

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara kepulauan sehingga memiliki ragam aneka budaya dan adat istiadat yang diwariskan secara turun temurun oleh leluhur. Salah satu peninggalan budaya yang diwariskan adalah cerita rakyat, dimana cerita rakyat mengandung nilai moral dan kearifan masyarakat. Cerita rakyat merupakan sebuah bentuk dari ekspresi budaya dari suatu kelompok masyarakat yang terhubung dalam aspek budaya dan sosial. Cerita rakyat tersebut diwariskan ke masyarakat secara lisan. Cerita rakyat sendiri banyak mengisahkan tentang kejadian yang terjadi pada suatu daerah atau asal muasal suatu tempat yang disampaikan secara lisan maupun tulisan yang tentunya cerita rakyat tersebut sesuai dengan budaya dan tradisi masyarakat di daerah tersebut. Menurut Enda & Bano, (2021) seiring dengan berkembangnya jaman, masyarakat mulai melupakan dan bahkan tidak mengetahui cerita rakyat. Salah satu penyebab mengapa cerita rakyat tidak diketahui karena disampaikan secara lisan (Permana, 2015). Penyampaian cerita rakyat secara lisan seringkali terjadi perubahan atau penyimpangan karena tergantung terhadap pendengaran dan daya ingat penuturnya, sehingga cerita rakyat yang disampaikan terkadang bervariasi dan hilang dari ingatan masyarakat. Selain itu cerita rakyat juga diperkenalkan melalui tulisan yang dimana bagi sebagian masyarakat yang hidup di masa sekarang menganggap hal tersebut kurang menarik, dan pengaruh dari budaya luar. Contoh cerita rakyat yang mulai terlupakan atau tidak diketahui adalah cerita rakyat Asal Usul Danau Matano.

Danau matano mendapatkan peringkat ke-12 sebagai danau terdalam di dunia dan menjadi danau paling terdalam di Indonesia dengan memiliki kedalaman 590 meter. Danau Matano ini berada di Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan. Danau tersebut memiliki spesies ikan yang tergolong langka, masyarakat setempat menyebutnya sebagai ikan Buttini (Sulaeman, 2018). Keunikan karakteristik Danau Matano tersebut menjadi alasan pemilihan cerita asal usul Danau Matano. Berdasarkan hasil data dalam penyebaran kuesioner terhadap 30 responden masyarakat yang tinggal di sekitaran Danau Matano yang dimana berusia dari 14-25 tahun (**Lampiran 2**), menunjukkan sebanyak 26 orang (80%) yang tidak mengetahui atau sudah melupakan asal usul Danau Matano. Menurut Thayyib, et al., (2021) rendahnya pengetahuan tentang cerita asal usul Danau Matano berdampak pada berkurangnya nilai moral serta kearifan lokal yang harus dilestarikan sejalan dengan pelestarian Danau Matano. Berdasarkan hasil wawancara (Rusmana et al., 2022), salah satu contoh yang terjadi di lapangan adalah maraknya para remaja yang mengikuti perilaku maupun kebudayaan luar yang dimana hal tersebut tidak sepenuhnya memberikan dampak positif kepada mereka. Penyebab terlupakan atau tidak diketahuinya cerita asal usul Danau Matano adalah karena kurangnya pemanfaatan media teknologi dalam mempublikasikan atau melestarikan asal usul Danau Matano. Banyak cara untuk melestarikan cerita asal usul dari Danau Matano. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya dibidang multimedia yaitu kedalam bentuk film animasi 3D. Berdasarkan hasil kuesioner, semua responden tertarik dengan pengembangan cerita rakyat asal usul Danau Matano ke dalam bentuk film animasi 3D.

Beberapa penelitian terdahulu memanfaatkan film animasi 3D diantaranya adalah penelitian tentang pengembangan film animasi 3 dimensi peran Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam serangan umum Kota Denpasar oleh Adhinta Candra Rima Pratama (2021). Penelitian ini bertujuan untuk menceritakan perjuangan Kapten Ida Bagus Putu Japa. Penelitian selanjutnya adalah pengembangan film animasi 3D profil I Gusti Ketut Jelantik sang pahlawan Nasional oleh Ni Komang Sriasih (2020). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi terkait profil salah satu tokoh pahlawan yang berasal dari Bali yaitu I Gusti Ketut Jelantik. Penelitian selanjutnya adalah pengembangan film animasi 3 dimensi Tude the Series: sejarah Kota Singaraja oleh I Made Beny Gunarta (2022). Penelitian ini bertujuan untuk menceritakan perkembangan sejarah dari Kota Singaraja.

Berdasarkan penelitian terdahulu dalam memaparkan masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul Pengembangan Film Animasi 3D Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berikut merupakan rumusan masalah yang disimpulkan dari uraian latar belakang diatas.

1. Bagaimana pengembangan film Animasi 3D “Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia”?
2. Bagaimana respon masyarakat terhadap pengembangan film Animasi 3D “Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia”?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berikut merupakan tujuan penelitian yang disimpulkan dari rumusan masalah.

1. Untuk menghasilkan film Animasi 3D “Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia”.
2. Untuk mengetahui respon penonton terhadap film Animasi 3D “Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia”.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Berikut merupakan batasan masalah yang didapatkan dalam pengembangan film Animasi 3D “Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia” penelitian ini:

1. Cerita dari Film Animasi 3D “Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia” ini mengacu pada buku Cerita Rakyat Tana Luwu karya Musly Anwar.
2. Film Animasi 3D “Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia” ini menggunakan *assets* yang dibuat oleh penulis dan juga menggunakan *assets* dari penelitian sebelumnya.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Berikut manfaat yang didapatkan melalui hasil penelitian pengembangan film Animasi 3D “Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia”

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat dalam memperkuat teori-teori animasi yang telah ada. Salah satunya dalam penerapan tahapan pembuatan animasi 3 dimensi yaitu *modelling*, *lighting*, *texturing*, *animation*, dan *rendering* dengan menggunakan ke-12 prinsip animasi berdasarkan buku yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation* yang ditulis oleh Frank Thomas & Ollie Johnston (1981). Sehingga menghasilkan film animasi yang dapat menarik perhatian penonton karena keunggulan animasi 3D yang dapat menghasilkan karakter yang sesuai dengan penjiwaan yang akan diperlihatkan.

Film Animasi 3D “Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia” bermanfaat sebagai media untuk melestarikan cerita rakyat, sebagai bahan dalam mempromosikan Danau Matano dan juga sebagai media edukasi untuk rakyat secara luas dari segi sejarah, budaya, serta moral.

1.5.2 Manfaat Praktis

a) Manfaat Bagi Pemerintah Setempat

Manfaat pengembangan film Animasi 3D “Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia” ini sebagai media untuk mempromosikan kepada masyarakat luas terkait Danau Matano.

b) Manfaat Bagi Masyarakat Umum

Pengembangan film Animasi 3D “Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia” diharapkan mampu menjadi sarana yang atraktif dalam melestarikan cerita rakyat serta sebagai media edukasi bagi masyarakat luar dan setempat yang belum mengetahui terkait asal usul dari danau tersebut.

c) Manfaat Bagi Peneliti

Mengimplementasikan pengetahuan yang didapatkan terkhususnya dalam bidang multimedia melalui pengembangan film Animasi 3D “Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia”. Dapat menambah wawasan peneliti terkait asal usul Danau Matano.

d) Bagi Peneliti Sejenis

Penelitian ini sebagai tinjauan untuk peneliti selanjutnya dalam pengembangan dan pembuatan film animasi 3D.

