

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Selama ini kita mengetahui bahwa belakangan tahun ini masyarakat Indonesia sangat antusias terhadap penayangan film berbau superhero. Sebagian besar film superhero tersebut berasal dari *Hollywood* Amerika, padahal di Indonesia sendiri mempunyai banyak cerita dan kisah tentang kepahlawanan. Salah satu kisah kepahlawanan di Indonesia yang cukup populer adalah kisah tentang pewayangan “Mahabarata” berperang melawan “Kurawa”. Namun kisah pewayangan di masa kini mulai berkurang peminatnya.

Berdasarkan pemaparan dari seorang dalang dari rumpun pedalangan Giri Harja 3, Pak Batara mengatakan bahwa sebenarnya jaman dan kesenian wayang ini tidak pernah berubah, kesenian wayang beserta pelakunya masih tetap ada hingga sekarang, namun hanya saja peminat dari wayang tersebut yang mulai berkurang.

Karakter dalam kisah pewayangan sangat banyak namun masyarakat hanya mengetahui nama - nama karakter populer saja dimana karakter populer tersebut adalah adaptasi dari kisah Mahabarata dari India.

Kami melakukan survei kepada masyarakat tentang seberapa mengenalnya mereka terhadap karakter karakter wayang yang ada. Dari hasil survei yang kami lakukan sembilan 98% dari 197 responden mengatakan bahwa mereka mengetahui wayang, namun masyarakat kurang mengenal karakter wayang yang ada. Dari beberapa karakter wayang yang kami ajukan, nama Gatotkaca paling dikenal oleh masyarakat, sedangkan respon paling rendah terletak pada karakter Antasena, Antareja dan Wisanggeni.

Ada pula karakter pewayangan yang asli orisinil Indonesia dan diciptakan oleh pujangga dari Jawa yang disisipkan kedalam cerita pewayangan versi Indonesia yaitu, Antareja, Antasena, dan Wisanggeni. Ketiga karakter tersebut masing-masing adalah anak dari Arjuna dan Bima. Ada keunikan tersendiri yang membedakan tiga karakter tersebut. Selain karakter mereka orisinil Indonesia, mereka memiliki kekuatan yang unik berupa elemen – elemen alam yang masing – masing adalah, Antasena memiliki kekuatan elemen air, Antareja memiliki kekuatan elemen tanah, sedangkan Wisanggeni memiliki kekuatan elemen api. Menurut diskusi kami dengan Bapak Mohamad Isa Pramana Koesoemandinata seorang peneliti

tentang wayang dari Bandung mengatakan bahwa keunikan dari karakter Antasena, Antareja, dan Wisanggeni ini menggambarkan tentang anak muda sebagai penerus, dimana dalam masing – masing karakter memiliki sifat berupa nilai – nilai kehidupan yang dapat dijadikan contoh untuk anak muda jaman sekarang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan ketiga karakter tersebut kepada masyarakat melalui media Animasi 3D. Di Indonesia animasi dapat dikatakan mulai berkembang pesat karena lambat laun film animasi 3D mulai diminati oleh masyarakat Indonesia. Hal ini dapat dilihat sejak masuknya serial animasi 3D Upin – Ipin yang dapat dikatakan sukses mencuri perhatian pemirsa di Indonesia. Tidak lama setelah itu juga muncul serial animasi 3D berjudul “Boboi Boy” yang juga diminati oleh masyarakat. Bahkan saat kemunculan serial animasi 3D karya MNC Studio berjudul “Adit, Sopo, dan Jarwo” masyarakat juga antusias.

Berangkat dari hal tentang minat masyarakat Indonesia akan film animasi 3D kami bertujuan untuk menarik kisah pewayangan tersebut dan mengangkat karakter Antasena, Antareja, dan Wisanggeni ke dalam film animasi 3D agar bisa diminati oleh warga Indonesia.

Dalam pembuatan Animasi 3D ada banyak komponen yang dibutuhkan diantaranya, pembangunan cerita, desain karakter, desain latar, desain gerak (*animating*), dan desain suara dan efek visual. Disini penulis akan membuat desain latar (*background/enviroment*) untuk keperluan film animasi 3D yang akan dibuat, karena desain latar merupakan komponen penting dalam film animasi 3D. Desain latar dapat membantu alur dalam cerita karena adanya penempatan situasi dalam cerita. Desain latar juga dapat membangun suasana yang diinginkan dalam cerita.

1.2 Identifikasi Masalah

- Berkurangnya minat masyarakat terhadap kebudayaan tradisional karena terlalu seringnya karakter dari barat masuk ke Indonesia.
- Berkurangnya minat masyarakat terhadap kesenian wayang.
- Perlunya membuat *enviroment* yang sesuai dengan cerita pada animasi 3D “ Son Of Pandawa”

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana membuat *enviroment* kota untuk film animasi 3D “ Son Of Pandawa” dengan referensi kota Bandung ?
- Bagaimana membuat *enviroment* air terjun untuk film animasi 3D “Son Of Pandawa” dengan referensi Curug Cimahi ?
- Bagaimana membuat *enviroment* goa untuk film animasi 3D “ Son Of Pandawa” ?
- Bagaimana membuat *enviroment* rumah untuk film animasi 3D “ Son of Pandawa” ?

1.4 Batasan Masalah

1. Apa ?
Pembuatan *enviroment* yang menjadi latar dari animasi 3D tentang karakter wayang Antareja, Jakatawang, dan Wisanggeni.
2. Siapa ?
Target dari animasi 3D ini adalah masyarakat generasi milenial dengan rentang usia 12 hingga 25 tahun.
3. Tempat ?
Perancangan ini penulis kerjakan di Telkom University, Bandung. Dan berfokus pada lingkungan kota Bandung yang menjadi referensi dari *enviroment* yang dibuat.
4. Waktu ?
Waktu perancangan pembuatan *enviroment* ini berlangsung pada rentang waktu Agustus 2018 hingga tahun 2019.
5. Bagaimana ?
Perancang hanya berfokus dalam pembuatan *enviroment* yang mendukung isi cerita pada animasi 3D yang dibuat.

1.5 Tujuan dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

1. Mengetahui bagaimana cara membuat *enviroment* kota, rumah, air terjun, dan goa untuk animasi 3D “ Son Of pandawa”

1.5.2 Manfaat

1. Mengetahui bagaimana cara membuat *enviroment* kota, rumah, air terjun, dan goa untuk animasi 3D “ Son Of pandawa”
2. Memahami proses pembuatan *enviroment* yang sesuai dengan cerita dari animasi 3D yang dibuat.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data perancang menggunakan beberapa cara yang terdiri dari observasi, , studi visual, studi pustaka.

a. Observasi

Penulis melakukan observasi di beberapa sudut kota Bandung yang dijadikan referensi untuk mendapatkan data visual yang menjadi referensi dari *enviroment* yang akan dibuat.

b. Studi Visual

Perancang melakukan studi visual tentang rumah adat sunda, air terjun Curug Cimahi, Goa bojong Tasikmalaya, dan Goa Lalay sukabumi untuk dijadikan referensi pada pembuatan *enviroment* air terjun yang didalamnya terdapat sebuah goa.

c. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dari buku fisik, *e-book* , dan dokumen lain yang berisi bahasan tentang proses membuat *enviroment* 3D dan juga membahas tentang kota Bandung dan rumah etnis Sunda.

1.6.2 Analisis Data

Pada proses perancangan ini, perancang menggunakan beberapa metode yang terdiri dari Observasi, Studi Visual, dan Studi Pustaka

Data yang sudah diperoleh oleh kemudian dikumpulkan dan disusun menjadi sebuah hasil analisis yang kemudian dipelajari untuk menghasilkan visual tentang bagaimana *enviroment* yang akan dibuat.

1.6.3 Metode Perancangan

Setelah data telah terkumpul dan dianalisis, perancang menggunakan data tersebut untuk membuat *enviroment* 3D untuk animasi 3D yang akan dibuat.

1. Pra Produksi

Dalam tahap ini perancang melakukan studi tentang bagaimana membuat *enviroment* untuk animasi 3D. Perancang juga mempelajari *storyboard* yang telah dibuat untuk memahami bentuk *enviroment* dan kebutuhan aset apa saja yang digunakan di dalam cerita animasi 3D yang dibuat. Setelah memahami bentuk *enviromenti* yang akan dibuat, perancang mulai membuat sketsa dari *enviroment* yang akan dibuat.

2. Produksi

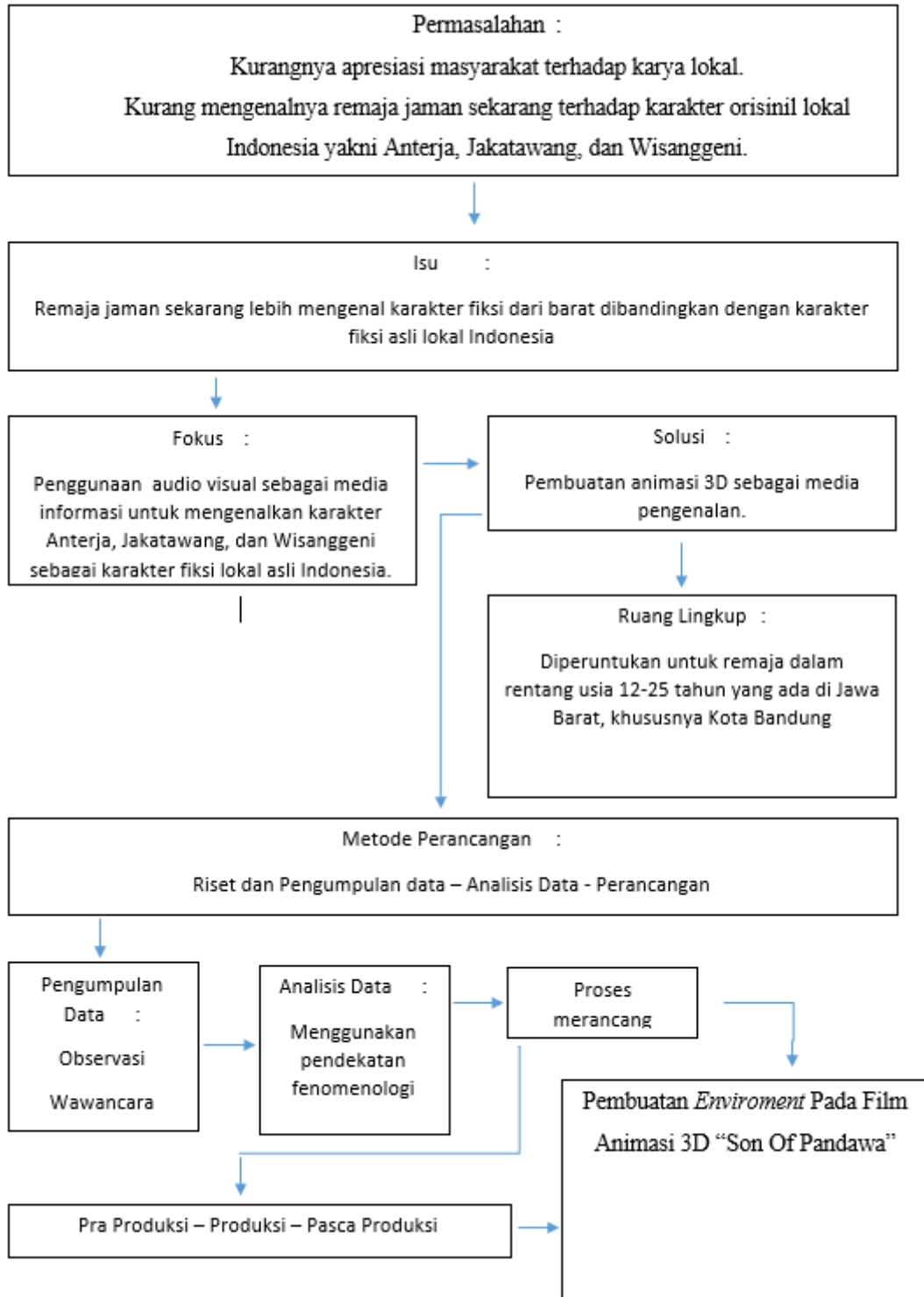
Pada tahap produksi perancang mulai melakukan tahap pembuatan *enviroment* dimulai dari membuat pemetaan kota, lalu membuat aset 3D dengan menerjemahkan dari bentuk sketsa yang kemudian dibuat bentuk tiga dimensinya menggunakan software 3D. Setelah bentuk obek 3D jadi dilanjutkan dengan proses memberi warna dimana pada pembuatan objek 3D lebih dikenal dengan proses *texturing* dan pemberian material.

3. Pasca Produksi

Setelah objek 3D telah dibuat perancang membantu Layout artist untuk mengatur penempatan objek 3D tersebut sesuai dengan yang ada pada *storyboard* yang telah dibuat. Setelah objek 3D disusun perancang kemudian melakukan proses

penambahan lighting agar visual yang dihasilkan pada saat proses render sesuai dengan mood pada cerita yang telah dibuat.

1.7 Kerangka Perancangan



gambar 1.1 Kerangka perancangan