

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah karya sastra seperti puisi, prosa, dan drama merupakan mimesis atau peniruan dari kehidupan manusia itu sendiri, sehingga dalam karya sastra dapat ditemukan cerminan kehidupan seperti cerminan budaya, adat istiadat, kebiasaan, dan kearifan lokal suatu masyarakat. Sebagaimana dinyatakan oleh Trisnasasti (2021) cerita rakyat merupakan sastra lisan yang berasal dari dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau. Cerita rakyat mencerminkan kekayaan budaya dan sejarah yang diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi.

Salah satu cerita rakyat yang mencerminkan nilai budaya lokal adalah Kampung Tarondam, sebagaimana ditulis dalam buku karya Devi Fauziyah Ma'rifat (2016). Cerita ini mengisahkan sebuah negeri yang tenggelam akibat sumpah rakyat kepada rajanya, karena sang raja ingin menikahkan putri angkatnya yang ternyata seekor kera dengan seorang pemuda. Cerita ini mengandung nilai moral yang merepresentasikan konflik sosial dan budaya yang relevan untuk dikenalkan kembali kepada generasi masa kini.

Namun, karena cerita rakyat Kampung Tarondam hanya berkembang melalui tradisi lisan dari mulut ke mulut masyarakat secara turun-temurun, informasi mengenai cerita tersebut semakin menghilang dan dilupakan oleh masyarakat. Kurangnya dokumentasi yang mudah diakses menyebabkan cerita ini sulit dikenal kembali oleh generasi muda, yang cenderung lebih akrab dengan media digital. Seiring berjalannya waktu, nilai budaya dan pesan moral yang terkandung dalam cerita ini berisiko hilang oleh perkembangan zaman.

Sebagai upaya untuk mengangkat kembali cerita tersebut, solusi yang diambil adalah memproduksi sebuah film animasi 3 Dimensi (3D) berjudul Kampung Tarondam. Dalam proses pembuatannya, tahap produksi merupakan bagian inti yang menentukan keberhasilan animasi secara keseluruhan. Pada tahap ini, seluruh perencanaan praproduksi seperti desain karakter, lingkungan, dan alur cerita diwujudkan dalam bentuk visual bergerak. Produksi tidak sekedar menghidupkan objek visual, tetapi juga memastikan bahwa ekspresi, gerakan, suara, dan

pencahayaannya bekerja secara harmonis untuk menyampaikan cerita dengan efektif.

Untuk itu, dibutuhkan serangkaian proses produksi seperti morphing, rigging, animating, sounding, lighting, dan rendering. Morphing digunakan untuk mengatasi masalah ekspresi wajah karakter yang kaku agar sesuai dengan situasi adegan. Rigging berfungsi untuk menciptakan sistem tulang yang memungkinkan gerakan tubuh karakter menjadi fleksibel dan natural. Animating digunakan menjadi solusi dan memastikan gerakan disusun secara terstruktur sesuai storyboard. Selanjutnya sounding berperan dalam memperkuat suasana cerita melalui suara narasi, efek, dan musik latar. Lighting membantu menghadirkan pencahayaan yang sesuai dengan waktu, suasana, dan fokus dalam cerita. Sedangkan rendering merupakan tahap akhir yang akan menyelesaikan dan menyatukan seluruh elemen proses produksi menjadi output animasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada proses produksi animasi 3 dimensi dengan penerapan teknik morphing, rigging, animating, sounding, lighting, dan rendering sebagai bagian utama dari implementasi tahapan produksi. Hasil dari proses ini diharapkan dapat menghasilkan film animasi 3 dimensi cerita rakyat Kampung Tarondam dengan visualisasi yang menarik dan sesuai dengan alur cerita yang sudah dirancang oleh tim praproduksi. Melalui animasi ini, diharapkan cerita Kampung Tarondam dapat disampaikan kembali kepada masyarakat sebagai media alternatif yang mampu menyampaikan pesan moral dan nilai budaya dengan lebih efektif, khususnya bagi generasi muda yang lebih akrab dengan media visual digital.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka berikut permasalahan utama yang dihadapi.

- 1) Bagaimana menerapkan morphing agar perubahan ekspresi wajah karakter dapat ditampilkan dengan lebih halus dan sesuai situasi.
- 2) Bagaimana menerapkan rigging dan animating agar pergerakan karakter dapat ditampilkan dengan halus dan natural sesuai dengan alur cerita dalam storyboard.

- 3) Bagaimana menerapkan *sounding* agar efek suara, dan musik latar dapat menjelaskan narasi dan situasi.
- 4) Bagaimana menerapkan *lighting* agar pencahayaan dapat mempertegas fokus visual dan memperjelas komposisi setiap adegan.
- 5) Bagaimana menerapkan *rendering* agar hasil akhir animasi memiliki kualitas visual yang baik dan konsisten.

1.3 Batasan Masalah

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

- 1) Proyek difokuskan pada pembuatan animasi 3 dimensi yang menampilkan cerita rakyat Kampung Tarondam berdasarkan dari buku legenda kebudayaan Kuantan Singingi, yaitu Kampung Tarondam di Pucuk Rantau karangan Devi Fauziyah Ma'rifat (2016).
- 2) Animasi ini ditujukan untuk anak usia 13 tahun ke atas, karena terdapat unsur pernikahan, konflik sosial, dan nilai moral yang lebih sesuai dipahami oleh remaja.
- 3) Animasi akan dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak Blender dengan lingkup pengerjaan mencakup tahapan pemodelan (*modelling*), pergerakan karakter (*animating*), dan penyelesaian akhir (*rendering*).
- 4) Pembuatan animasi 3 dimensi dengan menerapkan *Morphing* menggunakan teknik *Shape Keys*.
- 5) Pembuatan animasi 3 dimensi dengan menerapkan *Rigging* menggunakan teknik *Forward Kinematics* dan *Inverse Kinematics*.
- 6) Pembuatan animasi 3 dimensi dengan menerapkan *Animating* menggunakan teknik *Pose to Pose*.
- 7) Pembuatan animasi 3 dimensi dengan menerapkan *Sounding* menggunakan teknik *Recorded Effect*.
- 8) Pembuatan animasi 3 dimensi dengan menerapkan *Lighting* menggunakan teknik *Three-Point Lighting*.
- 9) Pembuatan animasi 3 dimensi dengan menerapkan *Rendering* menggunakan teknik *Cycles Render*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan video animasi 3 dimensi cerita rakyat Kampung Tarondam dengan visualisasi yang menarik sesuai dengan alur cerita dari storyboard yang sudah dibuat sebelumnya oleh tim praproduksi.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Menyajikan animasi dengan ekspresi wajah karakter yang lebih halus dan sesuai dengan adegan, sehingga emosi dalam cerita dapat tersampaikan.
2. Memberikan gerakan karakter yang lebih natural dan sesuai dengan alur cerita berdasarkan storyboard yang sudah diselesaikan oleh tim praproduksi.
3. Meningkatkan kekuatan narasi dengan penambahan suara latar, efek suara, dan musik sehingga suasana dalam cerita menjadi lebih mendukung.
4. Mengontrol elemen cahaya pada scene dan shot yang diperlukan agar objek tampak menyatu dengan background sesuai dengan posisi cahaya.
5. Membuat output file dari animasi komputer, ketika animasi di-render program akan mengambil berbagai macam komponen, variabel, dan aksi dalam scene yang sudah dianimasikan menjadi hasil akhir yang dapat ditonton.
6. Menjadi media alternatif dalam menceritakan kembali cerita rakyat Kampung Tarondam dan menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya kepada masyarakat.