



## Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat “Batu Belah Batu Betangkap”

Rafi Mahendra<sup>a</sup>, Anggy Trisnadoli<sup>b</sup>, Erwin Setyo Nugroho<sup>c</sup>

<sup>a</sup>Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Caltex Riau, rafi14ti@mahasiswa.pcr.ac.id

<sup>b</sup>Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Caltex Riau, anggy@pcr.ac.id

<sup>c</sup>Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Caltex Riau, erwinsn@pcr.ac.id

### Abstract

*Indonesia is a country that has a variety of people's literature one of which is packed in the form of folklore. One of the folklore in Riau Province is Batu Belah Batu Betangkap. Many people who do not know how the story in detail and public interest to know the story of the people is still very lacking. Many people today especially the younger generation only know the stories and figures from films coming from abroad. To overcome the above problems, then made a folklore film that is packed in the form of 3D animation. Folklore taken is a folktale that comes from the province of Riau is the folklore of Batu Belah Batu Betangkap. 3D animation film has a duration of about 20 minutes. The technique used in this 3D animated film is Cinematographic Technique, where the technique is used to capture the image and combine the image into one so as if the image is moving. Based on the results of testing and analysis, this film managed to recapture the public interest to know the folklore, the level of public knowledge about this folklore has increased significantly. Truth stories and cinematography techniques in 3D animation has been verified by experts.*

**Keywords:** Animation, Movie, Folklore, Batu Belah Batu Betangkap

### Abstrak

Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki berbagai macam sastra rakyat salah satunya dikemas dalam bentuk cerita rakyat. Salah satu cerita rakyat yang terdapat di Provinsi Riau adalah Batu Belah Batu Betangkap. Banyak masyarakat yang belum mengetahui bagaimana cerita tersebut secara detail dan minat masyarakat untuk mengetahui cerita rakyat tersebut masih sangat kurang. Banyak masyarakat saat ini khususnya generasi muda hanya mengetahui cerita dan tokoh dari film yang berasal dari luar negeri. Untuk mengatasi masalah diatas, maka dibuatlah sebuah film cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk animasi 3D. Cerita rakyat yang diambil merupakan cerita rakyat yang berasal dari provinsi Riau yaitu cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkap. Film animasi 3D ini memiliki durasi sekitar 20 menit. Teknik yang digunakan dalam film animasi 3D ini adalah Teknik Sinematografi, dimana teknik tersebut digunakan untuk menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut menjadi satu sehingga seolah – oleh gambar tersebut bergerak. Berdasarkan hasil pengujian dan analisis, film ini berhasil menarik kembali minat masyarakat untuk mengetahui cerita rakyat, tingkat pengetahuan masyarakat mengenai cerita rakyat ini mengalami peningkatan secara signifikan. Kebenaran cerita dan teknik sinematografi dalam animasi 3D ini sudah diverifikasi oleh pakar.

**Kata kunci:** Animasi, Film, cerita rakyat, Batu Belah Batu Betangkap.

© 2018 Jurnal RESTI

### 1. Pendahuluan

Saat ini banyak cerita layar lebar asing yang masuk ke Indonesia melalui berbagai media yang ada. Hal ini tentunya sangat mengkhawatirkan dunia perfilman. Terutama bagi sastra rakyat yang dikemas dalam bentuk cerita rakyat. Dengan adanya film – film asing yang beredar di Indonesia, membuat sastra rakyat yang ada mulai pudar seiring dengan berkembangnya media, dan menyebabkan peminat dari sastra rakyat yang ada di Indonesia terancam hilang. Tradisi dari film asing yang tidak mengandung nilai budaya Indonesia

menambah efek buruk bagi para pecinta dunia perfilman yang ada di Indonesia.

Cerita rakyat merupakan tradisi lisan yang secara turun temurun diwariskan dalam kehidupan masyarakat. Pewarisan ini juga disampaikan melalui berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar[1]

Diterima Redaksi : 01-07-2018 | Selesai Revisi : 30-07-2018 | Diterbitkan Online : 03-08-2018

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan jumlah responden sekitar 40 orang yang merupakan masyarakat awam yang berada di kota Pekanbaru, dari hasil wawancara tersebut didapat hampir sebagian responden mengetahui cerita rakyat tersebut. Akan tetapi, pengetahuan masyarakat Pekanbaru mengenai cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkup bukanlah pengetahuan yang detail dan minat masyarakat untuk mengetahui cerita rakyat tersebut masih sangat kurang. Masyarakat pada zaman sekarang ini khususnya generasi muda lebih mengetahui cerita dan tokoh yang berasal dari luar negeri dibandingkan dengan cerita yang berasal dari Indonesia sendiri.

Untuk meningkatkan minat masyarakat dengan budaya yang ada di Indonesia maka salah satu cara yang akan diterapkan adalah yaitu dengan menampilkan suatu budaya ke dalam bentuk visual. Menurut data KOMPAS 90% masyarakat lebih tertarik dengan adanya konten yang dikemas dalam bentuk visual dan sekitar 40% masyarakat tertarik dengan konten yang dikemas dalam bentuk teks. Berdasarkan dari data yang didapat, masyarakat lebih cenderung tertarik dalam bentuk visual.

Dalam penelitian ini diangkat cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkup yang diterapkan ke dalam bentuk film animasi 3D dengan tujuan agar masyarakat khususnya generasi muda dapat mengetahui cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkup dan cerita tersebut kembali di minati oleh masyarakat. Dan animasi sebagai sarana untuk menampilkan suatu tayangan yang lebih menarik dan lebih bervariasi. Pembuatan film pendek animasi yang menggunakan cerita rakyat ini akan dibuat dalam durasi sekitar 20 menit.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3D ini adalah teknik sinematografi, dimana teknik tersebut merupakan suatu teknik yang menangkap gambar dan menggabungkan gambar yang ditangkap tersebut menjadi satu, sehingga seolah – olah gambar tersebut menjadi bergerak.

Dengan adanya film animasi 3D ini diharapkan masyarakat umum khususnya masyarakat Riau dapat mengenal dan mengenang kembali cerita rakyat yang ada didaerahnya. Dan juga sebagai sarana memperkenalkan cerita rakyat ini kepada masyarakat secara umum.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Pertama, penelitian Paramitha[2], di dalam penelitian ini pengumpulan data yang dilakukan dalam pembuatan animasi 3D ini adalah dengan cara mempelajari buku – buku pendukung yang mengenai pembuatan animasi. Penelitian ini menggunakan metode MDLC. Hasil dari penelitian ini adalah animasi 3D yang menceritakan

seorang pembantu yang berniat melamar putri dari majikannya.

Kedua, penelitian Miftania[3], Proses awal perancangan animasi ini dimulai dengan mengambil data animasi karakter 2D, kemudian dibuat model 3D untuk digunakan sebagai *environment*. Penelitian ini menggunakan metode *Cell Shading*. Hasil dari penelitian ini adalah animasi 3D yang menceritakan tentang keseharian dari tukang pos.

Ketiga, penelitian Kusuma[4], dalam penelitian ini pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan pengamatan objek secara langsung. Penelitian ini menggunakan metode *Camera Mapping*. Hasil dari penelitian ini adalah animasi 3D yang menceritakan tentang perjuangan seekor siput dalam mencari pengganti cangkang.

Keempat, penelitian Wibawa[5], penelitian ini menggunakan metode pengembangan *SWOT*, hasil dari penelitian ini adalah animasi 3D yang menceritakan tentang membangun sebuah film animasi yang berpesan tentang pentingnya sholat.

Kelima, penelitian Julianto[6], pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan studi literatur, wawancara, dan observasi serta sampel. Dan metode yang digunakan adalah metode *stop motion papercraft*. Hasil dari penelitian ini adalah animasi 3D yang menceritakan tentang media pendidikan karakter yang efektif bagi anak – anak.

Keenam, penelitian Wijayanto[7], pengumpulan data yang digunakan adalah dengan mempelajari buku – buku pendukung mengenai pembuatan animasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *stop motion* dan *particle system*. Hasil dari penelitian ini adalah animasi 3D yang menceritakan tentang seorang anak yang berusaha membuat api sebagai upaya untuk mengusir ketakutan dan kegelapan.

Ketujuh, penelitian Waeo[8], pengumpulan data yang digunakan adalah dengan mempelajari buku – buku pendukung mengenai pembuatan animasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pose to pose*. Hasil dari penelitian ini adalah animasi 3D yang menceritakan tentang gerakan – gerakan yang dapat dilakukan oleh manusia.

Kedelapan, penelitian Affandi[9], pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melalui tahap wawancara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *waterfall*, analisis data, dan angket validasi ahli. Hasil dari penelitian ini adalah animasi interaktif 3D yang menggambarkan tentang media pengajaran yang lebih baik dengan menggantikan alat peraga dengan animasi interaktif 3D.

2.2 Sinematografi pada film animasi 3D dalam bentuk cerita rakyat.

Menurut Effendi[10], film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.

Menurut Adjie[11], Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara yang satu dengan yang lainnya. Ada dua metode animasi, yaitu animasi tradisional dan modern. Hingga saat ini animasi tradisional masih sering digunakan, sementara bersaing dengan yang lebih modern

Berdasarkan penjelasan landasan teori tentang Film dan animasi dapat disimpulkan bahwa Film animasi adalah suatu teknik menampilkan gambar secara berurutan sehingga penonton merasakan bahwa gambar yang ditampilkan itu akan tampak hidup dan bergerak, dan juga memberikan karakter terhadap objek – objek tersebut. Pada awalnya film animasi dibuat dengan berlembar – lembar kertas yang di gambar tangan dan kemudian disatukan sehingga menimbulkan efek gambar yang bergerak. Pada zaman sekarang ini sudah tersedia teknologi komputer yang dapat memudahkan dalam proses membuat film animasi.

Menurut Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia Kamarulzaman[12], Sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan sinematograf.

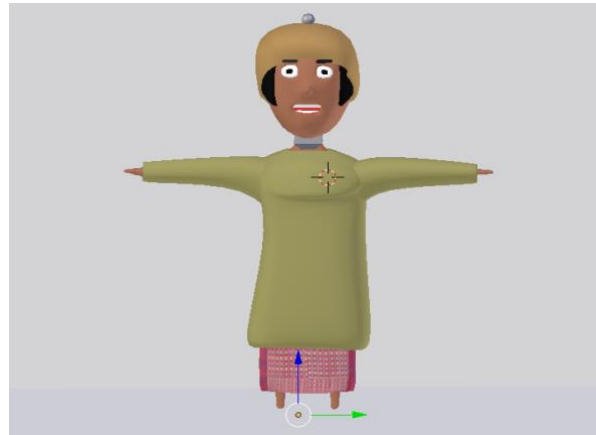
Menurut Danandjaja[13], *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, kebudayaan sehingga dapat dibedakan oleh kelompok-kelompok lainnya. Istilah *lore* merupakan tradisi *folk* yang berarti sebagian kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui contoh yang disertai gerak isyarat atau alat bantu mengingat. Jika *folk* adalah mengingat, *lore* adalah tradisinya.

### 3. Metodologi Penelitian

Cerita rakyat adalah cerita sejak tempo dulu yang berkembang dimasyarakat secara turun temurun yang disampaikan secara lisan. Cerita rakyat kerap kali disebut dengan sastra lisan.

Salah satu cerita rakyat yang terdapat di provinsi riau yaitu Batu Belah Batu Betangkep, cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkep mengisahkan tentang seorang janda yang bernama Mak Minah hidup bersama ketiga anaknya, tetapi ketiga anak dari Mak Minah tersebut tidak pernah menghormati dirinya sebagai emak mereka. Mak minah selalu dibuat sedih oleh ketiga anaknya tersebut, karena sedih yang terganggu Mak Minah pun memohon ke sebuah batu besar, yang

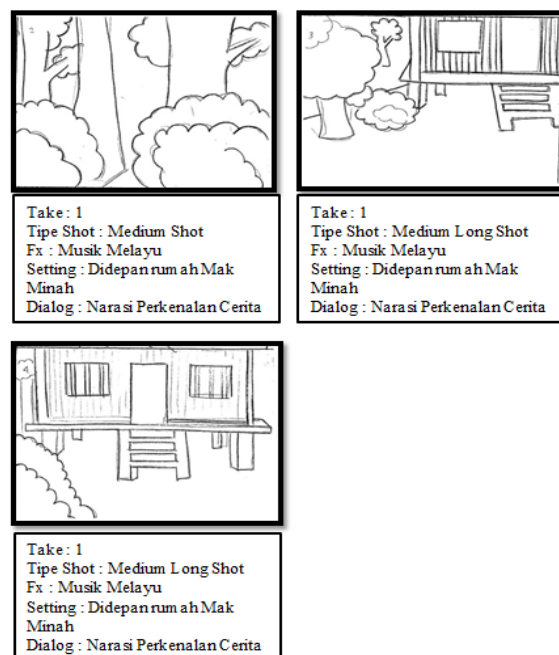
bernama Batu Betangkep. Mak Minah pun memohon agar dirinya ditelan oleh Batu betangkep tersebut. Untuk pembentukan karakter yang terdapat dalam film animasi ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tokoh Mak Minah

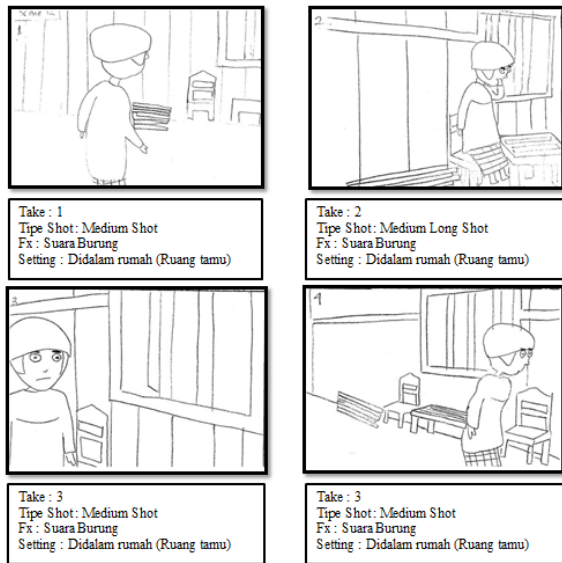
Pada gambar 1 merupakan salah satu tokoh yang terdapat didalam film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkep. *Modelling* karakter di film animasi 3D ini dilakukan menggunakan Blender. Pemodelan karakter di Blender dapat dilakukan sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan film animasi ini.

*Storyboard* yang terdapat dalam film animasi 3D ini disesuaikan dengan cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkep. Adapun teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam *storyboard* adalah *medium shot*, *medium long shot*, *full shot*, *long shot*. Gambar 2 adalah beberapa *storyboard* dalam film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkep



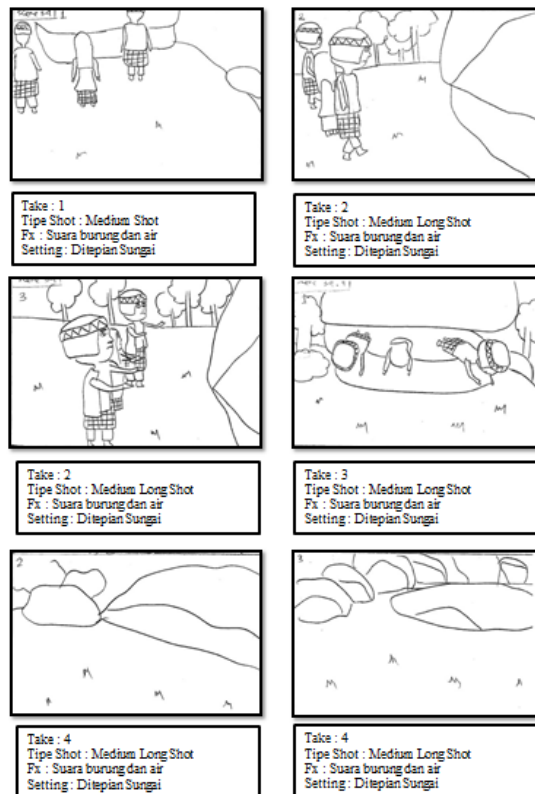
Gambar 2. Storyboard 1

Pada gambar 2 diatas menggambarkan tentang *scene* awal yang terdapat di dalam film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup. Didalam *scene* awal ini mengambil gambar yang terdapat di halaman rumah



Gambar 3. *Storyboard 2*

Pada gambar 3 diatas menggambarkan *scene* tengah yang terdapat di dalam film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup. *Scene* diatas menggambarkan tentang Tokoh Mak Minah yang sedang bersedih atas kelakuan ketiga anaknya yang durhaka



Gambar 3. *Storyboard 3*

Pada gambar 3 diatas menggambarkan tentang *scene* akhir didalam film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup. *Scene* ini menjelaskan tentang ketiga anak Mak Minah yang menyesali akan perbuatannya yang telah durhaka kepada ibunya

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Gambar 5,6 dan 7 adalah beberapa *scene* yang telah menjadi video :



Gambar 5. *Scene Awal*



Gambar 6. *Scene Tengah*



Gambar 7. *Scene Akhir.*

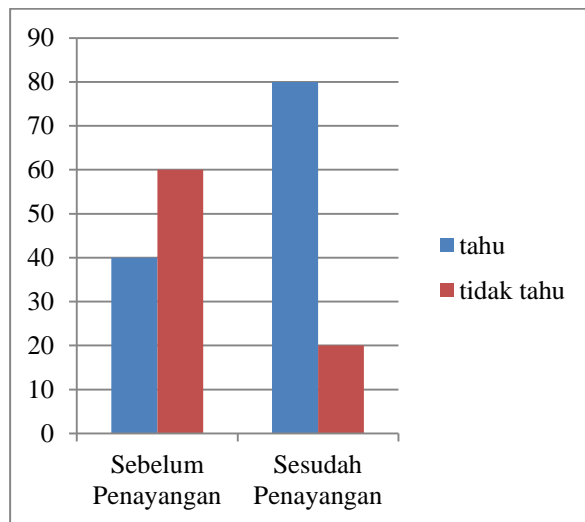
Adapun pengujian dan analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengujian UAT (*User Acceptance Testing*), berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber yang dilaksanakan di Lembaga Adat Melayu Riau (LAMR), dinyatakan bahwa film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup telah mendekati

kebenarannya dengan cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkup.

Narasumber dari pihak Lembaga Adat Melayu Riau mengatakan bahwa karakter dan lingkungan yang terdapat di dalam film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup ini sudah mendekati gambaran cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkup, mulai dari watak dari karakter yang terdapat di dalam film hingga pakaian khas melayu yang dikenakan oleh karakter – karakter, misalkan saja tokoh Mak Minah dan Anak perempuan Mak Minah yang bernama Diang yang menggunakan rok yang bermotifkan songket melayu, dan juga kedua anak lelaki Mak Minah yang bernama Ucin dan Utuh yang menggunakan songket melayu dan ikat kepala yang bermotifkan melayu, ditambah lagi dengan adanya logat bahasa melayu yang menambah ciri khas dari cerita rakyat tersebut.

Dengan adanya film animasi 3D ini narasumber mengharapkan masyarakat bisa kembali berminat untuk mengetahui cerita rakyat, khususnya cerita rakyat yang berasal dari provinsi Riau.

Dan dalam penelitian ini juga melakukan survei ke masyarakat secara langsung agar mengetahui tingkat kepuasan dan tingkat pemahaman masyarakat terhadap cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkup dengan menggunakan kuesioner.



Gambar 8. Perbandingan Survei Sebelum dan Sesudah Penayangan Film Animasi 3D.

Adapun responden yang terlibat didalam penelitian film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup ini berjumlah sekitar 40 responden, yang berasal dari berbagai kalangan usia, yang terdiri dari anak – anak, remaja, hingga usia dewasa.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan terhadap 40 responden tersebut, dapat dinyatakan bahwa pada saat sebelum penayangan film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup responden yang kurang bahkan tidak

mengetahui sama sekali cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkup lebih tinggi dibandingkan dengan responden yang mengetahui cerita rakyat tersebut. Sedangkan pada saat sesudah melakukan penayangan film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup responden yang tidak mengetahui cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkup mengalami penurunan dan untuk responden yang mengetahui cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkup mengalami peningkatan secara signifikan.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut didapatkan bahwa tingkat pengetahuan masyarakat mengalami peningkatan setelah menyaksikan film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup. Tingkat pengetahuan masyarakat setelah menyaksikan film animasi 3D meningkat menjadi 80% dimana sebelumnya hanya berada dikisaran 40%. Sehingga didapatkan selisih sebelum dan sesudah menyaksikan film animasi 3D sebesar 40%

Selain itu, Berdasarkan hasil pengujian dengan seorang sinematografer, beliau mengatakan teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup ini sudah dapat dikatakan baik. Dari sisi teknik pengambilan gambarnya, *scene* yang terdapat didalam film animasi ini sudah hampir memenuhi standar yang ada. Beliau menilai film animasi 3D Batu Belah Betangkup ini menggunakan teknik sinematografi seperti *medium shot*, *medium long shot*, *full shot*, dan *long shot*.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan seorang sinematografer didapatkan bahwa penggunaan teknik pengambilan gambar berupa *medium shot*, *medium long shot*, *full shot*, dan *long shot* sudah dapat dikatakan baik.

## 5. Kesimpulan

### 5.1 Simpulan

Setelah melalui tahap pengujian dan analisa pada film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup telah mendekati kebenarannya dengan cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkup.
2. Tingkat pengetahuan masyarakat setelah menyaksikan film animasi 3D meningkat menjadi 80% dimana sebelumnya hanya berada dikisaran 40%. Sehingga didapatkan selisih sebelum dan sesudah menyaksikan film animasi 3D sebesar 40%
3. *Scene* yang terdapat didalam film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup ini sudah hampir sesuai dengan standar teknik pengambilan gambar.

### 5.2 Saran

Adapun saran untuk penelitian berikutnya adalah yaitu berfokus kepada pembuatan animasi 3D. Animasi 3D lebih efektif dan efisien apabila dikerjakan secara

berkelompok yang masing – masing anggotanya memiliki kelebihan dalam proses pembuatan film animasi 3D, sehingga film yang dihasilkan nanti dapat lebih maksimal. Dan untuk teknologinya sebaiknya menggunakan alat pendeteksi gerak untuk membuat gerakan yang lebih halus misalkan seperti menggunakan kinect dalam proses *animating* karakter didalam film animasi 3D.

### Ucapan Terima Kasih

Disini saya sebelumnya ingin mengucapkan terimakasih kepada kedua pembimbing saya yaitu Bapak Anggy Trisnadoli, S.S.T., M.T dan Bapak Erwin Setyo Nugroho S.T., M.Eng. yang telah membimbing dan mendukung saya dalam menyelesaikan jurnal ini. Dan juga saya mengucapkan terimakasih kepada tim Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi (RESTI).

### Daftar Rujukan

- [1] Santyasa, I.W.,2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Makalah disajikan dalam *workshop* media pembelajaran bagi guru – guru SMA Negeri Banjar Angkan, Banjar Angkan, 10 Januari 2007, Klungkung,
- [2] Paramitha, A.I.,2014. Animasi 3D Kisah Ayu Intan Permani, Purwokerto: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer.
- [3] Miftania, A.,2012. Pembuatan Film Animasi 3D Berbasis 2D Menggunakan Cell Shading Berjudul The Postman Story. Surabaya: Sekolah Tinggi Ilmu Komputer(STIKOM)
- [4] Kusuma, W.P, dan Amir Fatah Sofyan.,2013. Perancangan Film Animasi 3D Sisi dan Cangkangnya, Studi Teknik Camera Mapping. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer.
- [5] Wibawa, C.B.,2011. Pembuatan Film Animasi 3D Anak Berjudul “Ayo Kita Sholat”,Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM.
- [6] Julianto, D, dan Dr.Intan Rizky Mutiaz,M.Ds.,2011. Perancangan Serial Animasi 3D “Steven’s Habits” sebagai media pendidikan karakter yang efektif untuk anak melalui prinsip 7 Habits, Bandung: Institut Teknologi Bandung (ITB)
- [7] Wijayanto, A.,2014. Perancangan Animasi 3D Dengan Menggunakan Teknik *Stop Motion* Dan *Particel System*. Pontianak: Universitas Tanjungpura
- [8] Wao, V.,2015. Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Metode *Pose to Pose*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- [9] Affandi, U.C., dan Hari Wibawanto.,2015. Pengembangan Media Animasi Interaktif 3D Sebagai Alat Bantu Ajar Mata Pelajaran IPA Kelas VII Menggunakan *Blender Game Engine*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- [10] Effendy, O.U.,1993. Televisi Siaran Teori dan Praktek, V. Bandung: PT. Citra Adutya Bakti.
- [11] Yudistira, Adjie, B.,2007. 3D Studio MAX, 9.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [12] Kamarulzaman, A.,2005. Kamus Ilmiah Serapan. Yogyakarta: Absolut.
- [13] Danandjaja, J.,1997. Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain lain. Cetakan V. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti