

PERANCANGAN ANIMASI 3D CERITA RAKYAT NENE MALLOMO

Erdiansya Nur Fitra

Jurusan Fakultas Seni dan Desain

Fakultas Seni dan Desain

Universitas Negeri Makassar

Email : erdiansyartz@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengangkat cerita rakyat Nene Mallomo asal Sidenreng Rappang. Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai bentuk pelestarian budaya daerah melalui cerita rakyat di era modern. Pada penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model 4D yakni *define, design, development, dan disseminate*. Pengumpulan data penelitian berupa kajian kepustakaan, observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan metode analisis isi atau konten. Gaya visual pada perancangan animasi ini menggunakan visual gaya kartun dan tipografi berjenis old serif. Media utama dari perancangan ini berupa *Short film animasi 3D Legenda Nene Mallomo* dengan rincian durasi 06.36 menit, kualitas 1080p, ukuran 674 mb, dan format mp4. Sedangkan media promosi berupa poster film ukuran A3 dan X – banner ukuran 160x60 cm. Pengerjaan produksi animasi ini menggunakan aplikasi Blender dan editing menggunakan Premiere Pro.

Kata kunci : Cerita rakyat, Animasi, Kartun, Nene Mallomo, Sidenreng Rappang

ABSTRACT

This research raises the folklore of Nene Mallomo from Sidenreng Rappang. The purpose of this design is as a form of preserving regional culture through folklore in the modern era. In this study using the R&D method with the 4D model namely define, design, development, and disseminate. Collection of research data in the form of literature review, field observations, interviews, and documentation. Data analysis in this study used content analysis methods. The visual style in this animation design uses a cartoon style visual and old serif typography. The main media of this design is a 3D animated short film Legend of Nene Mallomo with details of 06.36 minutes duration, 1080p quality, 674 mb size, and mp4 format. While the promotional media is in the form of A3 size movie posters and X – banner sizes of 160x60 cm. The production of this animation uses the Blender application and editing uses Premiere Pro.

Keywords: Folklore, Animation, Cartoon, Nene Mallomo, Sidenreng Rappang

1. PENDAHULUAN

Setiap daerah di Indonesia memiliki ragam kebudayaan yang berbeda-beda baik budaya tak benda maupun budaya benda. Kebudayaan adalah kompleks keseluruhan yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral, kebiasaan, kecakapan yang diperoleh oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Devianty, 2017) . Kebudayaan tidak tercipta begitu saja, kebudayaan berarti pola kelakuan yang diturunkan secara sosial melalui pergaulan sosial dimana budaya bukanlah pola kelakuan diturunkan secara biologis (Mazali, 2014).

Salah satu contoh kebudayaan yang sering dijumpai adalah cerita rakyat. Cerita rakyat diwariskan secara turun menurun melalui lisan.

Hal ini menyebabkan suatu cerita rakyat bisa memiliki beragam versi cerita. Banyaknya versi cerita yang berkembang di masyarakat disebabkan karena cerita rakyat disampaikan dari mulut ke mulut sehingga bisa terjadi perbedaan antara penutur satu dan penutur lainnya dalam menyampaikan isi cerita (Noviani, 2015) . Zaidan memaparkan bahwa cerita rakyat daerah dalam konteks sastra di Indonesia merupakan kekayaan budaya daerah yang kehidupannya sangat tergantung pada pendukung budaya daerah yang bersangkutan. Sebagai salah satu sumber yang menyimpan nilai-nilai kedaerahan, cerita rakyat daerah sangat penting bagi keberagaman budaya di Indonesia. Cerita rakyat sebagai karya sastra memiliki nilai budaya dan fungsi sebagai cermin dan pedoman masyarakatnya (Indrastuti, 2018).

Salah satu Budaya cerita rakyat yang dimiliki Kabupaten Sidenreng Rappang yaitu Cerita rakyat Nene Mallomo. Nene Mallomo adalah tokoh cendekiawan dan ahli hukum di sekitara 16 M di zaman kerajaan Lapatiroe. Nene Mallomo dikenal sebagai orang tercerdas di masanya dan menjadi salah satu di antara lima orang ahli di bidang pertanian dan Pemerintahan . Nene Mallomo adalah orang yang pertama kali mengemukakan pertama kali teknologi Pertanian di Sulawesi dimana Tanaman dan hasil pangan tumbuh subur sampai sekarang menjadi salah satu lumbung padi di Indonesia. yang mempunyai kapasitas hukum dalam hukum dan pemerintahan serta menjunjung tinggi nilai kejujuran dan adil kepada seluruh masyarakat. Atas jasanya, Nene Mallomo digunakan sebagai icon Sidenreng Rappang seperti jalan, rumah sakit, slogan, rumah sakit umum, serta tempat peninggalan bersejarah fisik maupun non fisik. Salah petuah Bugis yang populer sampai sekarang yang berbunyi “ resopa temmangingi naletei pamase dewata” yang berarti hanya dengan kerja keras dan ketekunan maka akan mudah mendapatkan ridho oleh Tuhan.

Kebudayaan adalah warisan dari nenek moyang yang harus dijaga, salah satunya yaitu dalam hal upacara adat, berpakaian, bentuk rumah, lingkungan sosial, mata pencaharian, termasuk dalam tradisi keagamaan (Tya Sonia, 2020). Salah satu kebudayaan yang perlu dilestarikan ialah Cerita rakyat. Selama ini cerita rakyat daerah diteruskan melalui mulut kemulut tiap generasi ke generasi. Oleh karena itu cerita rakyat sering memiliki versi yang berbeda pada tiap daerah sehingga cerita yang diperoleh kian memudar dan melenceng dari cerita asli. Anies Baswedan mengatakan bahwa cerita rakyat harus mengikuti perkembangan zaman. Salah satu media yang berkembang di era serba canggih seperti sekarang adalah animasi 3D (Akbar, 2021).

Menurut Aditya, Animasi 3D adalah animasi yang berwujud 3D. Meskipun bukan dalam wujud 3D yang sebenarnya, yaitu bukan sebuah objek 3D yang dapat di sentuh dan di rasakan wujud fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca (2D) (Waeo, 2016) . Animasi sering dijumpai di media digital yaitu Internet, Sosial media, dan TV. Seiring

perkembangan zaman, animasi digunakan untuk kebutuhan media Iklan, presentasi, Film/cerita, media kesehatan, media pembelajaran,dll.

Di era modern ini, Masyarakat telah hidup berdampingan dengan dunia maya. Budaya atau kebiasaan hidup kian berubah yang menggiring masyarakat hidup lebih maju di era serba Canggih. Dalam penelitian (Hegde et al., 2019) mencatat bahwa hampir 67% anak menghabiskan lebih banyak waktu di media sosial atau game online daripada aktivitas di luar ruangan, dan hampir 84% di antaranya memiliki akun di situs jejaring sosial sehingga berkurangnya aktivitas fisik di kalangan anak-anak (Nova Dwi Yanti, 2021). Hal tersebut membuat anak-anak jarang berinteraksi bersama orang tua ataupun Orang sekitarnya. Karena itu peran dalam melestarikan kebudayaan cerita rakyat melalui mulut kemulut kian hilang pada era modern ini. generasi muda mulai lupa dengan cerita rakyat daerahnya sendiri yang mengakibatkan cerita rakyat kian punah dan terlupakan.

Dari Prapenelitian yang dilakukan dalam mendapat sample masyarakat Sidrap menggunakan survey Google form dan sebanyak 30 sample mengikuti Quisioner tentang pengetahuan tentang Nene Mallomo. Pengetahuan tentang Nene Mallomo bagi masyarakat masih rendah. Hal ini terungkap sebanyak 77 % orang tidak tahu cerita rakyat Nene Mallomo. Masyarakat masih menganggap bahwa Nene mallomo adalah tokoh perang dan seorang wanita.. Dari wawancara yang dilakukan bersama Drs. Sukardi Maja ,menuturkan Bahwa Nene Mallomo itu adalah seorang Laki-laki yang cerdas dimana hidup sebagai Tokoh Cendekiawan bukan tokoh Perang Kemerdekaan, bahkan Nene Mallomo Bukanlah Sebuah tokoh Mitos karena memiliki bukti peninggalan seperti Kuburan, Mesjid Tertua Di Sidrap, bahkan mempunyai Silsilah Keluarga yang Lengkap (Drs. Sukardi Maja, 2021).

Selain itu, 80 % orang memilih penyebaran informasi Nene Mallomo melalui Mulut ke Mulut. hal ini membuktikan Kurangnya media informasi jaman modern seperti buku dan media digital yang mudah

dijangkau masyarakat. faktor lain juga kurangnya minat baca cerita rakyat di Sidenreng Rappang. Sebanyak 90 % orang kurang berminat membaca Cerita rakyat. Masyarakat hanya menyukai cerita fiksi berupa Disney, Anime, Novel fiksi dll.

Dapat disimpulkan bahwa penyebab utamanya adalah (1) masyarakat lebih menyukai cerita-cerita/film fiksi ketimbang cerita rakyat. (2) Kurangnya media informasi tentang Nene Mallomo yang diperoleh Masyarakat terkhususnya media digital. hanya 20% saja yang memperoleh Informasi Nene Mallomo melalui internet dan buku. Hal ini sangat disayangkan mengingat masyarakat telah hidup di era modern yang tidak lepas dengan internet. Ruang baca atau perpustakaan umum hanya di jumpai di SKPD Sidenreng Rappang. Drs. Sukardi Maja pun mengakui kurangnya ruang baca di Sidenreng Rappang bahkan dirinya sendiri Membuat Perpustakaan umum miliknya yang berada di desa Bilokka sebagai ruang baca bagi anak-anak desa Bilokka.

Demi melestarikan budaya cerita rakyat Nene Mallomo peneliti mencoba membuat Cerita rakyat Nene Mallomo melalui Animasi 3D dimana media Animasi 3D merupakan media informasi digital yang mudah diakses oleh masyarakat. Media animasi 3D memiliki kelebihan yang tidak dimiliki media lain seperti visual yang memikat, sound & music menarik, serta mudah dimengerti dan diterima oleh penonton. Terbukti dari larisnya film-film animasi 3D seperti Frozen, Tangled, dan Brave di pasaran. Frozen 2 yang merupakan kelanjutan dari film sebelumnya, Frozen, dinobatkan sebagai film animasi terlaris sepanjang masa sejak dirilis bulan November 2019 lalu (Akbar, 2021).

Cerita rakyat yang diadaptasi menjadi sebuah animasi 3D yang dikemas menarik akan diminati oleh semua kalangan. hal ini sudah terjadi di daerah jawa dimana cerita rakyatnya sudah banyak dijadikan Animasi baik 3D maupun 2D. Ironisnya cerita rakyat daerah Sulawesi dan sekitarnya masih jarang media informasi cerita rakyat berupa animasi 3D. Cerita rakyat Nene mallomo seharusnya disampaikan generasi ke generasi agar anak cucu kita dapat mengingat dan meneladani

Sikap karakter Nene mallomo agar Nilai-nilai moral orang Sidrap berkarakter jujur, adil, pekerja keras, tekun, cinta damai, dan bertakwa kepada tuhan sebagaimana sikap Nene Mallomo sebagai gelar Tau Accana Sidenreng.

Berkaitan dengan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam melalui penelitian dengan judul Perancangan Animasi 3D Cerita Rakyat Tokoh Nene Mallomo yang berasal dari Cerita Rakyat asal Sidenreng Rappang yang diperuntukkan oleh Masyarakat Sidenreng Rappang.

2. METODE

Pada penelitian ini menggunakan Metode R&B atau *Research and Development*. Metode R&D adalah metode penelitian yang menghasilkan inovasi baik suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk lebih menarik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari pokok bahasan tertentu (Muqdamien, 2021). Pada metode R&D ini akan menggunakan model 4D yang memiliki 4 tahap yakni *Define, Design, dan Development, dan Disseminate* (Zahroh, 2014)..

Tahap *define* atau definisi menjelaskan identifikasi masalah, pengumpulan data, dan analisis data. *Design* atau perancangan dimana memuat proses praproduksi, produksi dan post produksi. *Development* atau tahap pengembangan dimana tahap ini menguji kelayakan sebuah media yang bertujuan untuk memvalidasi baik segi aspek cerita, visual, audio, dll. Dan tahap terakhir yaitu *Disseminate* atau tahap penyebaran dimana tahap ini, hasil perancangan yang telah melalui lulus uji kelayakan akan disebar ke target audiens melalui beberapa media tertentu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Hasil dari perancangan ini adalah berupa Short Film animasi cerita rakyat yang diberi judul Legenda Nene Mallomo. animasi ini dapat ditonton di media elektronik yang support dengan pemutaran mp4 seperti Smart TV, laptop, Komputer, Smartphone berjenis Android




maupun Ios. hal ini dikarenakan output pada film ini berupa mp4 dimana target audiens dari perancangan ini berupa masyarakat Sidenreng Rappang yang telah mempunyai Smartphone dan PC. Dalam perancangan ini terbagi atas 2 media yaitu media utama dan media promosi.

Pada perancangan ini, media utamanya berupa Short film animasi 3D Legenda Nene Mallomo yang memiliki durasi 06.36 menit. Animasi ini memiliki rincian resolusi full HD atau 1920 x 1080 px (1080p), ukuran 674 mb, bitrate video 13 kbps dengan format MP4. Video ini dapat diputar melalui smartphone ataupun PC. Untuk lebih jelasnya, akan diuraikan sebagai berikut:






3.1.1 Media Utama






Tabel 1 Hasil Perancangan Animasi





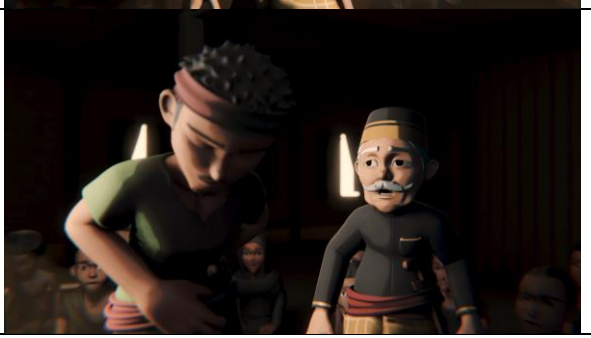
(Sumber : Erdiansya Nur Fitra, 2022)




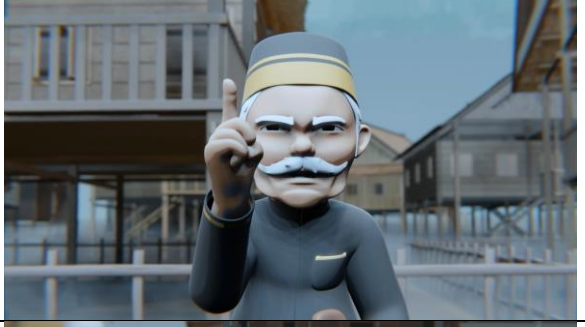

SCENE	KETERANGAN	HASIL
1	Intro transisi masuk dalam buku cerita berjudul Legenda Nene Mallomo	
1	Memperlihatkan tanah Sidenreng yang subur dan sejahtera	
2	Nene Mallomo berdiri melihat pemandangan yang hijau	




3	Intro judul animasi	
4	Asal muasal nama Nene Mallomo yakni pemberian nama dari raja	
5	Memperlihatkan keluarga Nene Mallomo yang sederhana	
6	Memperlihatkan kecerdasan Nene Mallomo sebagai penasehat raja Sidenreng	
7	Terkenalnya Nene Mallomo sampai ke kerajaan tetangga	

8	Puang Rimaggalatung beserta pengawalnya mengunjungi kerajaan Sidenreng	
8	Resopa temmangingi namallomo naletei pammase dewata ucap Nene Mallomo	
9	Memperlihatkan tanah Sidenreng dilanda kekeringan sehingga terjadi gagal panen	
10	Sungai mulai kering, petani sulit untuk bertani	
11	Raja Lapatiroe memerintahkan Nene Mallomo untuk mengatasi masalah kekeringan	

12	Kekeringan telah terjadi selama 2 bulan tanpa adanya hujan.	
13	Masyarakat dilanda kelaparan akibat habisnya beras cadangan	
14	Nene Mallomo tengah menyelidiki penyebab kekeringan.	
15	Nene Mallomo merenungi nasib tanah Sidenreng di rumahnya	
16	<i>{Flashback}</i> Nene Mallomo teringat ucapannya sendiri sebagai <i>clue</i> dari permasalahan yang menimpa Sidenreng.	

17	Nene Mallomo mengajak Raja dan warga untuk mengadakan tudang sipulung bersama	
18	Warga beramai-ramai datang berkumpul ke Saoraja untuk mengikuti tudang sipulung	
19	Nene Mallomo menjelaskan hasil temuannya	
20	Nene Mallomo menyuruh warga yang telah berani berbuat tidak jujur	
21	Putra Nene Mallomo mengaku telah mencuri	

22	2 tahun lalu ia telah mencuri sebatang kayu untuk menggnti mata garunya yang patah	
23	Nene Mallomo menvonis Putranya hukuman mati karena perbuatannya	
24	Wargaa melakukan protes terhadap Nene Mallomo	
24	Nene Mallomo mengatakan “ade’ temmakke ana’ temmakke appo”.	
25	Tiba-tiba turun hujan pertama selama 2 tahun lamanya	

26	Tanah Sidenreng kembali subur seperti sedia kala	
26	Outro judul film Legenda Nene Mallomo	
26	Credit scene	

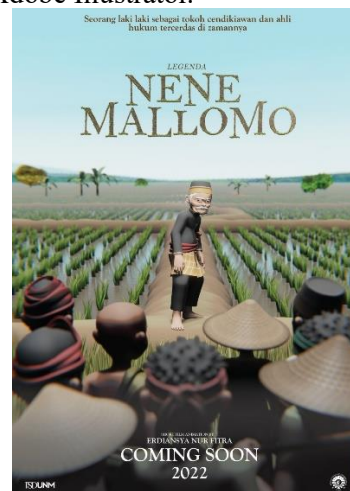
3.1.2. Media Promosi

Pada perancangan media animasi 3D cerita rakyat Legenda Nene Mallomo ini juga membutuhkan sebuah media promosi. Walaupun masih berwujud prototipe, namun dibutuhkan saat penyebaran ke target audiens. ini berguna sebagai media informasi untuk menarik perhatian masyarakat agar menonton animasi 3D ini. Dalam perancangan media promosi ada 2 yaitu poster dan x-banner.

a) Poster Film

Pada poster film ini berukuran A3 (3510 x 4960 px) . pembuatan ilustrasi poster menggunakan aplikasi Blender. untuk editing teks

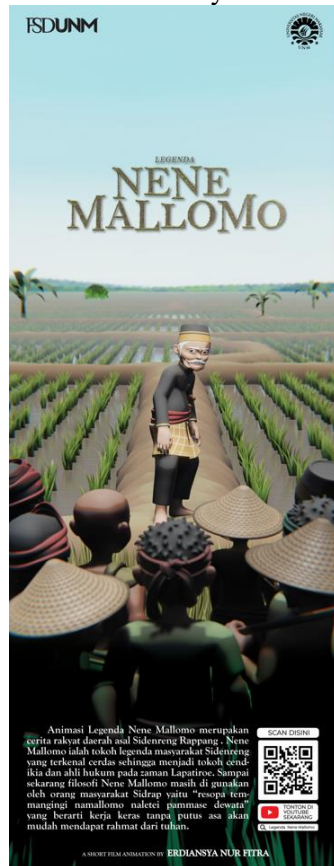
dan Layout menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.



Gambar 1 Poster A3 Film Animasi (Sumber : Erdiansya Nur Fitra, 2022)

b) X-Banner

Pada pembuatan X- banner ini masih menggunakan ilustrasi dari poster namun sedikit lebih panjang. Ukuran X- banner ini yaitu 60x160 cm.



Gambar 1 Gambar X – Banner
(Sumber : Erdiansya Nur Fitra, 2022)

3.2. Pembahasan

Menurut Hutomo, cerita rakyat diwariskan secara turun - menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan (Hutomo,1991) . Salah satu cerita rakyat yang masih diturunkan secara lisan adalah cerita rakyat Nene Mallomo yang berasal dari Sidenreng Rappang. Hal ini dibuktikan dengan hasil quisioner sebanyak 80% penyebaran cerita rakyat Nene Mallomo melalui lisan atau mulut kemulut. hal ini menimbulkan faktor permasalahan dimana media lisan dalam penyebaran cerita rakyat tidak berkembang.

Mentri pendidikan 2016, Anies Baswedan berpendapat bahwa cerita rakyat harus tumbuh dan berkembang zaman sekarang. Jika tidak maka anak – anak akan mengkonsumsi budaya lain. Hal ini telah terjadi di cerita rakyat Sidenreng Rappang dimana hasil Quisioner membuktikan hanya 10 % orang berminat cerita rakyat sehingga mereka kurang tahu tentang cerita rakyat Nene Mallomo. Dari masalah tersebut dibutuhkan pelestarian media informasi cerita rakyat di era modern

Hasil dari perancangan ini berupa Prototipe *Short* film animasi 3D cerita rakyat yang berjudul Legenda Nene Mallomo yang dibuat khusus untuk masyarakat Sidenreng. Tujuan dari perancangan ini tentunya tercipta dari permasalahan utama yang berada di tengah-tengah masyarakat yaitu kurangnya pengetahuan cerita rakyat daerah yang disebabkan oleh tidak berkembangnya media informasi cerita rakyat di daerah Sidenreng Rappang yang membuat kebudayaan cerita rakyat tidak diminati oleh masyarakat sekarang. Ini dibuktikan dari 30 orang, sebanyak 77% orang tidak mengetahui cerita rakyat Nene Mallomo. dengan adanya perancangan ini diharapkan mampu menjadi media digital yang dibutuhkan oleh masyarakat dalam memperoleh cerita rakyat daerah di era modern.

Dalam perancangan media cerita rakyat Nene Mallomo ini menggunakan Media Animasi 3D menjadi media terbaik dalam menyampaikan sebuah cerita. Hal ini disebabkan karena media animasi termasuk media multimedia dimana didalamnya terdapat teks, suara, dan gambar yang bergerak (Iwan, 2013). Hal ini membuat para audiens dalam menerima informasi tidak hanya di baca saja, namun dapat di lihat dan di dengarkan sehingga dapat diterima dengan sempurna oleh masyarakat. selain itu media digital berupa animasi merupakan media yang relevan terhadap masyarakat jaman sekarang sebab hampir 84% di antaranya memiliki akun di situs

jejaring sosial sehingga berkurangnya aktivitas fisik di kalangan anak-anak (Nova Dwi Yanti, 2021).

Dalam Animasi 3D cerita rakyat Legenda Nene Mallomo ini berisi tentang Biografi singkat Nene Mallomo dan cerita asli Nene Mallomo saat menegakkan keadilan di tanah Sidenreng. Dalam segi cerita animasi ini menggunakan metode analisis isi dimana menelaah dan merangkum sebuah buku yang berjudul Lontarak dan *Pananrang Allonrumang Ri Tana Ugi* untuk memperoleh suatu cerita. Selain itu penambahan informasi cerita didapat dari kajian kepustakaan melalui arsip naskah asli di arsip dan kepustakaan umum daerah Sidenreng Rappang. Tidak hanya itu, peneliti memperoleh informasi tambahan melalui wawancara bersama Drs. Sukardi Majah selaku ketua Lembaga Peduli Pendidikan dan Kebudayaan (LP2K) dan penulis buku Lontarak dan *Pananrang Allonrumang Ri Tana Ugi*.

Menurut Bean, dalam pembuatan animasi 3d memiliki 3 tahap yaitu Pra produksi, produksi, dan post produksi. Proses perancangan animasi 3D Legenda Nene Mallomo ini memakai metode standar perancangan animasi yang terbagi atas 3 tahap yakni pra produksi, produksi, dan post produksi. Dalam pra produksi berisi tentang merancang sebuah konsep yang akan dibuat baik itu gaya, warna, tipografi, konsep *art*, dst. Dalam animasi ini menggunakan konsep gaya kartun pada visual karakter dan *background*. Hal ini merujuk dari kuisioner penelitian yang dilakukan, sebanyak 50% orang menyukai gaya animasi “Pada zaman dahulu” ketimbang animasi lain. Oleh karena itu, desain karakter pada animasi ini cenderung berbentuk seperti karikatur namun memiliki unsur daerah bugis melalui pakaian adat ornamen pendukung.

Dalam produksi animasi 3D menggunakan aplikasi Blender. Menurut Roesendal, aplikasi Blender adalah aplikasi *open source* yang memiliki fitur lengkap dalam membuat sebuah animasi baik itu 3D maupun 2D (Roesendal,

2022). Dalam tahap produksi ini teridiri dari tahap *dubbing, modelling, riging, texturing, animation, compositing, dan rendering*. Oleh karena itu aplikasi Blender menjadi aplikasi utama dalam tahap produksi animasi ini.

Minimum spesifikasi dari aplikasi Blender yaitu 64 bit quad core, ram 8 gb, dan kartu grafis 2gb opengl (Roesendal, 2022). Oleh karena itu dalam tahap produksi ini menggunakan sebuah PC dengan spesifikasi *mid end* untuk menjalankan semua fitur Blender dengan lancar. Pembuatan animasi Legenda Nene Mallomo, peneliti menggunakan spesifikasi komputer berupa *Processor Intel i7 gen 12* dengan *Graphic card RTX 3060Ti* dengan RAM 32 gb. Dengan spesifikasi tersebut mampu mengolah ratusan ribu Verticles dan mampu merender sebuah animasi dengan waktu yang singkat. Dalam render animasi 3D Legenda Nene Mallomo ini membutuhkan waktu 1 minggu dalam proses rendering saja. Dalam produksi animasi ini, diperoleh 26 scene video terpisah dimana memiliki resolusi 1080p dengan format mp4.

Setelah tahap produksi, dilanjutkan dengan Post Produksi. Menurut Syahfitri, Proses Post produksi terdapat proses *compositing* dan *editing* (Syahfitri, 2011). Namun perancangan ini memiliki 3 tahap terdiri dari *editing, Musik & Sounds FX, dan Final Render*. Perbedaannya terletak di tahap musik & *Sound FX* dikarenakan kebutuhan suara setelah proses *editing video*. Pada tahap *editing* berguna untuk menyatukan berbagai video menjadi satu film. dalam tahap *editing* pada animasi ini menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro. Dari segi kebutuhan *Sound FX* pada animasi ini, terdapat beragam efek suara yang di masukkan ke dalam animasi, seperti suara angin, suara burung, *ambient* pesawat, *ambient* sungai, dst. Dalam pemberian musik dan *sounds FX* pada animasi ini menggunakan musik bersumber dari Youtube namun bersifat *non copyright* sehingga bebas digunakan baik pribadi maupun komersial.

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh test Ahli (media & materi) dan test kepuasan Masyarakat, rata-rata sebanyak 88% (sangat layak) dari ahli media dan rata-rata sebanyak 100% (sangat layak) dari ahli Materi. Sedangkan testing sampel kepuasan masyarakat rata-rata sebanyak 90,6% (sangat layak). Dari hasil yang diperoleh, maka animasi Legenda Nene Mallomo telah siap dan telah lulus Uji kelayakan dengan poin “Sangat layak”. Penyebaran animasi ini akan di unggah ke dalam sosial media Youtube.

Dari beragam tahapan pembuatan animasi 3D yang telah dilakukan, maka terciptalah prototipe Animasi 3D Legenda Nene Mallomo. animasi ini memiliki rincian durasi video 06.36 menit, resolusi *full HD* (1920x1080 px), ukuran 674, dan format mp4. Selain media utama, terdapat media promosi seperti poster film dan X-banner untuk menarik perhatian target audiens dalam mempromosikan film bila ingin disebarluaskan baik offline maupun online.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan dalam lingkungan daerah Sidenreng Rappang, dari sampel 30 orang, sebanyak 77% orang tidak mengetahui cerita rakyat Nene Mallomo. beredar asumsi salah mengenai Nene Mallomo seperti tokoh wanita tua, tokoh mitos, tokoh perang kemerdekaan. Hal ini sangat memprihatinkan mengingat tokoh Nene Mallomo adalah icon kota Sidenreng Rappang sebagai tanah bumi Nene Mallomo. Hal ini disebabkan oleh masyarakat lebih menyenangi budaya lain dan kurangnya media informasi yang beredar mengenai cerita rakyat Nene Mallomo.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti merancang sebuah media informasi berupa Animasi 3D cerita rakyat Legenda Nene Mallomo sebagai bentuk upaya pelestarian budaya cerita rakyat daerah Sidenreng Rappang di era

Modern. Solusi dari perancangan animasi ini tergolong relevan kepada target audiens yakni pelajar 17 tahun keatas yang berdomisili Sidenreng Rappang. Relevansi ini dianggap baik karena masyarakat telah mempunyai Smartphone atau PC sebagai penunjang keseharian dalam memperoleh informasi maupun hiburan. Selain itu media animasi ini menjadi batu loncatan dalam memperbaharui media informasi cerita rakyat daerah Sidenreng Rappang dimana masih disebarluaskan hanya melalui buku fisik dan disampaikan mulut ke mulut saja.

Proses perancangan animasi 3D ini menggunakan Metode RnD model 4D dimana memiliki 4 tahap. 4 tahap ini berupa define, design, development, dan disseminate. Dalam tahap define atau disebut juga definisi yaitu tahap mendefinisikan inti permasalahan yang akan diteliti kemudian menyajikan sebuah solusi dari permasalahan tersebut. Define atau biasa disebut desain yaitu proses kreatif dimana terbagi 3 tahap pembuatan animasi yaitu pra produksi, produksi, dan post produksi.

Kemudian Tahap development atau tahap pengembangan yaitu menguji dan memvalidasi sebuah Prototipe animasi. Tahap ini terdiri dari 2 penilaian yaitu penilaian menurut ahli (media & materi) dan uji coba ke masyarakat sebanyak 30 sampel. Hasilnya yaitu sebanyak 88% (sangat layak) nilai kelayakan animasi dari segi Media dan sebanyak 100% (sangat layak) nilai kelayakan animasi dari segi materi. Sedangkan dari segi testing kepuasan masyarakat sebanyak 90,6% (sangat layak). Dari nilai yang diperoleh tersebut, maka animasi Legenda Nene Mallomo dinyatakan sangat layak untuk di sebarluaskan.

Dan yang terakhir yaitu tahap disseminate atau tahap penyebaran dimana hasil video animasi ini akan disebarluaskan melalui sosial media Youtube dengan link url <https://youtu.be/xPi3cNvODBY>. Animasi sehingga dapat diakses dengan

mudah melalui *smartphone* dan PC. Dari perancangan ini menghasilkan berupa media utama yaitu *short film* animasi 3D Legenda Nene Mallomo. selain itu terdapat media promosi berupa poster film dan X – banner untuk menarik perhatian audiens dalam menonton animasi ini.

4.2. Saran

Perancangan animasi 3D cerita rakyat Legenda Nene Mallomo masih dalam bentuk prototipe sehingga masih jauh dari kata sempurna dalam sebuah *short film*. Namun pada penelitian ini diharapkan memenuhi solusi dari permasalahan yang di angkat. Oleh sebab itu dengan adanya perancangan ini dapat dijadikan sebagai bentuk pelestarian budaya cerita rakyat yang ada di Sidenreng Rappang. Oleh karena itu, peneliti memiliki beberapa saran antara lain sebagai berikut:

4.2.1 Untuk Pemerintah

- a. Menambah ruang baca umum atau Museum untuk meningkatkan informasi daerah yang dapat menjadi sebuah media informasi terkhusus Sidenreng Rappang. Hal ini menyulitkan penelitian ini dalam memperoleh informasi mengenai Nene Mallomo
- b. Gerakan pelestarian budaya daerah terkhusus dalam budaya cerita rakyat masih tergolong kurang. Hendaknya prinsip hidup Nene Mallomo dari cerita rakyat dijadikan sebagai teladan agar citra daerah & masyarakat dapat lagi disebut sebagai “*appona Nene Mallomo*”

4.2.2 Untuk Peneliti Selanjutnya

- a. Riset data dalam memperoleh informasi kebutuhan visual harus lebih mendetail lagi, baik itu berupa busana, rumah, postur manusia, keadaan lingkungan, dst.
- b. Dalam membuat sebuah animasi , hendaknya mengerjakan dalam bentuk tim proyek dikarenakan

pengerjaan animasi tergolong sangat berat dalam produksi sebuah animasi

5. DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, F. H. (2021). Perancangan Karakter Animasi 3D Ciung Wanara Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Jawa Barat. *e-proceeding design & visual Art*, 2014.
- Devianty, R. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Tarbiyah*, 231.
- Drs. Sukardi Maja, M. (2021, desember 10). Pengenalan Lebih Lanjut mengenai Tokoh Cendikiawan Nene Mallomo. (Erdiansya, Interviewer)
- Indrastuti, N. S. (2018). Representasi Unsur Budaya dalam Cerita Rakyat Indonesia: Kajian Terhadap Status Sosial dan Kebudayaan Masyarakat. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 193.
- Iwan. (2013). Prosiding Seminar RiTekTra. *Prosiding Seminar RiTekTra*, 01.
- Mazali, A. (2014). Memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia. *Humaniora*, 255.
- Muqdamien, B. (2021). Tahap Definisi Dalam Four D Model Pada Penelitian R&D Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak usia 5-11 Tahun. *Intersection*, 27.
- Nova Dwi Yanti. (2021). Hubungan penggunaan Gadget Terhadap . *REAL in Nursing Journal*, 208.
- Noviani, E. (2015). Pelestarian Cerita Rakyat di Kabupaten Jepara. *Sutasoma Journal of Javanese*, 44.
- Roosendal, T. (2022, juli 17). *About Blender*. Retrieved from Blender Org: <https://www.blender.org/about/>
- Tya Sonia, S. S. (2020). Peran Lembaga Adat Dalam Pelestarian Budaya Masyarakat Adat Kampung Naga, Desa Neglasari Kecamatan Salawu, Tasikmalaya. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat*, 114.

Wao, V. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi Menggunakan Metode Pose to Pose. *E-journal Teknik Informatika*, 2.

Zahroh, S. M. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Keterampilan Generik Komunikasi Negosiasi Siswa

SMK Dengan Metode 4-D. *Pendidikan dan Advokasi*, 382.