

## **PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D PEWAYANGAN PUNAKAWAN**

**Wahyu Agnes Wijaya**

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia  
wahyu\_aw31@yahoo.com

Kebudayaan asli Indonesia terancam keberadaannya karena kebudayaan global yang berkembang begitu cepat di Indonesia. Jika kebudayaan global terus menerus memasuki benak seluruh masyarakat Indonesia, akan mengancam keberadaan kebudayaan asli Indonesia. Film merupakan salah satu elemen kebudayaan global yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat generasi muda akan kekayaan budaya bangsa, dibuatlah film animasi 3D pewayangan "Punakawan". Punakawan adalah tokoh-tokoh pewayangan asli Indonesia yang berbentuk aneh dan lucu, termasuk watak dan tingkah polanya. Film ini dibuat untuk memperkenalkan tokoh - tokoh pewayangan Punakawan dan kebudayaan Indonesia lainnya kepada generasi muda Indonesia. Agar kebudayaan Indonesia tetap di kenal dan tetap dipertahankan oleh generasi muda Indonesia.

***Kata kunci : Film animasi 3D, Pewayangan, Punakawan.***

Original culture Indonesia endangered because global culture is growing so fast in Indonesia. If the global culture continues to enter the minds of the entire community of Indonesia, would threaten the existence of the original culture of Indonesia. The Film is one of the global cultural elements that can be used to increase the interest of younger generation will be the cultural wealth of the nation, 3D puppet animated film made " Punakawan ". The Punakawan series is the original puppet figures Indonesia strange and funny, including the character and behavior of the pattern. The Film was created to introduce the Punakawan puppet figures and other Indonesia culture to the younger generation of Indonesia. In order to keep Indonesian culture known and retained by the younger generation of Indonesia.

***Keywords : 3d films animation, puppet, Punakawan.***

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini sangat pesat, banyak generasi muda lebih tertarik dengan kepopuleran budaya global. Kebudayaan global tidak selalu berdampak negatif, berbagai elemen-elemen kebudayaan global dapat digunakan dan diadaptasi sesuai dengan norma dan nilai budaya Indonesia untuk memajukan budaya nasional. Dengan mengadaptasi elemen kebudayaan global untuk membawa pesan budaya nasional, maka kebudayaan Indonesia dapat lebih dipertahankan. Salah satu elemen budaya global yang dapat digunakan adalah film.

Dengan film dapat mengangkat cerita dengan karakter yang ada pada kebudayaan nasional, sehingga orang yang menonton dapat mengetahui tentang kekayaan kebudayaannya sendiri. Animasi 3D dipilih karena saat ini marak sekali serial TV anak dan film "box office" berformat animasi 3D yang disukai anak-anak. Oleh karena itu film ini ditujukan untuk generasi muda. Penggunaan 3D ini diharapkan dapat memperkenalkan karakter pewayangan Punakawan yang lucu dan dengan sifat yang berbeda-beda. Secara umum, punakawan terdiri dari empat tokoh. Yaitu Semar, Petruk, Nala Gareng, dan Bagong. Diharapkan anak-anak muda saat ini mengenal dan tertarik dengan tokoh punakawan yang dikemas dalam bentuk animasi 3D.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah kuisioner. Penelitian terdiri dari responden usia 13-18 tahun pria dan wanita. Melalui metode kuisioner, dapat diperoleh hasil bahwa remaja Indonesia / responden lebih suka budaya global / budaya nasional. Remaja Indonesia / responden sudah mengenal tokoh pewayangan Punakawan yang asli Indonesia atau tidak.

Melalui metode kuisioner, dapat diperoleh hasil bahwa responden lebih suka jenis tontonan bioskop box office yang merupakan jenis tontonan asing dari pada tontonan domestik dengan jenis genre film petualangan dan animasi 3D menjadi media budaya global yang disukai. Responden sudah pernah menonton film animasi 3D sehingga dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya

Indonesia dengan elemen budaya global. Banyak responden yang tidak mengetahui tentang tokoh pewayangan Punakawan.

Selanjutnya, hasil analisis di atas akan digunakan sebagai dasar dan panduan untuk proses perancangan desain sistem dan tampilan aplikasi. Setelah aplikasi selesai maka akan dilakukan proses uji coba tahap verifikasi dan validasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam membuat film animasi 3D dibutuhkan berbagai macam tahapan desain. Tahapan ini terdiri dari desain menu film, desain karakter, lingkungan, properti, dan desain cerita yang menjadi inti dari film, desain logo yang mencerminkan film.

Cerita yang disajikan pada film animasi 3D pewayangan Punakawan bergenre petualangan. Petualangan tokoh punakawan dimulai dari kesukaan Gareng, Petruk, Bagong yang menyukai cerita tentang pemburu harta karun dan mereka ingin menjadi pemburu harta karun yang hebat. Pada suatu ketika mereka menemukan sebuah batu yang dapat mewujudkan keinginan mereka menjadi pemburu harta karun. Melalui mimpi, mereka memulai petualangan mencari harta karun. Semar memberikan suatu misi kepada Gareng, Petruk, dan Bagong untuk mendapatkan pusaka kerajaan berupa mata tombak emas yang nantinya akan di musiumkan dengan menemukan tempat peta petunjuknya terlebih dahulu yang hanya bisa dibuka dengan batu yang diberikan oleh Semar, yaitu batu yang mereka temukan sebelumnya. Dalam perjalanannya tidaklah semulus yang mereka bayangkan, ternyata ada pemburu harta karun lain yang ingin mendapatkan pusaka itu untuk di jual ke luar negeri dan ingin merebut batu yang Gareng, Petruk, dan Bagong miliki. Dapatkah Gareng, Petruk, dan Semar mendapatkan pusaka tersebut ?

Setelah cerita film selesai ditentukan, kemudian selanjutnya dilakukan pemilihan judul dan pembuatan logo yang sesuai dengan cerita pada film. Judul yang dipilih untuk film ini adalah Punakawan. Logo film Punakawan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Logo film Punakawan

Logo "Punakawan" memiliki beberapa konsep yang sesuai dengan film. Konsep - konsep tersebut sebagai berikut :

- Logo film Punakawan menggunakan warna emas yang mencerminkan kegembiraan, kebijakan, arti, dan tujuan, hal ini sama seperti gambaran karakter Punakawan. Arti positif: kekayaan, berharga, tradisional, sedangkan arti negatif: ketamakan, pemimpi. Sama seperti cerita yang disuguhkan pada film Punakawan.
- Logo film Punakawan terdapat gambar gulungan peta harta karun yang melambangkan film animasi 3D yang dibuat bercerita tentang mencari harta karun.

Pada desain halaman menu utama terdapat logo film, cuplikan film, gambar karakter 3D Punakawan, dan tiga tombol yang dapat diakses pengguna. Tombol "Mainkan Film" dapat diakses dan mulai menjalankan film. Tombol "Pilih Adegan" dapat diakses dan mulai memilih adegan yang ingin ditonton. Tombol "Keluar" dapat diakses untuk menutup aplikasi. Tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Menu Utama

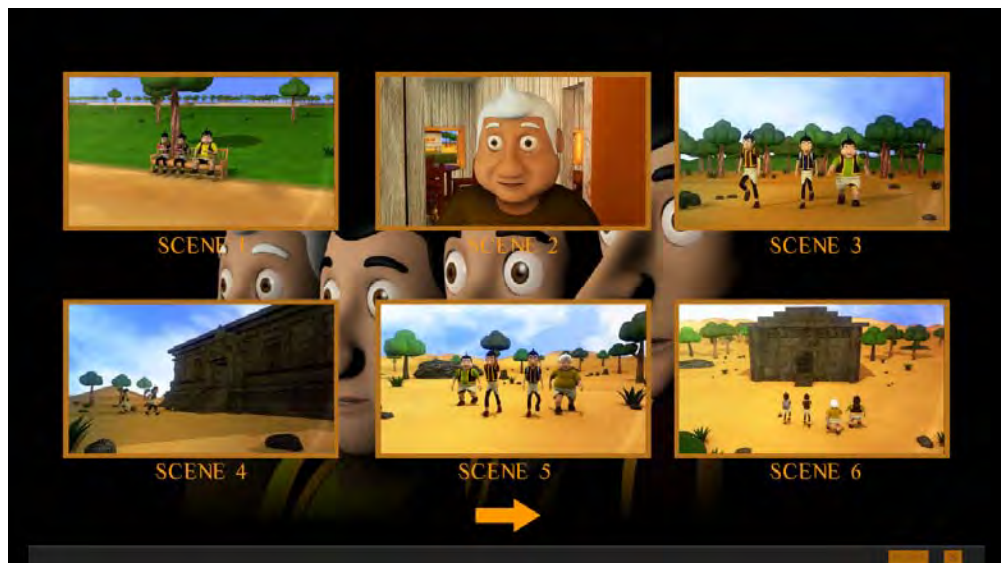
Pada desain halaman mainkan film terdapat *seek bar*, tombol "Toggle play - pause" untuk memainkan film dan pause film, tombol "Menu" untuk kembali ke menu utama, dan tombol "keluar" untuk menutup aplikasi. Tampilan halaman pilih adegan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Mainkan film

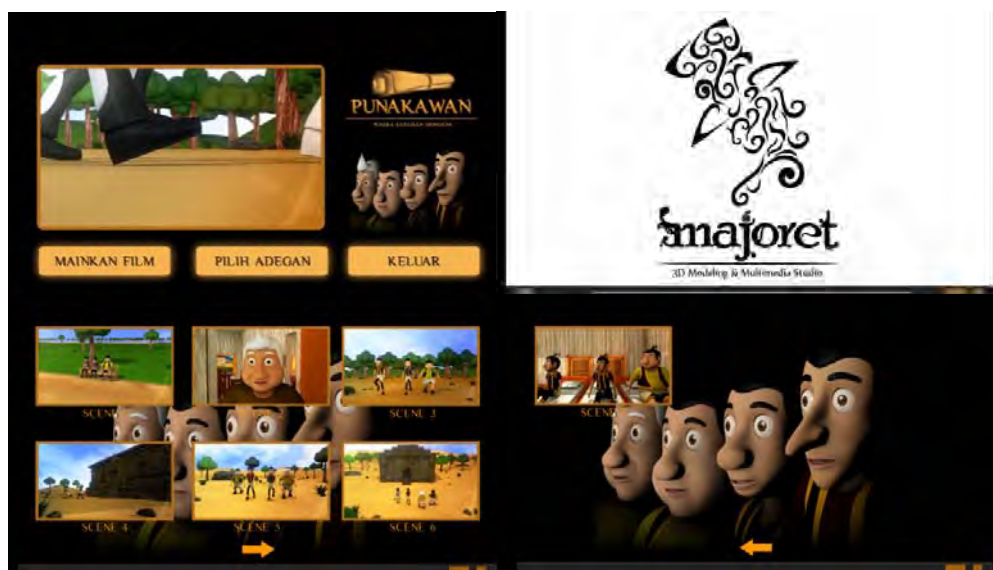
Pada desain halaman pilih adegan terdapat tujuh adegan yang dapat dipilih, tombol "Panah" untuk berpindah halaman selanjutnya di halaman pilih adegan,

tombol "Menu" untuk kembali ke menu utama, dan tombol "keluar" untuk menutup aplikasi. Tampilan halaman pilih adegan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Pilih Adegan

Film akan melalui proses uji coba dalam dua tahap yaitu tahap verifikasi dan tahap validasi. Tahap verifikasi akan dilakukan pada semua halaman menu film. Hal ini dilakukan untuk mengecek apakah ada kesalahan / *error* pada menu film. Hasil verifikasi beberapa halaman menu film dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Verifikasi Halaman

Selanjutnya, dilakukan uji coba tahap validasi terhadap pengguna setelah mencoba aplikasi film. Metode validasi yang digunakan adalah membagikan angket kepada 10 pengguna. Dari angket yang diberikan pada responden diperoleh hasil pendataan mengenai tanggapan responden terhadap film "Punakawan". Tabel hasil pendataan angket uji coba dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Tabel Hasil Pendataan Angket Uji Coba

No.	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1.	Apakah anda sudah mengetahui siapa saja karakter pewayangan Punakawan setelah menonton film animasi 3D Punakawan?	10 (100%)	0 (0%)
2.	Apakah desain karakter, lingkungan, properti, dan background musik pada film animasi 3D Punakawan sudah mewakili kebudayaan Indonesia?	8 (80%)	2 (20%)
3.	Apakah timbul rasa memiliki terhadap budaya Indonesia setelah menonton film animasi 3D Punakawan?	7 (70%)	3 (30%)
4.	Apakah cerita yang disajikan film animasi 3D Punakawan sudah menarik?	8 (80%)	2 (20%)
5.	Apakah anda tertarik dengan karakter pewayangan Punakawan?	8 (80%)	2 (20%)
6.	Apakah menu DVD mudah dimengerti / mudah digunakan?	10 (100%)	0 (0%)

Uji coba pada tahap validasi dilakukan dengan memproses setiap data yang telah diterima melalui hasil kuisioner terhadap 10 orang pengguna film pendek animasi 3D "Punakawan". Pada tahap validasi dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. 100% dari 10 pengguna memilih sudah mengetahui siapa saja karakter pewayangan Punakawan.
2. 80% dari 10 pengguna berpendapat bahwa desain karakter, lingkungan, properti, dan background musik pada film animasi 3D Punakawan sudah mewakili kebudayaan Indonesia.

3. 70% dari 10 pengguna berpendapat bahwa timbul rasa memiliki terhadap budaya Indonesia setelah menonton film animasi 3D Punakawan.
4. 80% dari 10 pengguna berpendapat bahwa cerita yang disajikan film animasi 3D Punakawan sudah menarik.
5. 80% dari 10 pengguna memilih tertarik dengan karakter pewayangan Punakawan.
6. 100% dari 10 pengguna berpendapat bahwa menu DVD mudah dimengerti / mudah digunakan.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan tugas akhir ini secara menyeluruh adalah film animasi 3D "Punakawan" dapat digunakan untuk memperkenalkan dan menumbuhkan minat terhadap karakter pewayangan Punakawan yang merupakan bagian dari budaya Indonesia, dapat digunakan untuk meningkatkan rasa kepemilikan generasi muda Indonesia terhadap budaya Indonesia. Film animasi 3D "Punakawan" dapat digunakan sebagai pengadaptasian kebudayaan global untuk menyampaikan konten kebudayaan indonesia.

Saran untuk membantu pengembangan dan penyempurnaan film animasi 3D ini lebih lanjut yaitu cerita dapat diperluas sehingga dapat dikembangkan menjadi film animasi 3D layar lebar atau berseri. Selanjutnya, juga Dapat dibuat dalam format film animasi 3D interaktif, sehingga penonton dapat menentukan jalan cerita (multiple ending).



## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ardian Kresna. 2012. *Punakawan - Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*. [Online]. Tersedia di : <http://id.wikipedia.org> [Diakses 24 Oktober 2013].
- Barthes. 1998. *Ada Makna di Balik Shot*. [Online]. Tersedia di : <http://id.scribd.com/doc/55022153/SinemaTografi> [Diakses 26 Oktober 2013].
- Fendi E Wahyudi. 2012. *Globalisasi dan Feodalisme Baru : Menakar Persebaran Teknologi Dalam Globalisasi*. [Online]. <http://portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=74675> [Diakses 26 Oktober 2013].
- Halas, J. and Roger Manvell. 1973. *The Technique of Film Animation*. [Online]. Tersedia di : <http://kelompokkami.wordpress.com/3d-animation/> [Diakses 26 Oktober 2013].
- Riadi, Muchlisin. 2013. *Pengertian, Teknik dan Perancangan Animasi*. [Online]. Tersedia di : <http://www.kajianpustaka.com/2013/04/pengertian-teknik-dan-perancangan.html#ixzz2emZnnOBA> [Diakses 17 September 2013].
- Wikipedia. (2011). 3D\_MODELING. [http://en.wikipedia.org/wiki/3D\\_modeling](http://en.wikipedia.org/wiki/3D_modeling). [Diakses pada tanggal 10 Juni 2012].
- Wikipedia. (2011). 3\_DIMENSI. [http://id.wikipedia.org/wiki/3\\_dimensi](http://id.wikipedia.org/wiki/3_dimensi). [Diakses pada tanggal 10 Juni 2012].