Melalui media inilah cerita dapat lebih disampaikan dengan cara yang lebih efektif dengan cara penyampaiannya yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menerapkan media animasi untuk menyampaikan cerita legenda Pohon Sipeu, berbagai pesan moral dan nilai budaya yang terkandung dapat disampaikan dengan lebih baik.

Dengan mengangkat cerita legenda dalam bentuk media animasi juga dapat berkontribusi dalam pengenalan budaya lokal. Dengan cara mengadaptasikan cerita ini ke dalam animasi 3D untuk pengalaman yang lebih menarik.

Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada proses pembuatan animasi 3D dengan menggunakan perangkat lunak Blender 3D dan metode MDLC. Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang dikembangkan oleh Luther pada tahun 1994 terbagi menjadi enam bagian, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* yang dilakukan secara berurutan (Novayanti W dan Eka Budiansha G, 2022). Diharapkan animasi ini dapat

memperkenalkan budaya Ikal Mentawai dan menjadi media pembelajaran melalui pesan moral yang terkandung.

1.2 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara mengembangkan animasi cerita Legenda Pohon Sipeu dengan menggunakan perangkat lunak Blender 3D dan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
2. Apakah animasi cerita Legenda Pohon Sipeu telah mengangkat budaya lokal di kepulauan Mentawai.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Pembuatan animasi ini menggunakan perangkat lunak Blender 3D dan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan menerapkan alur kerja dari tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.
2. Cerita Legenda Pohon Sipeu disampaikan melalui media animasi 3D dan hanya berfokus kepada hingga terpecahnya sebuah pertemanan akan dua tokoh utama.
3. Animasi ini hanya bertujuan untuk mengenalkan cerita Legenda Pohon Sipeu melalui film animasi sebagai sarana edukasi bagi masyarakat dengan tanpa mempromosikan pariwisata Kepulauan Mentawai.
4. Keaslian cerita Legenda Pohon Sipeu hanya akan dinilai oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (KemenparEkraf) sebagai salah satu bukti bahwa naskah pada proyek penelitian ini telah mengangkat cerita yang sesuai dengan legenda yang ada.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat animasi yang mengangkat cerita Legenda Pohon Sipeu dengan menggunakan perangkat lunak Blender 3D dan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Penelitian ini juga untuk memperkenalkan budaya lokal di Kepulauan Mentawai melalui film animasi cerita

Legenda Pohon Sipeu.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat umum melalui film animasi cerita Legenda Pohon Sipeu.
2. Mempermudah pemahaman cerita ke dalam bentuk visualisasi 3D.