

# PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D “LEGENDA BARU KLINTING”

**Arif Putranto**

Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Jl. Nakula I No 5-11 Semarang 50131

Telp : (024) 3517261, Fax : (024) 3520165

E-mail : andrywe.java@google.com

## **ABSTRAK**

*Seiring dengan berkembangnya budaya dalam era globalisasi dunia yang semakin pesat dimana para remaja atau anak muda bangsa Indonesia ini banyak menganut atau meniru budaya – budaya asing , sehingga cenderung remaja Indonesia ini meninggalkan budaya asli Indonesia yang kita miliki , misalnya seperti tarian , cerita rakyat maupun legenda yang di dalamnya banyak terkandung pelajaran atau pesan moral yang mampu menjadi suri tauladan kita. Remaja kita kurang banyak tertarik dengan cerita rakyat atau legenda yang kita miliki khususnya di Provinsi Jawa Tengah, karena dalam penyajiannya mungkin masih merupakan cerita yang di sampaikan dalam bentuk lisan. Untuk itu guna menarik agar para remaja di Indonesia ini mau mempelajari atau ingin mengerti tentang isi cerita rakyat atau legenda bukan hanya dengan secara lisan ,maka penulis ingin mencoba untuk memvisualisasikan cerita rakyat atau legenda Baru Klinting tersebut dalam bentuk Film Animasi 3D dengan menggunakan software Blender 2.64*

**Kata kunci : Animasi, Baru Klinting, Legenda, Belender 2.64, Remaja**

*Along with the development of culture in the era of rapid globalization of the world where teenagers or young Indonesian people embrace or emulate many cultures - a foreign culture, so teenagers tend to Indonesia has left indigenous Indonesian culture that we have, such as dances, folk tales and legends in which are contained the lesson or moral that can be our role models. Many of our youth are less interested in folklore or legends that we have especially in Central Java Province, as the presentation is still a story that may be conveyed in an oral form. Therefore in order to attract young people in Indonesia want to learn or want to know about the contents of folklore or legends not only verbally, the authors would like to try to visualize folklore or legends Baru Klinting in the form of 3D Animation using Blender 2.64 software*

**Keywords: Animation, Baru Klinting, Legend, Belender 2.64, Teenagers**

## 1. PENDAHULUAN

Dongeng dan cerita rakyat adalah sesuatu yang diceritakan orang tua kepada anaknya sewaktu anaknya masih kecil, tapi dengan berkembangnya zaman dan teknologi banyak sekali karya dongeng atau cerita rakyat yang diangkat menjadi sebuah tontonan yang sangat menarik, baik itu berupa film lepas atau sinetron yang ada di televisi. Contoh dongeng dan cerita rakyat yang sering dibuat vrsi televisi dan filmnya antara lain Timun Mas, Bawang merah Bawang Putih, Jaka Tarub, danau Toba, dan salah satu film cerita rakyat yang belum pernah diangkat di televisi adalah cerita rakyat Baru Klenting. Keunggulan dari dongeng dan cerita rakyat yang diangkat menjadi sebuah film atau sinetron adalah cerita yang diangkat belum melekat dimasyarakat terutama pada remaja sehingga itu akan membuat masyarakat sebagai penonton yang dulunya sering diceritakan berbagai cerita rakyat dan dongeng tersebut menjadi penasaran bagaimanakah tokoh-tokoh yang dulu di ceritakan kepada remaja sewaktu kecil.[1]

Selain itu juga terdapat pengertian lain yaitu legenda / cerita rakyat adalah dongeng yang berdasarkan sejarah, dongeng tentang suatu kejadian berhubungan dengan agama, dengan seseorang yang amat taat kepada ibadatnya, atau dengan seseorang yang mengembangkan agama. Biasanya dongeng ini menceritakan suatu hal yang ajaib, yakni kejadian yang menandai suatu kesaktian. Legenda bukan sejarah, tetapi secara turun-temurun dan secara populer dianggap cerita sejarah sehingga cerita itu dipercayai orang sebagai suatu yang betul-betul pernah terjadi.[2]

Menurut psikologi, remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak anak hingga masa dewasa, pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol (pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistis)[3]. Seiring dengan berkembangnya budaya dalam era

Salah satu indikator penting lainnya dalam pertumbuhan ekonomi globalisasi dunia yang semakin pesat dimana atau para remaja / anak muda bangsa Indonesia ini banyak menganut atau meniru budaya – budaya asing , sehingga cenderung remaja – remaja Indonesia ini meninggalkan budaya – budaya asli Indonesia yang kita miliki , misalnya seperti tari – tarian , cerita rakyat maupun legenda yang di dalamnya banyak terkandung pelajaran atau pesan moral yang mampu menjadi suri tauldan kita. Remaja kita kurang banyak tertarik dengan cerita rakyat / legenda yang kita miliki kusunya cerita rakyat / legenda di Provinsi Jawa Tengah karena dalam penyajiannya mungkin masih merupakan cerita – cerita yang di sampaikan itu masih dalam bentuk lisan. Untuk itu guna menarik agar para remaja di Indonesia ini mau mempelajari atau ingin mengerti tentang isi cerita rakyat / legenda bukan hanya dengan secara lisan ,maka saya ingin mencoba untuk memvisualisasikan cerita rakyat / legenda Baru Klenting tersebut dalam bentuk Film Animasi 3D dengan software Blender.

## 2. KONSEP BERKARYA/LANDASAN TEORI

### 2.1.1 Cerita/Legenda

Film Animasi 3D legenda baru klenting ini kita angkat dari sebuah cerita rakyat / legenda tentang asal usul terjadinya Rawa Pening. Rawa Pening merupakan danau sekaligus tempat wisata air dengan luas kira – kira 2.670 hektar.Rawa Pening ini terletak di 4 ( empat ) kecamatan yaitu, kecamatan Banyu Biru , Tuntang , Bawen dan Ambarawa. Rawa Pening berada di cekungan terendah lereng Gunung Merbabu , Gunung Telomoyo dan Gunung Ungaran. Menurut cerita legenda Rawa Pening ini terbentuk dari luapan / pancaran air yang mengalir dari bekas cabutan lidi yang di lakukan oleh seseorang anak sakti yang bernama Baru Klenting.

Pada zaman dahulu di desa Ngasem hidup seorang gadis bernama Endang Sawitri. Penduduk desa tidak menyadari kalau Endang Sawitri tidak memiliki suami, karena sewaktu sang istri belum melahirkan dia pergi untuk bertapa. Tak lama kemudian ia melahirkan, tetapi bukanlah seorang bayi melainkan seekor Naga. Anehnya naga itu bisa berbicara seperti halnya manusia. Naga itu di beri nama Baru Klinting.

Di usia remaja baru klinting bertanya kepada ibunya. Bu, "Apakah saya ini juga punya ayah?", siapa ayah sebenarnya". Ibu menjawab, "Ayahmu seorang raja yang saat ini sedang bertapa di gua lereng gunung Telomoyo. Kamu sudah waktunya mencari ayahmu. Saya ijinakan kamu kesana dan bawalah klintingan ini sebagai bukti peninggalan ayahmu dulu. Kemudian Baru Klinting pergi untuk menemui pertapaan Ki Hajar Salokantra sang ayahnya. Sampai di pertapaan Baru klinting bertanya, "Apa benar ini pertapaan Ki Hajar Salokantra?", Iya menjawab benar, "berarti kamu adalah orang tuaku yang selama ini aku cari-cari, aku anak

dari Endang Sawitri dari desa Ngasem dan ini klintingan yang konon kata ibu peninggalan Ki Hajar. Namu aku perlu bukti satu lagi kalau kau memang anaku coba kamu melingkari gunung telomoyo ini, kalau bisa, kamu benar-benar anaku. Ternyata Baru Klinting bisa melingkari dan Ki Hajar kemudia memerintahkan Baru klinting untuk pergi bertapa ke hutan gunung lereng.

Suatu hari penduduk desa pathok sedang mengadakan pesta sedakah bumi setelah panen usai. Mereka akan mengadakan pertunjukan tari-tarian. Untuk meriahkan pesta rakyat itu kemudian warga pergi ke hutan untuk mencari hewan, namun tidak mendapat seekor hewanpun. Akhirnya mereka menemukan seekor naga besar yang sedang bertapa langsung di potong-potong dagingnya untuk sebuah pesta. Di sebuah pesta datang anak kecil dengan penuh luka di sekujur tubuhnya jelmaan Baru Klinting ikut dalam keramaian itu dan ingin meminta hidangan. Dengan sikap acuh tak acuh warga tidak memedulikanya, Tetapi ada seorang nenek yang baik hati mengajaknya kerumah untuk memberinya makanan, anak itu berpesan jika

terdegar suara gemuruh nenek harus siapkan lesung agar selamat". Nenek menuruti saran itu.

Sesaat kemudian anak itu datang kembali ke pesta dengan kemarahan hati dan anak itu mengadakan sayembara. Ia menancapkan lidi ke tanah, siapa penduduk desa yang bisa mencabutnya. Tak seorangpun bisa mencabut lidi itu. Akhirnya anak itu sendiri yang mencabutnya, ternyata setelah lidi itu terjatuh muncul air yang deras dan semakin besar, sehingga semua warga penduduk desa tenggelam kecuali Nenek Tua yang masuk lesung dan dapat selamat. Dan itulah cerita terjadinya Rawa Pening [4]

## 2.1.2 Teori Animasi Komputer

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dikomputer. Melalui camera movement, keseluruhan object bisa diperlihatkan secara 3 dimensi sehingga banyak yang menyebut animasi ini sebagai animasi 3 dimensi ( 3D animation ), Awal perkembangan 3D animation sesungguhnya sudah dimulai sejak tahun 1964, ketika Institute of Technology berhasil mengembangkan sebuah program bernama Sketchpad yang mampu menggambar sinar-sinar garis langsung pada cathoda ray tube . Hasilnya adalah sebuah object yang sederhana. Sebuah kubus dengan garis-garis, kelompok gambar geometris yang sangat sederhana namun membuka pandangan manusia tentang bagaimana computer graphic bisa digunakan. Sejak New York Institute of Technology memulai rencananya untuk menciptakan computer-animated feature film, gelombang pertama dari commercial computer graphic studio mulai terlihat. Film visionary George Lucas merekrut Catmul dari NYIT pada tahun 1978 untuk membuka Film Computer Development Division. Pada saat Films sedang mengadakan riset tentang bagaimana pengaplikasian digital teknologi terhadap feature film, studio-studio lain mulai menciptakan flying logo dan broadcast graphic untuk beberapa perusahaan seperti National Football League, dan televisi program seperti The NBC dan ABC World news Tonight. Sampai saat ini banyak sekali

software-software 3D yang digunakan dipasaran. Sedangkan untuk effect house yang berskala besar, mereka lebih cenderung menggunakan software yang mereka kembangkan sendiri yang disebut proprietary software. Untuk software-software yang bersifat komersial banyak nama-nama yang kita kenal seperti Alias Power Animator, Softimage, 3D Max, Blender, Maya, Toon Boom dll.[5]

### 2.1.3 Teori Prinsip Dasar Film Animasi

Prinsip-prinsip dasar Animasi yang disebut juga *Principal of Animation* merupakan teknik mendasar dari animasi yang dikembangkan oleh Walt Disney pada tahun 1920 sampai 1940-an, berisikan 12 Prinsip yang dapat membuat pergerakan animasi terlihat hidup dan tidak kaku. Ke-12 Prinsip ini dapat digunakan untuk semua jenis animasi baik 2d ataupun 3d. dan sampai sekarang merupakan Pengetahuan dan kemampuan dasar untuk seorang animator. Prinsip-prinsip itu adalah:

#### 1. *Stretch and Squash*

Gerak sebuah objek yang dibuat lebih lentur dalam sebuah animasi, sehingga benda yg terlihat lebih luwes dalam bergerak dan memberikan kesan gerak yang lebih nyata.

#### 2. *Anticipation*

Merupakan sebuah adegan-adegan yang dilakukan oleh karakter sebelum melakukan gerakan utama, yang mengantarkan penonton kepada tujuan gerakan berikutnya.

#### 3. *Staging*

Penempatan karakter pada sebuah *scene*, sehingga penonton tahu apa yang akan terjadi dan apa yang sedang terjadi, serta memberikan *mood* pada suatu adegan.

#### 4. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Merupakan dua teknik animasi yang dapat menghasilkan animasi yang cukup berbeda. Di tahap awal animasi manual, *pose-to-pose* menjadi teknik animasi standar karena teknik ini memecah struktur gerakan menjadi sekumpulan pose kunci yang jelas. Dalam *straight-ahead action*, animator membuat gerakan karakter secara linear atau langsung tanpa menggunakan pose kunci.

#### 5. *Follow Through and Overlapping Action*

*Follow through* merupakan bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari. *Overlapping action* adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului. Suatu contoh pada pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan.

#### 6. *Slow in Slow Out*

Melambatkan akhir dan melambatkan awal fungsinya memberikan percepatan atau juga perlambatan pada gerak karakter sehingga pergerakan tidak terlihat monoton.

#### 7. *Arcs*

Gerakan yang bersifat melingkar atau melengkung. Pada dasarnya setiap gerakan yang dilakukan setiap orang pasti memiliki sifat melengkung. *Arcs* memberikan kesan gerak yang dinamis dan tidak kaku.

#### 8. *Secondary Action*

*Secondary action* adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi 'pusat perhatian' sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi

memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

### 9. *Timing*

Merupakan waktu dari pergerakan yang dilakukan karakter dalam melakukan sebuah aksi. *Timing* memberikan emosi dan performa pada karakter.

### 10. *Exaggeration*

*Exaggeration* merupakan upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu, dan lazimnya dibuat secara komedi. Banyak dipakai di film-film animasi sejenis Tom

& Jerry, Donald Duck, Mickey Mouse, dan sebagainya..

### 11. *Solid Drawing(Solid Modelling)*

Menekankan garis dan bentuk yang jelas untuk membuat karakter animasi menjadi hidup. Karakter yang *solid* memiliki ciri khas dan pikirannya sendiri. Seringkali *solid drawing* disebut sebagai penciptaan *personality*.

### 12. *Appeal*

Merupakan cara yang baik untuk menyampaikan suatu pesan dalam bentuk yang menarik, dan komunikatif dari sebuah karakter yang ingin disampaikan. [6]

Hardisk : 320 GB  
Monitor : 17.0" Tabung

## BAB III

### METODE PENCIPTAAN KARYA

#### 3.1 Pemilihan Alat dan Bahan

Dalam pemilihan pembuatan iklan ini banyak yang harus diperhatikan dalam pemilihan alat dan bahan yang digunakan agar tidak menghambat proses kerja. Semakin banyak alat pendukung yang digunakan maka akan semakin mempermudah proses pembuatannya. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan iklan ini antara lain yaitu :

##### 3.1.1 Spesifikasi Kebutuhan Alat

###### 1. Komputer

Perangkat keras atau hardware yang digunakan dalam pembuatan iklan 3D ini adalah computer dengan spesifikasi :

Processor : Intel Dual Core  
Memory : 4GB RAM  
OS : Win 7 Ultimate  
VGA : ATI Radeon 4650

###### 2. Software

- a. Blender Foundation 2.64, sebagai software utama dalam pembuatan Film Legenda animasi 3D. Digunakan dalam pembuatan Film animasi karakter, Environment, Rigify, Texture dan Compositing
- b. Adobe Premiere CS3, digunakan sebagai software penggabung sound dan hasil Film Yang sudah di render, sekaligus juga sebagai penentuan format akhir serta ukuran file.
- a. Cool Edit Pro, digunakan sebagai editing suara mentah menjadi suara yang jelas guna untuk nanti di gabungkan di Adobe Premiere CS3

#### 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan karya Film animasi 3D Legenda / Cerita Rakyat ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar langsung dengan menggunakan software Blender Foundation 2.64, dan dikemas dalam video Film animasi 3 dimensi.

##### 4.1.1 Screenshot Video



Gambar 4.1 : *Pembukaan*



Gambar 4.4 : *Pembukaan sebagai Baru Klinting*



Gambar 4.21 : *Warga sedang pesta rakyat*

#### 4.2 Dekripsi Karya

Proyek ini merupakan sebuah kisah nyata yang pernah ada pada jaman dahulu dimana penulis memperoleh sumber

langsung dari warga sekitar rawa pening. Sebagian untuk pembuatan karya “Film Legenda Animasi 3D ”, dengan penggunaan karakter dan modelling berbasis human 3 Dimensi diharapkan mampu menarik perhatian dan minat masyarakat serta akan lebih jelas jika di gambarkan dalam bentuk 3D dibanding sebuah cerita saja.

#### 5 KESIMPULAN DAN SARAN

##### 5.1 KESIMPULAN

Dari yang tersusun, maka dapat diambil beberapa kesimpulan dalam penulisan tugas akhir, yaitu :

1. Pembuatan Film Animasi ini untuk melestarikan cerita rakyat dengan tampilan yang lebih menarik menggunakan 3D Animations, sehingga remaja lebih mengenal budaya local.
2. Dengan Film Animasi ini, yang mempunyai pesan moral yang baik diharapkan sebagai contoh yang baik untuk remaja.

##### 5.2 SARAN

Saran penulis kepada pembaca agar Proyek Akhir ini dapat menjadi panduan dan inspirasi yang lebih baik kedepan:

- 1 Pemasangan Rigging pada badan lebih

tepat, sehingga gerakan yang di ciptakan akan lebih halus.

2 Pastikan modeling karakter menggunakan Low Poly, Sehingga agar dalam proses penganimasian itu lebih ringan.

3 Banyak-banyaklah baca referensi tentang compositing, karena compositing ini berperan penting agar dalam sebuah film animasi ini bisa terlihat lebih hidup.