

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEJARAH BARONG BRUTUK DI DESA TRUNYAN

Gede Doa Restuadi Darma¹, I Gede Partha Sindu², P Wayan Arta Suyasa³

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Singaraja, Indonesia

E-mail: doa@undiksha.ac.id¹, partha.sindu@undiksha.ac.id², arta.suyasa@undiksha.ac.id³

Abstrak—Budaya memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk identitas masyarakat dan menghubungkannya dengan warisan leluhur. Setiap wilayah di Indonesia memiliki budaya sebagai ciri khasnya, termasuk Bali. Kebudayaan Bali menjadi incaran dalam industri pariwisata. Namun sayangnya, perkembangan teknologi belum mampu diimbangi dengan pelestarian budaya. Hal tersebut dibuktikan dengan rendahnya pengetahuan generasi muda mengenai tradisi Barong Brutuk yang berasal dari Desa Trunyan, Kabupaten Bali. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan film animasi 3 dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan, (2) mengetahui pemahaman terhadap generasi muda dan sebagai penerus yang ada di kecamatan Kintamani terhadap film animasi 3 dimensi Sejarah Barong Brutuk di desa Trunyan. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *research and development (R&D)* dengan metode MDLC. Tahapan terdiri dari *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Pengujian film animasi ini dilakukan oleh uji ahli isi yang mendapatkan persentase 100%, pengujian ahli media mendapatkan hasil persentasi 100%, dan pengujian respon pengguna yang dilakukan oleh 104 responden Masyarakat Desa Songan dan Trunyan persentase sebesar 84% dengan kualifikasi sangat positif yang dikategorikan sangat baik. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman generasi muda mengenai sejarah Barong Brutuk.

Kata Kunci— *film, animasi 3 dimensi, sejarah barong brutuk*

Abstract—Culture has a very important role in shaping community identity and connecting it with ancestral heritage. Every region in Indonesia has culture as its characteristic, including Bali. Balinese culture is an inspiration in the tourism industry. But unfortunately, technological developments have not been able to be balanced with cultural preservation. This is proven by the young generation's low level of knowledge regarding the Barong Brutuk tradition originating from Trunyan Village, Bali Regency. This research aims to 1) develop a 3-dimensional animated film History of Barong Brutuk in Trunyan Village, (2) find out the understanding of the younger generation and as successors in Kintamani sub-district regarding the 3-dimensional animated film History of Barong Brutuk in Trunyan village. This research is included in the type of *research and development (R&D)* research using the MDLC method. The stages consist of *concept* (conceptualization), *design* (designing), *material collection*

(*material collection*), *assembly* (manufacturing), *testing* (testing), and *distribution* (distribution). *Testing of this animated film was carried out by content expert testing which got a percentage of 100%, media expert testing got a percentage result of 100%, and user response testing was carried out by 104 respondents from the Songan and Trunyan Village Community with a percentage of 84% with very positive qualifications which were classified as very good. The results of this research can increase the knowledge and understanding of the younger generation regarding the history of Barong Brutuk.*

Keywords—*film, 3-dimensional animation, history of barong brutuk*

I. PENDAHULUAN

Budaya merupakan bagian penting dari bangsa Indonesia. Budaya memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk identitas masyarakat dan menghubungkannya dengan warisan leluhur. Budaya adalah sebuah sistem gagasan rasa, sebuah tindakan serta karya yang dihasilkan oleh manusia yang di dalam kehidupannya yang bermasyarakat. Setiap wilayah yakni provinsi di Indonesia tentunya memiliki ciri khas yang didasarkan pada budaya masing-masing. Bali adalah nama salah satu provinsi yang ada di Indonesia yang sangat terkenal akan keunikan budayanya yang tetap ada dan dilestarikan hingga hari ini yang di lakukan oleh tentang Analisis Semiotika Roland Barthes pada Ritual Otonan di Bali (Kusuma & Nurhayati, 2017). [1]

Keberadaan budaya hendaknya dilestarikan beriringan dengan perkembangan zaman. Sebagai upaya melestarikan budaya, maka pembelajaran di sekolah melibatkan konsep budaya Indonesia. Saat ini, pembelajaran di sekolah dilaksanakan dengan merdeka belajar. Merdeka Belajar adalah menggali potensi terbesar para guru dan siswa untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri yang di lakukan oleh (Saleh, dkk) tentang Prosiding Seminar Nasional Hardiknas [2]. Kurikulum Merdeka Belajar memiliki program Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) untuk meningkatkan karakter pelajar Pancasila.

Projek ini dilaksanakan karena kurikulum ini mengharapkan setelah pelaksanaan pembelajaran siswa mampu memiliki karakter pelajar Pancasila. Profil Pelajar

Pancasila dilaksanakan dengan memiliki 9 tema yang disediakan oleh kemdikbudristek yaitu Gaya Hidup Berkelanjutan, Kearifan Lokal, Bhinneka Tunggal Ika, Bangunlah Jiwa dan Raganya, Suara Demokrasi, Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI, Kewirausahaan, Kebekerjaan (Tema Wajib untuk SMK/MAK), Budaya Kerja (Tema Wajib untuk SMK/MAK). Salah satu tema dari Proyek Penguatan Profil Pancasila (P5) yang membahas atau mempunyai tujuan untuk melestarikan kebudayaan yaitu Kearifan Lokal. Pada program tersebut, kita sebagai warga negara harus melestarikan budaya dan adat istiadat yang ada di daerah masing-masing. Salah satu daerah yang kental akan budaya ialah Bali.

Pulau Bali yang merupakan salah satu pulau kecil yang terletak di deretan Kepulauan Nusa Tenggara yang mendapat julukan Pulau Dewata, Pula Seribu Pura, Pulau Surga dan sebagainya. Kebudayaan Bali menjadi incaran dalam industri pariwisata yang tidak terlepas dari keberadaan masyarakatnya. Masyarakat Bali dengan identitas suku bangsa Balinya memiliki karakteristik budaya yang dijiwa oleh agama hindu yang di lakukan oleh (Agung, 2003:6) tentang Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih [3]. Bali memiliki banyak kearifan lokal yang perlu dilestarikan. Salah satu kearifan lokal yang perlu dilestarikan adalah tarian Barong Brutuk yang berasal dari Desa Trunyan, Kabupaten Bangli.

Tradisi tarian Barong Brutuk ini sering ditarikan di Pura Pancering Jagat. Pura Pancering Jagat merupakan salah satu pura yang terdapat di Desa Trunyan, Kabupaten Bangli. Pada Pura tersebut terdapat sebuah patung dengan ukuran yang besar dan cukup tinggi yang bernama Bhatara Datonta atau Bhatara Ratu Pancering Jagat. Bhatara Ratu Pancering Jagat memiliki 21 buah unen-unen dalam bentuk topeng yang dinamakan Barong Brutuk. Konon tarian sakral Barong Brutuk yang diknal saat ini berasal dari sejarah ini. Tarian Barong Brutuk merupakan tarian sakral yang biasa ditarikan ketika Hari Odalan di Pura Ratu Pancering Jagat. Tarian ini ditarikan oleh penari pria yang biasanya diambil dari anggota sekaa teruna. Sebelum menarikan barong-barong sakral itu para taruna harus melewati proses sakralisasi selama 42 hari.

Selama proses sakralisasi, para taruna dilarang berhubungan dengan para wanita di kampungnya. Kegiatan lain yang dilakukan semasa menjalani proses penyucian, yaitu mengumpulkan daun-daun pisang dari Desa Pinggan yang digunakan sebagai busana tarian Brutuk. Daun-daun pisang tersebut dikeringkan dan kemudian dirajut dengan *tali kupas* (pohon pisang) untuk dijadikan semacam rok yang akan digunakan oleh para penari Brutuk. Masing-masing penari menggunakan dua atau tiga rangkaian busana dari daun pisang itu, sebagian digantungkan di pinggang dan sebagian lagi pada bahu, di bawah leher. Setelah Pementasan Barong Brutuk, para penari melepas topeng dan pakaiannya lalu melukat atau mandi di danau. Rangkaian tarian ditutup dengan penari melakukan persembahyangan dan makan bersama (megibung).

Terdapat penelitian terdahulu yang melakukan penelitian Barong Brutuk dengan judul “Praktik Raja Yoga Dalam

Rangkaian Pementasan Barong Brutuk di Desa Trunyan, Kintamani, Bangli: Studi Teologi Hindu Dalam Terminologi Kearifan Lokal” yang di lakukan oleh (Putu et al., 2018) tentang Praktik Raja Yoga Dalam Rangkaian Pementasan Barong Brutuk di Desa Terunyan, Kintamani, Bangli: Studi Teologi Hindu Dalam Terminologi Kearifan Lokal [4]. Namun, belum terdapat penelitian yang mengembangkan video 3D animasi bercerita Sejarah tradisi Barong Brutuk. Akibatnya masih banyak orang belum mengetahui tradisi Barong Brutuk. Hal tersebut didasarkan pada hasil penyebaran angket oleh peneliti yang melibatkan 60 responden yang merupakan masyarakat Bali dari usia 18 tahun hingga 59 tahun. Angket menunjukkan sebanyak 75% belum mengetahui tentang sejarah Barong brutuk di Desa Trunyan, kebanyakan yang belum memahami sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan yaitu generasi muda dari umur 18 hingga 25 tahun, dan hanya 8,3% yang mengetahui makna dari Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan. Maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak yang belum mengetahui sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan

Hasil observasi menunjukkan 60 orang (100%) responden setuju untuk dibuatkan film animasi 3D Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan untuk melestarikan budaya Barong Brutuk di Desa Trunyan. Hal tersebut dikarenakan perkembangan teknologi saat ini merupakan peluang besar untuk mengenalkan tradisi Barong Brutuk kepada Masyarakat. Pengenalan tradisi tersebut juga merupakan bentuk penghormatan terhadap leluhur. Hasil wawancara bersama Jro I Nyoman Lilin, S.Sos seorang tokoh adat di Desa Trunyan juga mengungkapkan dukungan terkait inovasi pengembangan penelitian ini.

Penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan *film* animasi yang menceritakan asal usul dan sejarah dari tradisi Barong Brutuk. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk membuat atau mengembangkan sebuah *film* animasi 3D mengenai Tradisi Barong Brutuk dalam bentuk penelitian yang berjudul “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan”. Adapun penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan film animasi 3 dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan, (2) mengetahui pemahaman terhadap generasi muda dan sebagai penerus yang ada di kecamatan Kintamani terhadap film animasi 3 dimensi Sejarah Barong Brutuk di desa Trunyan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mewariskan Sejarah Barong Brutuk pada generasi muda di Kecamatan Kintamani.

II. KAJIAN TEORI

A. Barong Brutuk

Barong Brutuk merupakan tarian sakral yang melambangkan turunya dewa-dewa Desa Terunyan dalam rangka memberikan anugerah kesuburan dan kerahayuan bagi seluruh masyarakatnya. Dalam terminologi kearifan lokal Desa Terunyan, tidak dikenal dan tidak pula disthanakan manifestasi Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang dikenal dalam pantheon

dewadewa menurut teologi Hindu pada umumnya, misalnya dalam wujud Trimurti (Dewa Brahma, Dewa Wisnu, dan Dewa Siwa). Manifestasi yang dianggap memiliki peran paling penting dan menjadi dewa tertinggi masyarakat Desa Terunyan adalah Bhatara Ratu Sakti Pancering Jagat beserta permaisurinya, yaitu Ratu Ayu Pingit Dalem Dasar. Selain pasangan dewa tertinggi tersebut, terdapat pula dewa-dewa lain yang dianggap kedudukannya ada dibawah otoritas dewa tertinggi. Yang di lakukan oleh (Putu et dkk., 2018) tentang Praktik Raja Yoga Dalam Rangkaian Pementasan Barong Brutuk di Desa Terunyan, Kintamani, Bangli: Studi Teologi Hindu Dalam Terminologi Kearifan Lokal [4]. Keberadaan Tari Barong Brutuk di Desa Trunyan sangat terkait dengan keberadaan Ratu Gede Pancering Jagat (Bhatara Hyang Da Tonta) di Pura Pancering Jagat, yaitu sebagai simbol atas penghormatan kepada beliau yang telah menganugerahkan kehidupan yang makmur bagi masyarakat Desa Trunyan.

Pura Sakti Pancering Jagat yang berlokasi di Desa Trunyan Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli, sebagai istananya Ratu Gede Sakti Pancering Jagat. Keberadaan Ratu Gede Pancering Jagat di Pura Sakti Pancering Jagat sangat terkait dengan asal-usul keberadaan masyarakat Desa Trunyan. Menurut mitologi yang hidup di tengah-tengah masyarakat Desa Trunyan (Danandjaja, 1984), yang menyebutkan bahwa "Pada awalnya ada bau harum yang berhamburan terbawa angin hingga tercium sampai keluar pulau Bali yakni ke Puri (keraton) Dalem Solo di Jawa. Bau harum ini mengharuskan tiga putra dan satu putri Dalem Solo mengembara. Dalam pengembaraannya mereka tiba di Pulau Bali. Setibanya mereka di Pulau Bali bagian timur di antara desa Culik dan Karangasem, dan tepi perbatasan Buleleng, bau harum itu sangat menyengat. Tiba di daerah batur, putri Dalem Solo berkeputusan untuk tetap tinggal di Batur, yakni di Pura Batur sekarang dan putri tersebut kemudian distanakan menjadi dewi dengan gelar Ratu Ayu Mas Maketeg.

Ketiga saudara laki-lakinya melanjutkan perjalanannya menyusuri Danau Batur. Putra Dalem Solo yang termuda berteriak-teriak saking senangnya melihat burung, Kakak tertuanya tidak senang dengan gelagat adiknya dan sang kakak marah dengan menendang adiknya sampai terjatuh dalam keadaan duduk bersila, kemudian meninggalkan adiknya. Itulah sebabnya di Desa Kedisian terdapat sebuah arca dewa duduk bersila dan arca tersebut bernama Ratu Sakti Sang Hyang Jero.

Setelah meninggalkan adiknya, kedua putra Dalem Solo melanjutkan perjalanan menyusuri tepi Danau Batur sebelah timur, dan tiba disana putra ke 2 Dalem Solo menyapa kedua wanita. Akibat ulah adiknya maka kakaknya marah dan memerintahkan adiknya untuk tidak ikut lagi dalam pengembaraannya dan menendang adiknya sampai jatuh tertelungkup (melingkuh). Dalam keadaan terjatuh sang kakak meninggalkan adiknya, sampai kini ditempat tersebut terdapat sebuah arca dewa dalam sikap tertelungkup (melingkuh). Dari kata melingkuh ini desa tersebut bernama Abang Dukuh.

Setelah meninggalkan adiknya sang kakak seorang diri menyusuri Danau Batur yang curam di sebelah timur, sampai akhirnya putra Dalem Solo tiba di sebuah dataran lagi. Di sini ia bertemu dengan seorang dewi di bawah pohon Taru Menyan yang menjadi sumber bau harum yang dicarinya. Disebutkan seketika beliau jatuh hati kepada sang dewi dan segera ingin

menikahinya, kemudian beliau pergi menemui kakak sang dewi untuk melamar adiknya. Permohonan Putra Dalem Solo dikabulkan namun dengan syarat bahwa putra Dalem Soloharus bersedia menjadi pancer (pasak, tiang, atau sebagai raja) dari jagat (bumi) mereka di Danau Batur tersebut. Dalam waktu singkat dilaksanakanlah upacara pernikahan antara Putra Dalem Solo dengan Dewi Taru Menyan dengan segala persiapannya secara lengkap, dilakukan pada Purnamaning Kapat (pada Purnama bulan ke-4 perhitungan kalender Saka) dengan meriah dan dengan berbagai hiburan.

Setelah menikah, pengembara atau Putra Dalem Solo tersebut bergelar Ratu Gede Sakti Pancering Jagat, serta isteri beliau bergelar Ida Ratu Ayu Dalem Dasar. Untuk mengenang pertemuan Ratu Sakti Pancering Jagat, serta isteri beliau yaitu Ida Ratu Ayu Dalem Dasar, maka dibuatkanlah simbol beliau beserta abadinya berwujud topeng-topeng yang dikenal dengan sebutan Ratu Brutuk (Barong Brutuk). Inilah yang menjadi cikal-bakal kelahiran dari Barong Brutuk di Desa Trunyan Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli. Yang di lakukan oleh (Sanjaya dkk..) tentang Inventarisasi Karya Budaya Barong Brutuk di Desa Trunyan Kabupaten Bangli [5]

B. Film

Film adalah sebuah media komunikasi modern yang sangat populer di kalangan masyarakat karena film dapat menikmati audio visual. Film umumnya dibagi menjadi dua unsur utama yang menyusunnya, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik merupakan unsur yang berhubungan dengan tema cerita bijaksana. Unsur naratif dalam film meliputi unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, tempat, waktu, dan makna lainnya. Semua unsur saling berinteraksi membentuk suatu kesatuan sebab akibat (kausalitas) kemudian memadukan unsur ruang dan waktu membentuk unsur naratif yang merupakan unsur utama pembuat cerita yang dilakukan oleh (Widiyatmaka dkk..) tentang Nilai Pendidikan Karakter Pada Film Sang Kiai [6]

C. Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang menghasilkan gerakan. Salah satu kelebihan animasi dibandingkan media lain seperti gambar atau teks adalah kemampuannya untuk memperhitungkan perubahan lingkungan dari waktu ke waktu yang dilakukan oleh (Utami, 2011) tentang Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran [7]. Adapun jenis-jenis animasi ialah sebagai berikut.

1. Animasi Stop Motion

Animasi stop motion melibatkan pengambilan gambar secara berurutan dari objek-objek fisik yang dipindahkan sedikit demi sedikit antar pengambilan gambar. Ketika gambar-gambar ini diputar dengan cepat, objek-objek tersebut terlihat bergerak. Contoh animasi stop motion termasuk film seperti "Wallace and Gromit." Menurut (Wayan & Suantari, dkk.) tentang Dunia animasi [8]

2. Animasi Tradisional

Animasi tradisional adalah teknik animasi paling populer yang dikenal saat ini. Disebut tradisional karena teknik animasi ini digunakan pada saat animasi pertama kali

Menurut (Wayan & Suantari, dkk.) tentang Dunia animasi [8] dikembangkan. Animasi tradisional juga sering disebut animasi cel karena teknik pengolahannya dilakukan pada celluloid transparan yang sekilas mirip sekali dengan OHP transparan yang sering digunakan. Dalam animasi tradisional, setiap gerakan digambar satu per satu di sel. Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional dilakukan dengan menggunakan komputer. Saat ini, teknik animasi yang dihasilkan komputer tradisional lebih dikenal sebagai animasi dua dimensi (2D). Contoh aplikasi animasi tradisional adalah film animasi Pinocchio yang dirilis di Amerika Serikat pada tahun 1940, Animal Farm (Inggris, 1954) dan Akira (Jepang, 1988).

3. Animasi Komputer

Seperti namanya, animasi ini seluruhnya dibuat dengan komputer. Sejak pembuatan karakter, mengontrol gerakan "pemain" dan kamera, menyediakan suara dan serta efek khusus semuanya dilakukan oleh komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Perkembangan teknologi komputer saat ini memungkinkan manusia dengan mudah membuat gambar bergerak. Animasi Rephrase Rephrase yang dibuat tergantung pada skill yang dimiliki dan software yang digunakan. Menurut (Wayan & Suantari, dkk.) tentang Dunia animasi [8]

Sementara itu, beberapa prinsip animasi ialah (1) squash and stretch atau merenggang dan meremukkan; (2) Anticipation (Antisipasi); (3) Staging (Penyutradaraan); (4) Straight Ahead Action and Pose-to-Pose (Searah dan Pose ke Pose); (5) Follow Through and Overlapping Action (Mengikuti dan Tindakan Tumpang Tindih); (6) Slow In and Slow Out (Pergerakan Lambat Masuk dan Lambat Keluar); (7) Arcs (Busur); (8) Secondary Action (Tindakan Sekunder); (9) Timing (Pengaturan Waktu); (10) Exaggeration (Pengeksagerasian); (11) Solid Drawing (Gambaran yang Padu); dan (12) Appeal (Daya Tarik).

D. Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 dimensi (3D) merupakan suatu proses pembuatan gerakan suatu gambar dalam lingkaran 3D. Kerjanya sama seperti animasi 2D hanya objek yang dibuat yang berbentuk 3D Misalnya: bentuk, kerucut, kubus, dll. Animasi 3D keseluruhan selesai menggunakan bantuan komputer. Melalui menu gerakan dalam program komputer, seluruh objek dapat ditampilkan dalam 3 dimensi. Dalam animasi 3D, perangkat lunak membuat virtualitas dan perubahan nyata 3D (gerakan) dihitung dari 3 sumbu (x, y dan z). Ini membuat Gambar atau objek yang dibuat terlihat pada wajah, Bagian belakang, samping, atas dan bawah semuanya bisa dilepas dekat dan jauh dari pemirsa, atau di dalam sumber cahaya virtual dan sudut pandang, memungkinkan pemirsa dapat menjelajahi dan melihat semua bagian objek dari semua sudut menurut (Vaughan, 2004) dalam jurnal yang dilakukan oleh

(Limbong dkk., 2017) tentang Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran [9]. Beberapa proses yang dilakukan dalam menghasilkan animasi 3 dimensi yakni sebagai berikut.

1. Modeling

Langkah pertama adalah *modeling*, dimana objek dan karakter dalam animasi dibuat dalam bentuk tiga dimensi (3D) didalamnya membuat struktur geometris yang mewakili karakter atau objek, termasuk bentuk, ukuran dan detail. Hasilnya adalah model 3D yang akan digunakan sepanjang animasi.

2. Texturing

Setelah membuat model 3D, langkah pembuatan tekstur mengikuti. Pada titik ini, memasukkan tekstur, bahan dan warna ke dalam model untuk memberikan detail visual yang lebih realistis. Tekstur tersebut mencakup hal-hal seperti tekstur kulit, tekstur kain, atau bahan lain yang dapat mempengaruhi tampilan suatu objek. Tekstur ini memberikan dimensi visual pada model 3D.

3. Rigging

Fase rigging melibatkan pembuatan sistem tulang, sendi dan pengontrol yang memungkinkan karakter 3D bergerak dan berinteraksi. Rigging digunakan untuk mengontrol gerakan karakter, seperti gerakan lengan, gerakan kaki dan ekspresi wajah. Dengan menggunakan rangkaian ini, karakter dapat menjadi hidup dan mengekspresikan diri sesuai dengan cerita.

4. Animation

Animasi adalah tempat karakter menjadi hidup, yaitu menggerakkan karakter dan objek dalam animasi untuk menciptakan gerakan yang sesuai dengan cerita. Mereka menciptakan gerakan, ekspresi wajah dan tindakan karakter sesuai naskah dan skenario. Animasi juga mencakup interaksi antar karakter dalam adegan.

5. Rendering

Setelah animasi selesai, tahap rendering akan dimulai. Ini adalah proses di mana perangkat lunak rendering menciptakan gambar model 3D secara sangat detail. Rendering mencakup aspek pencahayaan, bayangan, pantulan, dan efek visual lainnya yang diperlukan agar hasil akhir animasi menjadi realistis dan menarik.

E. Perangkat Lunak

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa perangkat lunak dalam Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan sebagai berikut.

1. Blender

Blender adalah perangkat lunak animasi 3D yang didistribusikan secara gratis. Blender dapat digunakan untuk modeling, texturing, UV unwrapping, rigging,

simulasi air, animasi, skinning, rendering, partikel, editing non-linear, compositing, dan membuat aplikasi 3D interaktif, termasuk game. Yang di lakukan oleh (Limbong dkk., 2017) tentang Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran [9]

2. Make Human

Make Human, untuk menciptakan model 3D yang menggambarkan karakter manusia. "MakeHuman", yang diluncurkan pada tahun Dirilis pada akhir tahun 2000. Yang di lakukan oleh (Limbong dkk., 2017) tentang Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran [9]

3. Adobe Premier Pro

Adobe Premiere Pro adalah program pengolah video dengan 45 efek video dan 12 efek audio untuk mengubah mode tampilan dan membuat animasi video dan audio. Menurut (Gora, 2006:1-3) dalam jurnal yang dilakukan oleh (Zaini & Nugraha, 2021) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo [10]

4. Adobe Audition

Adobe Audition adalah sebuah program yang digunakan untuk merekam dan mengedit suara dengan bentuk digital berbasis windows. Yang dilakukan oleh (Permata Septi Anis dkk, 2022) tentang Membuat Film Animasi Edukasi "Menjaga Lingkungan Sekolah Di SD Negeri 04 Oku Menggunakan Adobe Flash cs 6 [11]

METODOLOGI PENELITIAN

F. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian perluasan dari model pengembangan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (dalam Adrianto, S., 2021) [12] penelitian R&D merupakan kegiatan riset dasar yang digunakan untuk mendapat sebuah informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan sebuah produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini peneliti memiliki tujuan untuk memperluas Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan.

Metode yang digunakan dalam pengembangan Film 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan ini adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) adalah penggunaan dan perpaduan gambar, video, dan suara dalam multimedia yang menarik (Luther, 1994). Selain itu metode MDLC ini merupakan system yang cocok untuk pengembangan system berbasis multimedia. Tahapan MDLC menurut Sutopo (dalam Karidjan, R., 2023) dibagi menjadi enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution*.

G. Tahapan Proses MDLC

1. Pengonsepan (*Concept*)

Dalam proses pembuatan film animasi ini, kisah perkembangan tradisi Barong Brutuk di desa Truyan digunakan untuk mengolah kembali film tersebut menjadi film animasi 3D dengan menggunakan aplikasi Blender. Produk yang sudah rampung maka akan dikonversikan ke dalam format *.MP4 dari software *Adobe Premier Pro*, dengan hal tersebut bisa digunakan pada perangkat laptop atau komputer. *Software* yang mendukung untuk digunakan pada perluasan produk, misalnya *Adobe After Effect CC 2022, Adobe Illustration CC 2023, Adobe Photoshop CC 2023*. Berikut merupakan tabel yang menjelaskan tahap konsep film animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan spesifikasi arsitektur film, lagak, penampilan, dan keperluan bahan untuk program film. Perincian dikerjakan dengan teratur dan pada tahapan selanjutnya yakni material *collecting* dan *assembly*, mengambil putusan terbaru yang tidak dibutuhkan lagi, pada umumnya bisa menggunakan storyboard dalam mengutarakan deskripsi setiap scene melalui mencantumkan seluruh objek multimedia dan koneksi *scene* lainnya.

Pada tahap ini juga dilakukan perancangan ide cerita dari film animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan terinspirasi dari cerita yang dibuat oleh tokoh adat I Nyoman Lilin, S.Sos. dan kurangnya pengetahuan masyarakat terkait Sejarah Barong brutuk ini. Dari hal tersebut, melalui film animasi 3 Dimensi ini diharapkan mampu memberikan informasi dan menambah wawasan kepada masyarakat tentang Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan. Selain itu, dilakukan pula perancangan karakter. Adapun rancangan karakter dapat disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Anak pertama



Gambar 2. Anak kedua



Gambar 3. Anak ketiga



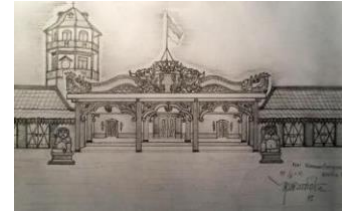
Gambar 4. Anak keempat



Gambar 5. Raja Dalem Solo



Gambar 6. Sang Dewi



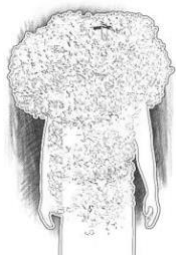
(sponsors).



Gambar 7 dan 8. Anak banci dan anak kembar Sang Dewi



Gambar 9. Anak keempat sang dewi



Gambar 10. Barong Brutuk

Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan *storyboard* untuk *storyboard* mempermudah dalam proses pembuatan produk, karena ada bayangan gambaran yang tersaji dari hal tersebut dihasilkan produk yang disesuaikan dengan ide cerita yang telah direncanakan. *Storyboard* Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan direncanakan 8 scene yang dijadikan acuan dalam pembuatan film animasi 3 dimensi. Adapun rancangan gambar pendukung yang digunakan pada penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut.

Gambar 11. Kerajaan Surakarta



Gambar 12. Pohon Taru Menyan



Gambar 13. Desa Batur



Gambar 14. Desa Kedisan



Gambar 15. Desa Abang Songan

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti seperti *clip art*, foto, animasi, video dan audio. Ini dilakukan secara bertahap pengumpulan materi dilakukan untuk menentukan persyaratan aplikasi nantinya akan digunakan sebagai pembuat film animasi 3D. peralatan perangkat lunak yang

akan digunakan untuk membuat proyek ini adalah *Blender, Adobe Illustrator CS6, Adobe Audition CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Make human.*

4. Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini dilakukan produksi yang terdiri atas beberapa tahapan yakni: *modelling; texturing; rigging and skinning; animation; lighting; dan rendering.* Sementara itu, tahapan pasca produksi terdiri atas tahap perekaman dan tahap penggabungan.

5. Pengujian (*testing*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian dengan melibatkan ahli isi, ahli media, dan uji respon pengguna. Pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan *film animasi yang optimal dan layakdigunakan.*

6. Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap ini, film akan disimpan pada media penyimpanan. Hasilnya produksi akhir dari film animasi 3D ini yaitu dalam bentuk DVD yang akan dirilis kemudian bisa di saksikan oleh masyarakat Desa Trunyan. Tahap ini juga dikenal sebagai tahap evaluasi yang dirancang untuk memperluas produk jadi sehingga menjadi lebih baik

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil pada penelitian ini akan dibahas sesuai dengan tahapan proses *MDLC*. Adapun hasilnya ialah sebagai berikut.













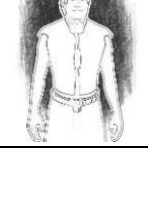

1. *Concept* (Pengonsepan)









Pada tahap ini dihasilkan film animasi 3D Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan. Pengguna film animasi 3 Dimensi diperuntukkan dan disajikan, khususnya disajikan kepada generasi muda yang ada di Kabupaten Bangli. Pembuatan film animasi ini memiliki tujuan untuk menyajikan media informasi tentang Sejarah Barong Brutuk ke dalam film animasi 3 dimensi. Jenis media yang akan dibuat berupa film animasi 3 dimensi. Pedoman isi cerita mengacu kepada sumber buku karangan dari Puji Retno Hardiningtyas, serta hasil wawancara dengan Bapak I Nyoman Lilin.S.Sos. selaku tokoh desa adat Trunyan. Audio yang digunakan berformat .mp3 dan .wav yang diambil dari berbagai sumber serta rekaman peneliti. Video akan menggunakan format .mp4 yang dikemas dengan software blender, make human, adobe premiere CS6, adobe after effect CS6, adobe audition CS6, dan adobe ilustrator. Hasil akhir pengembangan film animasi ini berupa CD/DVD yang akan diberikan ke pihak Desa Trunyan sebagai inventaris.

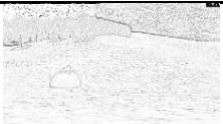



2. *Design* (Perancangan)

Hasil perancangan karakter dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Implementasi Karakter

No	Nama Karakter	Rancangan	Imlementasi
1	Raja Dalem Solo		
2	Putra Pertama		
3	Putra Kedua		
4	Putra Ketiga		
5	Putri Keempat		
6	Sang Dewi		
7	Anak Banci Sang Dewi		

8	Anak Kembar Sang Dewi		
			
9	Anak Perempuan Sang Dewi		
10	Barong Brutuk		

5	Desa Abang Songan		
6	Goa		

Tahap ini juga dilakukan penerapan *storyboard* pada Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan.

3. Material Colecting (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini telah dilakukan pengumpulan bahan yakni teks, gambar, animasi, suara serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak. Pemilihan dubber dan pengumpulan kebutuhan perangkat keras dan lunak juga telah dilakukan. Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan untuk mampu menampilkan Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan dengan kualitas yang bagus yaitu perangkat keras dengan mendukung video resolusi HD (1280 *pixel* x 720 *pixel*). Perangkat yang digunakan dalam pembuatan Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong ialah prosesor AMD RYZEN 7, Ram 16 GB DDR4, VGA NVIDIA GeForce GTX 1650 Series, dan SSD 512 GB. Selain itu perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pengerjaan pembuatan Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa trunyan adalah Blender, Adobe Premier Pro, Adobe After Effect, Adobe Illustrator sehingga peneliti dapat menyelesaikan Film Animasi 3 Dimensi dengan maksimal.

4. Assembly (Pembuatan)

Pada tahap ini telah dilakukan proses produksi dan pasca prpduksi dengan beberapa tahapannya ialah sebagai berikut.



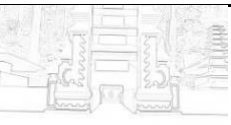







Gambar 14. Implementasi Modelling



Gambar 15. Implementasi Texturing

Adapun Implementasi bentuk rancang tempat dapat disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Implementasi Bentuk 3D Latar Tempat

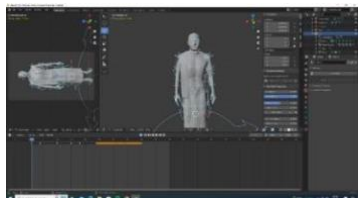
No	Nama Latar Tempat	Rancangan	Imlementasi
1	Kerajaan Surakarta		
2	Pohon Taru Menyan		
3	Desa Batur		
4	Desa Kedisan		



Gambar 16. Implementasi Rigging



Gambar 17. Implementasi Skinning



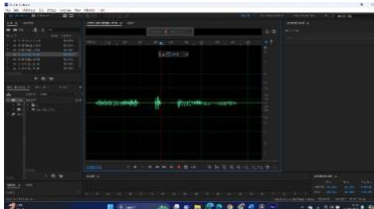
Gambar 18. Implementasi Animation



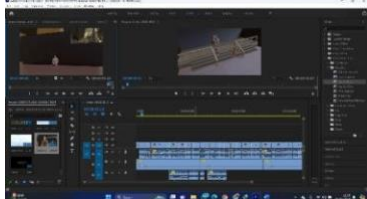
Gambar 19. Implementasi Lighting



Gambar 20. Implementasi Rendering



Gambar 21. Implementasi Perekaman



Gambar 22. Implementasi Penggabungan

5. Testing (Pengujian)

Pada tahap ini, pengujian dilakukan ditengah proses pembuatan agar film animasi dapat dibuat secara optimal. Adapun penjelasan tahap *testing* ialah sebagai berikut.

a) Uji Ahli Isi

Ahli isi yang dilibatkan pada penelitian ini sejumlah dua ahli dengan hasil sebagai berikut.

$$\text{Validitas Isi} : \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{5}{5} = 1.00$$

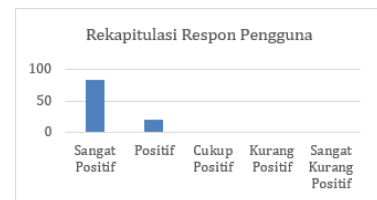
b) Uji Ahli Media

Ahli media yang dilibatkan pada penelitian ini sejumlah dua ahli dengan hasil sebagai berikut.

$$\text{Validitas Media} : \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{6}{6} = 1.00$$

c) Uji Respon Pengguna

Uji respon pengguna dilakukan dengan penyebaran angket kepada 104 responden untuk mengetahui kepuasan dan tanggapan generasi muda di kecamatan Kintamani terakit Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan. Adapun hasil uji respon pengguna ialah sebagai berikut. Yang dilakukan oleh Sugiyono, (2008) Tentang Perhitungan untuk responden film [13]



Gambar 23. Hasil uji respon pengguna

Hasil uji ahli isi dan ahli media menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Selain itu, hasil pengujian masyarakat mengenai film animasi 3 dimensi sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan memperoleh persentase 81% sangat positif dan 19% masyarakat lainnya menanggapi dengan positif, dari hasil persentase di yang dapatkan, yaitu melalui perhitungan skala likert dengan menggolongkan responden, peneliti dapat menganalisis hasil berdasarkan segmen-segmen tertentu. Misalnya, peneliti dapat membandingkan jawaban dari kelompok usia yang berbeda yaitu dari usia 18 sampai 24 tahun untuk melihat apakah ada perbedaan signifikan dalam respons mereka.

Hasil penggolongan menunjukkan respon tidak ada yang menanggapi cukup positif, kurang positif, dan sangat kurang positif. Hal tersebut menunjukkan, masyarakat khususnya generasi muda mampu memahami dan menerima alur cerita dengan sangat baik, memahami makna yang disampaikan film ini, dan mengetahui bagaimana tradisi Barong Brutuk di Desa Trunyan, Mereka juga menanggapi film animasi 3 dimensi sejarah barong

brutuk di desa trunyan ini sangat menarik dan bermanfaat bagi mereka. Maka hasil uji respon pengguna dikategorikan sangat baik.

6. *Distribution* (Pendistribusian)

Pada tahap ini film yang sudah selesai akan didistribusikan dalam bentuk Youtube PTI, dan CD yang akan diberikan pada perangkat desa sebagai media informasi kepada Masyarakat khususnya generasi muda tentang sejarah barong brutuk di desa trunyan. Bentuk cover youtube dan CD Film Animasi 3 Dimensi dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 24. Cover Youtube



Gambar 25. Cover CD

B. Pembahasan

Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan memiliki tujuan untuk memvisualisasikan tentang Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan. Hal ini dikarenakan Tradisi Barong Brutuk di Desa Trunyan merupakan tarian sakral yang biasa ditarikan ketikan hari odalan di Pura Ratu Pancering Jagat. Tarian ini ditarikan oleh penari pria yang biasanya diambil dari anggota sekaa teruna. Namun, pada hasil awal observasi menunjukkan 90% Masyarakat terutama generasi muda yang ada di kecamatan kintamani masih belum mengetahui sejarah dari Tradisi Barong Brutuk ini. Karena demikian film animasi ini dirancang untuk membantu Masyarakat khususnya pada generasi muda yang ada di kecamatan kintamani untuk bisa lebih mengetahui dan memahami sejarah tradisi Barong Brutuk yang ada di Desa Trunyan yang nantinya generasi muda bisa menjaga tradisi Barong Brutuk di Desa Trunyan dengan baik.

Dalam perancangan pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life*

Cycle) dengan enam tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Dan Distribution*. Pada tahapan *concept* merupakan proses awal dalam proses produksi film. Pada tahapan ini peneliti menentukan tujuan yang ingin dicapai dengan cara mencari dan mengumpulkan informasi yang sesuai dari penetapan konsep awal, tujuan, dan rancangan. Dari tahap penelitian maka peneliti mendapatkan hasil bahwa film animasi berjudul Sejarah barong Brutuk di Desa Trunyan dapat memberikan informasi dan pemahaman mengenai asal mula adanya Tradisi Barong Brutuk di Desa Trunyan.

Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan ini memiliki kelebihan visual animasi yang menggunakan animasi 3D yang belum pernah dikembangkan sebelumnya serta hasil film animasi ini tidak terlihat kaku. Animasi ini memberi informasi tentang asal mula adanya tradisi Barong Brutuk di Desa Trunyan yang dikemas dari rasa ingin tahu yang tinggi tentang Sejarah Barong Brutuk ini. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya oleh (Agung., 2021) yang mengangkat judul “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih”. Penelitian ini menampilkan proses penganimasiannya yang masih kurang maksimal sehingga berpengaruh terhadap hasil dari filmnya sehingga film animasi masih terlihat kaku dan tidak begitu nyata.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kadek Dwi Trisna Rahayu., 2021) [14] yang mengangkat judul “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar”. Film animasi 3 dimensi ini bertujuan untuk memberikan contoh penting mencuci tangan dengan baik dan benar. Film animasi 3 dimensi ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*, yang memiliki 6 tahapan, diantaranya adalah *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Dengan di buatnya Film animasi 3 dimensi Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar. Masyarakat di harapkan bisa mengetahui lebih jelas pentingnya mencuci tangan dan cara mencuci tangan dengan baik dan benar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rakyat dkk., 2018) [15] yang mengangkat judul “Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat “Batu Belah Batu Betangkup””. Film ini bertujuan untuk menerapkan Cerita Rakyat Batu Belah Batu Betangkup dan agar tetap mengingat cerita rakyat dengan baik. Ditemukan berdasarkan hasil tes Tingkat pengetahuan pengalaman masyarakat Peningkatan setelah menonton film animasi 3D cerita rakyat batu belah batu betangkup. tingkat pengetahuan Orang-orang setelah menonton film animasi 3D Meningkat menjadi 80% dari sebelumnya Sekitar 40%. Jadi kita mendapatkan perbedaannya Sebelum dan sesudah menonton film animasi 3D pengurangan 40%. Apalagi berdasarkan hasil pengujian pada manusia Sinematografer berbicara tentang teknik pengambilan gambar Gambar yang digunakan dalam animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup ini bisa dikatakan bagus.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh (bagus., 2023) [16] berjudul “Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli” Film Animasi 3 dimensi ini bertujuan untuk mengimplementasikan pembuatan Film Animasi 3 dimensi Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli. Film Animasi 3 dimensi ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang memiliki 6 tahapan, diantaranya adalah concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Dengan dibuatnya Film Animasi 3 Dimensi Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli. Masyarakat luar selain dari desa trunyan itu sendiri bisa mengetahui Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli karena bagaimanapun juga tradisi Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli adalah tradisi yang di milik bali. Sedangkan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan, di buat dalam sebuah animasi 3D yang diperankan oleh 11 karakter utama untuk mencari sebuah informasi tentang Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan kategori hasil sangat baik. Beberapa perbaikan yang dilakukan oleh peneliti pada pengembangan film animasi 3 dimensi ini yaitu pada bagian bantuk karakter yang masih belum sesuai, dan menghilangkan scene yang kurang informatif dalam film, nama karakter di sesuaikan dari buku sejarah bau wangi tarumenyan yang ditulis oleh (Puji Retno Hardiningtyas), dan alur cerita yang sudah di validasi oleh Bapak Jro I Nyoman Lilin.S.Sos selaku tokoh desa adat Trunyan.

Namun, penelitian ini pastinya tidak lepas dari berbagai kekurangan dan kendala pada saat pembuatannya diantaranya sumber referensi tentang Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan perlu diperdalam lagi karena hanya sedikit di Web Dinas kebudayaan yang ada di Bangli. Dalam proses pembuatan film ini mendapatkan beberapa kesulitan selama pembuatan contohnya yaitu pada saat render per scenenya berpakali sering eror karena penyimpanan laptop yang sudah mulai penuh, selanjutnya pada tahap rigging atau membuat bone pada karakter masih terlalu banyak yang mengakibatkan tubuh karakter mengalami gerakan yang berlebihan pada kaki. Oleh karena itu, peneliti menimbang bahwa masih diperlukan beberapa peningkatan kualitas dalam film terkait penghalusan gerakan kaki dalam film ini. Hal ini di karenakan juga keterbatasan pada kemampuan peneliti dalam membuat animasi, oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan pengembangan film selanjutnya dapat meningkatkan dan memaksimalkan dalam proses rigging untuk menutupi kekurangan pada film yang peneliti kembangkan sehingga terciptanya karya yang mampu membantu masyarakat untuk memberikan media yang bisa memberikan informasi dan menghibur untuk belajar dan memahami sejarah tradisi yang sudah ada.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti pada Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan maka peneliti menarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan menggunakan model penelitian MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang memiliki beberapa tahapan yaitu *Concept* adalah penentuan tujuan yang akan di peroleh dalam mengembangkan sebuah film. Pada tahapan *Design* perancangan ide cerita, synopsis, karakter dan *layout* pada film. Pada tahapan *Material Collecting* yaitu pengumpulan aset-aset 3 Dimensi, *background*, video, audio, foto, effect suara, dan bahan pendukung lainnya. Pada tahapan *Assembly* adalah tahapan pengembangan sebuah animasi pada film. Selanjutnya, dilakukan tahapan uji ahli isi dan uji ahli media yang memperoleh kesesuaian dengan persentase 100% dengan melakukan dua kali pengujian. Dan tahap terakhir yaitu *Distribution* melalui platform YouTube dan CD.
2. Berdasarkan hasil dari kuesioner uji respon pengguna yang melibatkan 100 responden diperoleh hasil yang menyatakan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di desa Trunyan memperoleh antusias dan respon yang sangat positif dengan kriteria sangat baik, persentase yang di peroleh yaitu sebesar 84% kriteria sangat baik dan persentase positif sebesar 20% kriteria baik.

REFERENSI

- [1] N. K. P. Kusuma and K. L. Nurhayati, “Analisis Semiotika Roland Barthes pada Ritual Otonan di Bali,” *J. Manaj. Komun.*, vol. 1, no. 2, pp. 195–217, 2017, Accessed: Nov. 06, 2023. [Online]. Available: https://web.archive.org/web/20200210042215id_/http://jurnal.unpad.ac.id/manajemen-komunikasi/article/download/10519/pdf
- [2] M. Saleh, “Prosiding Seminar Nasional Hardiknas,” vol. 1, 2020, [Online]. Available: <http://proceedings.ideaspublishing.co.id/index.php/hardiknas/article/download/8/8/>
- [3] G. Agung, M. Pradita, I. Made, G. Sunarya, I. Gede, and P. Sindu, “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 3, 2021, [Online]. Available: <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/7910>
- [4] Putu, S. Jayendra, S. Tinggi, P. Bali, I. (Stpbi, and) Denpasar, “Praktik Raja Yoga Dalam Rangkaian Pementasan Barong Brutuk di Desa Terunyan, Kintamani, Bangli: Studi Teologi Hindu Dalam Terminologi Kearifan Lokal,” 2018. doi: <https://doi.org/10.25078/jyk.v1i2.1576>.
- [5] K. P. I. Sanjaya, K. Dwikayana, and C. D. Ekasmara, “Iventarisasi Karya Budaya Barong Brutuk di Desa Trunyan Kabupaten Bangli,” 2022.
- [6] W. Widiyatmaka, E. T. Sulistyono, and S. Nugroho, “Nilai Pendidikan Karakter Pada Film Sang Kiai,”

- Seni Budaya*, vol. 34, no. 1, pp. 73–79, 2019, [Online]. Available: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/79047/>
- [7] D. Utami, “Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran,” *Maj. Ilm. Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 44–52, 2011, Accessed: Nov. 06, 2023. [Online]. Available: <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/download/3212/2692>
- [8] N. Wayan and E. P. Suantari, *DUNIA ANIMASI*. 2016. [Online]. Available: www.putrimiaa.wordpress.com
- [9] E. Limbong, V. Tulenan, and Y. D. Y. Rindengan, “Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran,” *J. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, 2017, doi: <https://doi.org/10.35793/jti.10.1.2017.15803>.
- [10] M. S. Zaini and J. Nugraha, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantorandi SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 9, no. 2, pp. 349–361, 2021, doi: <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>.
- [11] Permata Septi Anis, “Membuat Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Sekolah Di SD Negeri 04 Oku Menggunakan Adobe Flash cs 6,” *J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 5, no. 1, pp. 70–78, 2022, [Online]. Available: <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jtim/article/view/125>
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 2015.
- [13] Sugiyono, *Perhitungan untuk Responden Film*. 2008.
- [14] N. Kadek Dwi Trisna Rahayu, I. Made Gede Sunarya, I. Gede Bendesa Subawa, and F. Teknik dan Kejuruan, “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 2, pp. 173–181, 2021, [Online]. Available: <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/7831>
- [15] C. Rakyat *et al.*, “Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D,” *Rekayasa Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 578–583, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.iaii.or.id>
- [16] A. S. P. Bagus, D. M. Gede, and S. B. Gede, “Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli,” *Penelit. Mhs. Indones.*, vol. 3, no. 2, 2023, doi: <https://doi.org/10.36663/jpmi.v3i2.558>.