



Arty 12 (3) 2023 \*

## Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

### **CENTRAL JAVANESE FOLKLORE THE LEGEND OF GOA KREO IN 3D SHORT ANIMATION. STUDY PROJECT. DEPARTEMENT OF FINE ARTS, FACULTY OF LANGUAGES AND ARTS, SEMARANG STATE UNIVERSITY.**

Cerita Rakyat Jawa Tengah Legenda Goa Kreo Dalam Animasi Pendek 3 Dimensi. *Proyek Studi*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

**Krisno Febriyanto, Wandah Wibawanto** ✉

Program Studi Rupa Konsentrasi Gambar S1, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

#### Info Artikel

##### *Sejarah Artikel:*

Diterima : Sept 2023

Disetujui : Okt 2023

Dipublikasikan :

Nov 2023

##### *Keywords:*

**Cerita Rakyat, Animasi 3 Dimensi, Goa Kreo**

#### Abstrak

Indonesia memiliki ragam kekayaan budaya, salah satu wujud dari kebudayaan di Indonesia adalah legenda cerita rakyat. Banyak sekali cerita rakyat yang ada di Indonesia, dan salah satu contoh legenda cerita rakyat yang ada di Indonesia adalah kisah legenda asal-usul Goa Kreo. Legenda ini berawal dari kisah tentang seorang Sunan Kalijaga yang sedang dalam perjalanan mencari kayu jati untuk dijadikan sebagai soko guru Masjid Agung Demak. Namun sangat disayangkan masih banyaknya generasi muda yang belum mengenali cerita rakyat tersebut sedangkan dalam cerita ini memiliki nilai sentimental tinggi yang dapat diteladani. Maka perlu adanya suatu media yang dapat membantu mengenalkan, menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam cerita rakyat Legenda Goa Kreo. Proyek studi ini bertujuan untuk Menghasilkan rancangan film animasi 3 dimensi Legenda Asal-Usul Goa Kreo yang mengangkat tema kebudayaan daerah dengan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya dan juga mempromosikan wisata Goa Kreo melalui film animasi pendek 3 dimensi agar lebih dikenal luas oleh Masyarakat. Animasi 3 dimensi dipilih karena 3 dimensi adalah jenis animasi yang paling banyak diminati pada saat ini.

#### **Abstract**

Indonesia has a variety of cultural treasures, one form of culture in Indonesia is the legend of folklore. There are many folklore in Indonesia, and one example of the legend of folklore in Indonesia is the legend of the origins of Goa Kreo. This legend originated from the story of a Sunan Kalijaga who is on a journey to find teak wood to serve as a pillar of the Great Mosque of Demak. However, it is very unfortunate that there are still many young people who do not recognize this folklore, while in this story it has high sentimental value that can be emulated. So there is a need for a medium that can help introduce, convey the messages contained in the folklore of the Legend of Goa Kreo. This study project aims to produce a 3-dimensional animated film design The Legend of the Origins of Kreo Cave which carries the theme of regional culture with moral values contained in it and also promotes Goa Kreo tourism through short 3-dimensional animated films so that it is more widely known by the public. 3-dimensional animation was chosen because 3-dimensional is the type of animation that is most in demand at this time.

© 2023 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Universitas Negeri Semarang  
Email :

ISSN 2252-7516  
E-ISSN 2721-8961

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan keberagaman budaya. Berbagai ras, suku, dan agama tersebar luas dari Sabang hingga Merauke. Keberagaman itulah yang membuat Indonesia memiliki ragam kekayaan budaya. Salah satu wujud dari kebudayaan di Indonesia adalah legenda cerita rakyat. Masyarakat Indonesia terdahulu menggunakan cerita rakyat sebagai sarana pendidikan. Rusyana (1981: 1) menjelaskan cerita lisan sebagai bagian daripada folklor merupakan bagian dari persediaan cerita yang telah lama hidup dalam tradisi suatu masyarakat. Merupakan warisan budaya nasional dan masih memiliki nilai-nilai yang patut dikembangkan dan dimanfaatkan untuk kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Antara lain dalam hubungan dengan pembinaan apresiasi tradisi. Para leluhur mengajarkan nilai-nilai norma dan budaya kepada generasi penerusnya melalui media yang mudah untuk diterima dan dimengerti.

Cerita rakyat termasuk kedalam warisan budaya yang harus tetap dilestarikan keberadaannya. Cerita rakyat memiliki nilai-nilai moral dan budaya yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Efek tradisi bagi masyarakat yaitu, manusia yang tersentuh tradisi akan melihat persoalan yang lebih urut dalam hidup karena apa yang dipahaminya dari teks-teks tradisi seperti dalam naskah cerita rakyat merupakan potret kehidupan (Rokhman, 2003: 5).

Salah satu contoh legenda cerita rakyat yang ada di Indonesia adalah kisah legenda asal-usul Goa Kreo. Legenda ini berawal dari kisah tentang seorang Sunan Kalijaga yang sedang

dalam perjalanan mencari kayu jati untuk dijadikan sebagai soko guru Masjid Agung Demak. Dalam perjalanannya Sunan Kalijaga mengalami berbagai lika-liku kehidupan yang dapat dipetik hikmahnya. Cerita rakyat memiliki nilai-nilai moral dan budaya yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Tradisi lisan, termasuk cerita rakyat, merupakan warisan budaya nasional dan masih memiliki nilai-nilai yang patut dikembangkan dan dimanfaatkan untuk kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Antara lain dalam hubungan dengan pembinaan apresiasi tradisi. (Baried, dkk, 1994 : 3).

Seperti kisah legenda pada umumnya, kisah legenda asal-usul Goa Kreo sarat akan nilai-nilai moral kehidupan. Kisah legenda asal-usul Goa Kreo ini mengandung nilai budiluhur yang dapat diteladani. Diantara nilai-nilai moral yang dimaksud adalah kesabaran dan ketekunan yang digambarkan dalam sosok Sunan Kalijaga. Sosoknya yang penyabar dan tekun serta belajar dari kesalahan agar bisa menjadi pribadi yang lebih baik adalah hal yang patut untuk diajarkan pada generasi penerus di masa yang akan datang. Selain sosok Sunan Kalijaga, nilai-nilai moral yang dapat dipetik juga dapat berasal dari kawanan Kera penjaga Goa Kreo. Masing-masing warna yang dimiliki oleh kawanan Kera tersebut memiliki makna-makna positif. Seperti warna merah yang melambangkan keberanian, warna putih melambangkan kesucian, warna hitam sebagai lambang kesadaran, dan warna kuning sebagai lambang kesempurnaan. Bila dibandingkan dengan objek wisata lain yang ada di Kota Semarang seperti Klenteng Sam Po Kong, Candi Gedong Songo, Kawasan Kota Lama, dan Masjid

Agung Jawa Tengah, Goa Kreo bukanlah yang tergolong populer di kalangan masyarakat dari luar Kota Semarang. Dengan keindahan dan pesona alam yang tidak dapat diragukan, Goa Kreo memiliki potensi tinggi untuk menjadi ikon wisata seperti objek wisata serupa yaitu *Monkey Forest* di Ubud Bali yang kini terkenal hingga mancanegara.

Maka dari pada itu perlu adanya upaya untuk dapat mengenalkan salah satu tempat bersejarah yang memiliki legenda ini kepada khalayak ramai. Kurangnya media promosi yang digunakan menjadi hambatan pemasaran Goa Kreo. Hingga tahun 2022 ini, belum adanya akun-akun resmi sosial media dari pengelola objek wisata Goa Kreo seperti *Instagram*, *Youtube*, dan sebagainya. Berbeda dengan *Monkey Forest* yang sudah aktif mempromosikan wisatanya di media sosial seperti *Instagram*. Penggunaan sosial media sebagai media promosi merupakan perkembangan dari ekonomi kreatif. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, ekonomi kreatif adalah penciptaan nilai tambah yang berbasis ide yang lahir dari kreatifitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi (Kemenparekraf, 2014). Konsep pengembangan ekonomi kreatif didasarkan pada potensi wisata yang dimiliki oleh desa Talun Kacang, kelurahan Kandri, Kecamatan Gunung Pati. Namun potensi tersebut belum dipromosikan secara maksimal dengan media yang lebih menjangkau masyarakat luas.

Industri film animasi saat ini semakin berkembang. Animasi dari masa ke masa terus mengalami perkembangan, dari yang berbentuk

animasi tradisional hingga yang saat ini banyak digunakan adalah animasi digital 3 dimensi. Meski masing-masing jenis animasi memiliki keunggulan tersendiri, namun animasi 3 dimensi adalah jenis animasi yang paling banyak diminati pada saat ini. Tavanti & Lind (2001: 145) menyatakan bahwa animasi 3 dimensi yang terkesan realistis dapat membantu mengingat serta meningkatkan kemampuan memahami suatu materi lebih baik jika dibandingkan dengan animasi 2D. Penelitian dilakukan dengan mengamati efektivitas animasi 3 dimensi dan 2 dimensi dalam menyampaikan sebuah pesan. Hal tersebut dibuktikan dengan semakin banyaknya film-film animasi 3 dimensi yang diproduksi oleh studio-studio besar seperti *Disney*, *Pixar*, *DreamWorks*, dan lain sebagainya. Bahkan pemenang penghargaan bergengsi seperti *Academy Award* (Oscar) kategori *Best Animated Feature* sejak tahun 2003 hingga 2020 merupakan animasi 3 dimensi. Beberapa animasi yang dimaksud adalah *Soul* (2020), *Toy Story 4* (2019), *Spider Man : Into the Spider Verse* (2018), dan lain sebagainya.

Kepopuleran jenis animasi 3 dimensi mendasari penulis untuk memilih jenis animasi ini sebagai media proyek studi. Selain karena alasan yang telah disebutkan, alasan lain yang menjadi faktor utama adalah kemampuan penulis dalam membuatnya animasi. Penulis telah memiliki pengalaman dalam bidang industri animasi 3 dimensi. Visual pada animasi 3 dimensi "Legenda Asal-Usul Goa Kreo" ini akan menampilkan unsur-unsur tradisional Indonesia di dalamnya. Selain dari segi visualnya, audio juga merupakan elemen penting dalam pembuatan animasi 3 dimensi.

Untuk itu pemilihan musik tradisional sebagai latar belakang adalah hal yang patut untuk dipertimbangkan. Berdasarkan pada uraian di atas maka diharapkan film animasi 3 dimensi "Legenda Asal-Usul Goa Kreo" dapat menjadi sarana pengenalan kebudayaan dan sejarah, serta sarana pembelajaran nilai-nilai moral dan budaya baik bagi para generasi milenial maupun bagi semua kalangan.

## METODE BERKARYA

### Media berkarya

Media berkarya merupakan semua alat dan bahan yang digunakan penulis selama proses berkarya. Dalam pembuatan Cerita Rakyat Jawa Tengah Legenda Goa Kreo Dalam Animasi Pendek 3 Dimensi, penulis menggunakan alat-alat berikut untuk mempermudah dalam proses perancangannya. Alat-alat tersebut terbagi dalam perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

*Hardware* (perangkat keras) *Hardware* (perangkat keras) merupakan komponen komputer yang memiliki wujud secara fisik. Perangkat keras terdapat berbagai fungsi kegunaan yang mendukung sistem komputer agar berjalan sesuai dengan semestinya. Dan berikut adalah spesifikasi *hardware* yang digunakan dalam proses pembuatan Cerita Rakyat Jawa Tengah Legenda Goa Kreo Dalam Animasi Pendek 3 Dimensi:

- a) Komputer PC MSI, NVIDIA GeForce RTX 2080, Processor Intel ® core™ i9-9900KF CPU @3.600GHz (16 CPUs), ~3.3GHz RAM 32 GB.
- b) Huion Kamvas Pro 13 Pen Tablet Drawing Display.

- c) *Smartphone Android Samsung A33 5G*.
- d) *Hardisk Eksternal Seagate 1TB*.  
*Software* (perangkat lunak) *Software* (perangkat lunak) merupakan perangkat yang terdiri dari program-program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan sesuai apa yang dikehendaki pengguna. Dalam pembuatan Cerita Rakyat Jawa Tengah Legenda Goa Kreo Dalam Animasi Pendek 3 Dimensi, sistem operasi yang digunakan adalah *Windows 10* dengan menggunakan perangkat lunak untuk program dan grafis sebagai berikut:

- a) *Blender 3D 2.79 dan 2.93*, merupakan aplikasi utama yang digunakan dalam perancangan animasi 3 dimensi Cerita Rakyat Jawa Tengah Legenda Goa Kreo. Aplikasi ini digunakan dalam proses modeling, rigging, dan animating.
- b) *Toon Boom Storyboard Pro*, aplikasi ini digunakan dalam proses pra produksi guna merancang storyboard animasi.
- c) *Adobe Photoshop cc*, dalam proses perancangan berfungsi untuk membuat tekstur pada model yang akan dianimasikan.
- d) *Adobe After Effect cc*, aplikasi ini digunakan sebagai aplikasi editing penambah efek tertentu yang dibutuhkan dalam animasi.
- e) *Adobe Premier cc*, dibutuhkan untuk proses edit dan finishing karya menjadi sebuah karya animasi yang siap untuk ditayangkan.
- f) *PaintTool SAI*, digunakan untuk membuat sketch dan desain yang akan digunakan untuk kebutuhan modelling 3D.

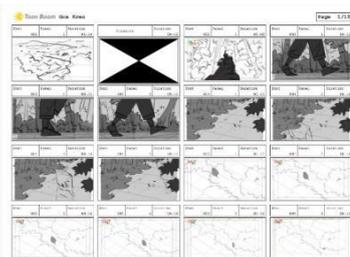
### Proses berkarya

Proses berkarya dalam pembuatan Cerita Rakyat Jawa Tengah Legenda Goa Kreo Dalam Animasi Pendek 3 Dimensi melalui

beberapa tahapan, yaitu tahap preliminary plan, pra produksi, tahap produksi, dan pasca produksi. Berikut adalah bagan-bagan dari tahapan dalam berkarya:

Proses pembuatan animasi 3 dimensi melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahapan pra produksi pertama dalam perancangan Animasi pendek 3 Dimensi Cerita Rakyat Jawa Tengah Legenda Goa Kreo adalah tahapan membuat *storyboard*. *Storyboard* merupakan suatu rancangan ataupun kumpulan sketsa gambar yang tersusun secara berurutan berdasarkan pada naskah cerita yang telah dibuat. *Storyboard* dalam perancangan ini berguna dalam membantu penulis untuk dapat menentukan komposisi serta adegan-adegan karakter dalam animasi dari scene 1 ke scene selanjutnya, menentukan kecepatan suatu adegan dalam animasi dan menentukan adegan yang akan jadi fokus utama dalam suatu cerita. Hal itu dilakukan dengan maksud agar pesan dan cerita yang hendak disampaikan penulis kepada para audiens tersampaikan secara baik dan tidak terkesan dipaksakan.



Gambar 1 Pembuatan *Storyboard*

Untuk mengisi suara dan membuat musik yang akan digunakan dalam animasi 3D Legenda Goa Kreo, penulis menggunakan *software* Cubase 5.10 dengan VSTi yang dipakai ada Edirol Orchestral, Native Instruments Balinese Gamelan, Cinemasamples Percussion Bed, Native Instruments Action Strikes.



Gambar 2 Editing Audio dan Musik

Perancangan desain karakter, Desain karakter dalam perancangan animasi 3D Legenda Goa Kreo disesuaikan dengan tokoh-tokoh legenda yang ada dalam cerita rakyat aslinya. Beberapa karakter yang diadaptasi diantaranya adalah tokoh Sunan Kalijaga dan beberapa Kera penunggu Goa Kreo. Desain dibuat sekreatif mungkin dan memiliki gaya visual yang mengikuti dengan perkembangan zaman. Gaya visual animasi pendek 3D Legenda Goa Kreo mengambil berbagai referensi dari berbagai animasi 3D populer saat ini. Namun, karena mengadaptasi legenda cerita rakyat, desain dari karakter-karakter tersebut akan mengandung unsur-unsur tradisional terutama unsur tradisional Jawa Tengah.



Gambar 3 Perancangan Desain Karakter

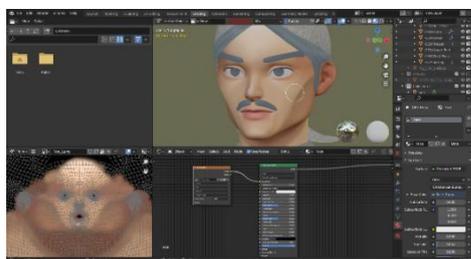
*Modelling*, Aset Animasi Setelah desain karakter dalam animasi pendek 3D telah dirancang, maka tahap selanjutnya adalah pemodelan aset atau yang biasa disebut *modelling asset* yang akan digunakan dalam proses produksi animasi. Aset animasi dibuat menggunakan bantuan *software* Blender 3D.

Dalam proses pembuatan aset animasi ini, bukan hanya meliputi aset karakter saja. Berbagai aset yang akan dianimasikan dikerjakan pada tahapan ini. Beberapa contoh aset animasi yang dibuat dalam tahapan pra produksi diantaranya, karakter, latar belakang, dan berbagai objek pendukung yang diperlukan dalam cerita.



Gambar 4 *Modelling*

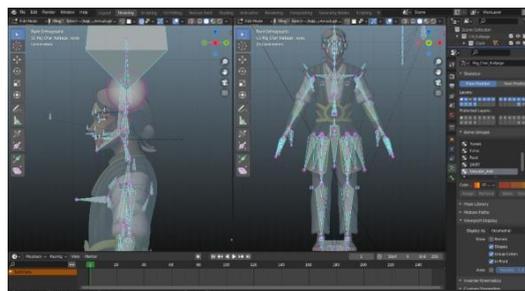
*Shading* dan *Texturing*, Tahapan selanjutnya adalah shading dan texturing, atau pemberian material warna dan *texture*. Proses *shading* dan *texturing* model 3D ini juga menggunakan *software Blender*. Dalam prosesnya, penulis menggunakan perpaduan teknik *hand painted* dan sedikit *procedural texture*. *Rigging* Ketika model dan *asset* sudah selesai, Langkah selanjutnya adalah menambahkan penulangan atau yang disebut *rigging* yang nantinya akan digunakan dalam proses penganimasian.



Gambar 5 *Shading and Texturing*

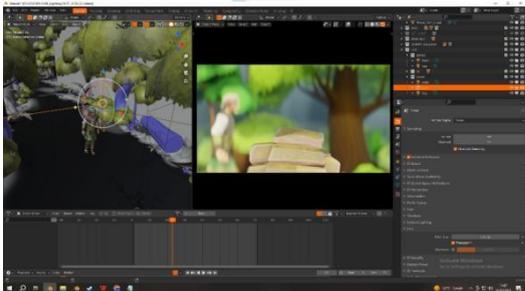
Proses *Animating* Tahapan pertama yang dilakukan dalam proses produksi setelah

semua persiapan yang dilakukan dalam tahapan pra produksi telah siap adalah proses *animating*. Proses ini dilakukan menggunakan *software* yang sama dengan *software* yang digunakan dalam proses pembuatan aset yaitu *Blender 3D*. Proses *animating* merupakan proses dimana semua aset yang telah disiapkan mulai digerakkan sesuai dengan kebutuhan cerita. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam tahapan ini tidak lain adalah prinsip-prinsip dasar animasi. Prinsip dasar animasi diaplikasikan agar gerakan-gerakan dalam animasi terkesan lebih natural dan karakter di dalamnya terkesan hidup.



Gambar 6 *Rigging*

Proses *Lighting* dan *Rendering* Setelah seluruh scene selesai dianimasikan, kemudian masuk ketahap akhir produksi, yakni memberikan *lighting* atau pencahayaan dan juga *rendering video*. Dalam tahap ini, pemberian *lighting* berfungsi untuk memperjelas visual yang akan disajikan agar para *audience* bisa paham bagaimana suasana yang ada dalam cerita. Sedangkan *rendering* adalah proses finalisasi dalam menjadikan objek 3 dimensi atau scene yang sudah dianimasikan menjadi video animasi dengan 24 *frame per second* (Fps).



Gambar 7 Lighting

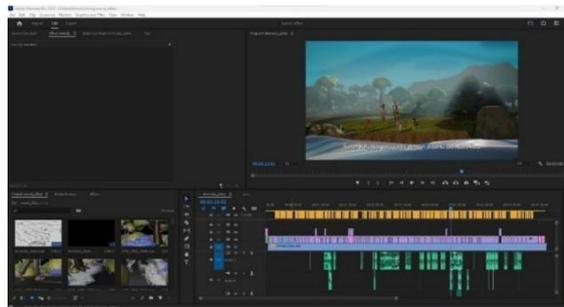
Proses *Compositing* dan 2D VFX Pada tahapan ini, merupakan penggabungan hasil render dari tahap produksi. Dalam proses ini, dilakukan penambahan effect dan kemampuan untukmerapikan adegan yang dirasa masih kurang. *Compositing* akan sangat mempengaruhi bagaimana suasana adegan di dalamnya.



Gambar 8 Compositing

Proses *Editing*, Proses *animating* tidak dapat dilakukan secara sekaligus seluruh adegan dalam cerita, namun dilakukan secara bertahap yaitu *scene per scene* atau adegan per adegan. Untuk itu diperlukanlah proses *editing* dalam pembuatan animasi. Proses *editing* ini berguna untuk menggabungkan adegan demi adegan secara berurutan dalam animasi yang sebelumnya telah dibuat dalam proses *animating*. Dalam proses *editing*, penulis bukan hanya menggabungkan adegan dalam animasi. Melainkan, penulis melakukan apa yang dimaksud dengan *mixing*. *Mixing* yang dimaksud dalam hal ini merupakan proses dimana penulis menggabungkan beberapa adegan yang kemudian ditambahkan dengan *subtitle*, audio

dan music yang selaras dengan adegan yang divisualisasikan.



Gambar 9 Editing

## DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Deskripsi yang akan dijabarkan mencakup ide cerita dan analisis yang melingkupi aspek teknik, estetis, karakter, warna dan komunikasi pada karya. Jenis karya yang dipublikasikan berupa animasi 3 dimensi. Animasi 3 dimensi yang dibuat ini merupakan salah satu media yang bersifat informatif karena menceritakan serta menjabarkan mengenai alur cerita asal-usul legenda Goa Kreo. Animasi ini ditujukan kepada seluruh lapisan masyarakat yang memiliki ketertarikan terhadap legenda dan budaya nusantara. Selain dari pada itu media animasi 3 dimensi legenda Goa Kreo ini juga berperan sebagai media promosi lokasi wisata Goa Kreo. Media promosi ini disebarluaskan melalui kanal *Youtube* dan dibagikan di beberapa media sosial lain seperti *Instagram*, *Tik Tok*, dan *Facebook* guna mencapai target audiens yang lebih luas.

## Spesifikasi Karya

Judul : Legenda Goa Kreo

Jenis : Animasi 3 dimensi

Durasi : 5 menit 8 detik

Format : MP4

Ukuran *Frame* : 1280px x 720px.

### Deskripsi Karya

Animasi 3 dimensi ini berdurasi 5 menit 8 detik memiliki 5 scene di dalamnya yang terdiri dari 116 Shot pengambilan gambar. Ide cerita dari animasi ini bersumber dari legenda asal usul Goa Kreo. Menurut Bapak Danu Kasno selaku ahli budaya Goa Kreo, cerita bermula dari perintah Sunan Kalijaga kepada 4 ekor monyet untuk 'Mangreho' atau menjaga yang kemudian berkembang menjadi Kreo seiring dengan pergeseran waktu Mulanya. Sunan Kalijaga mendapatkan perintah untuk menyebarkan ajaran islam di Tanah Jawa, khususnya Jawa Tengah dengan mendirikan Masjid Agung Demak.

### Analisis

#### Analisis Karakter

Karakter utama yang diceritakan dalam animasi 3 dimensi legenda Goa Kreo ini adalah salah satu dari kesembilan Sunan Walisongo yang tersebar di Nusantara yaitu Sunan Kalijaga. Selain menampilkan karakter Sunan Kalijaga, animasi 3 dimensi legenda Goa Kreo ini juga menampilkan keempat Kera yang membantu Sunan Kalijaga dalam menjalankan misinya.

Karakter-karakter dalam animasi ini dibuat dalam model 3 dimensi dengan menggunakan aplikasi *Blender* dengan pendekatan kartunal. penulis mengadaptasi gaya kartun yang banyak terinspirasi dari kartun-kartun 3 dimensi baik lokal seperti Adit Sopo Jarwo yang diproduksi oleh MD *Animation* maupun interlokal, seperti karya-karya animasi yang diproduksi oleh studio *Pixar* dan *Disney*.



Gambar 10 Karakter Sunan Kalijaga

Dalam penggambarannya, Sunan Kalijaga menggunakan pakaian bernuansa tradisional dengan dalaman putih dan sebagai *outer* menggunakan kain yang dikenal dengan nama Surjan Lurik sebagai rompi yang dimodifikasi sedemikian rupa. Karakter Sunan Kalijaga juga mengenakan penutup kepala tradisional jawa yang dinamakan dengan kain ikat atau Blangkon. Untuk pakaian bawahnya, karakter Sunan Kalijaga memakai celana berwarna coklat dengan kain berwarna hijau dengan motif sulur-suluran. Sebagai alas kakinya, karakter Sunan Kalijaga memakai sandal berwarna hitam dengan model sandal sperti yang di kenakan dalam film laga atau komik pendekar zaman dahulu.

Dalam penggambaran tokoh Sunan Kalijaga dalam animasi pendek 3 dimensi Legenda Goa Kreo, penulis menggunakan kode simbolik di dalamnya. Dalam ilmu semiotika, kode simbolik adalah kode yang mengatur kawasan antitesis dari tanda, Haryanto (2014: 109).

Kode simbolik yang dimaksud dalam film animasi pendek 3 dimensi ini terlihat pada gestur atau gaya Sunan Kalijaga dalam dalam bertingkah laku dan berbicara. Gestur yang diperlihatkan oleh tokoh sunan saat berjalan, menyapa dan membungkuk saat memberikan salam, serta turut berlutut saat santrinya

berlutut menyimbolkan seseorang yang bijaksana dan menunjukkan jiwa kepemimpinannya dengan baik.



Gambar 11 Karakter Santri

Santri dari Sunan Kalijaga yang divisualkan dalam animasi pendek 3 dimensi berjudul Legenda Goa Kreo karya penulis digambarkan sebagai seorang pemuda yang memiliki rambut keriting berkulit gelap. Santri ini meninggalkan desanya untuk ikut bergabung dalam perjalanan Sunan Kalijaga menyebarkan ajarannya.

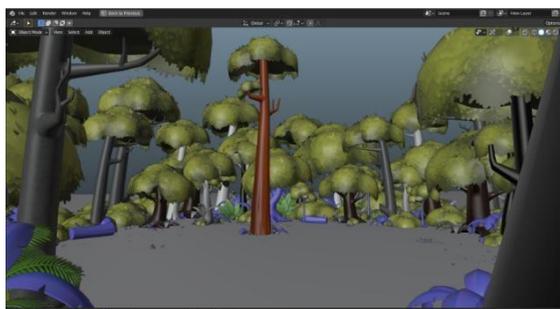


Gambar 12 Karakter Para Kera

Ada 4 ekor kera yang ditampilkan pada animasi pendek 3 dimensi berjudul Legenda Goa Kreo karya penulis. Yaitu Kera Merah, Kera Putih, Kera Kuning, dan Kera Hitam. Masing-masing warna kera memiliki arti di dalamnya. Kera warna merah yang melambangkan keberanian, warna putih melambangkan kesucian, warna hitam sebagai lambang kesadaran, dan warna kuning sebagai lambang kesempurnaan. Keempat kera itu membantu Sunan Kalijaga dalam pemindahan kayu yang akan dipakai sebagai tiang Masjid Agung Demak.

### Analisis Environment

Pada animasi pendek 3 dimensi Legenda Goa Kreo ini, *environment* atau setting lingkungan merupakan salah satu unsur terpenting. Dalam menciptakan *environment* tersebut, penulis seluruhnya dibuat dengan menggunakan *software* 3d Blender 2.92 dengan bantuan *mouse* dan *pen tablet*, dengan cara memodeling yang kemudian diberi warna dan *texture* sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 13 Analisis Environment

#### A. Aspek Estetis

Dalam *environment* ini mengandung beberapa prinsip seni di dalamnya. Pengaplikasian prinsip seni dalam pembangunan *environment* pada animasi 3 dimensi legenda Goa Kreo dimaksudkan untuk menunjang aspek estetis di dalamnya.

Prinsip pertama yang digunakan adalah prinsip dominasi, prinsip ini dipilih untuk dapat memfokuskan pandangan audiens tertuju pada pohon jati yang menjadi salah satu inti dari cerita legenda Goa Kreo. Prinsip berikutnya yang diadaptasi adalah prinsip keselarasan atau harmoni. Prinsip ini dimaksudkan agar objek-objek seperti tumbuh-tumbuhan dan objek lain seperti bebatuan dan lainnya dapat terlihat menyatu.

Dalam proses pembuatan animasi pendek 3 dimensi Legenda Goa Kreo, penulis juga mengimplementasikan teori majas visual. Majas

visual merupakan majas yang berasal dari gaya Bahasa yang dimanfaatkan pada suatu kreasi sastra. Harto (2020: 1) menjelaskan bahwa majas visual meminjam gaya Bahasa tersebut untuk membahas komunikasi secara visual.

Majas visual yang dipakai dalam visualisasi animasi 3 dimensi ini adalah majas Hiperbola. Majas ini digunakan untuk menggambarkan situasi yang dibuat seakan-akan dilebih-lebihkan dari kenyataan sebenarnya yang terjadi dalam legenda. Majas ini dapat dilihat dari adegan-adegan yang menggunakan visual efek dalam penggambarannya, seperti pada saat pohon jati menghilang dan saat Sunan Kalijaga menggunakan ketuatannya untuk menemukan pohon tersebut.

#### B. Aspek Teknis

Pembuatan environment animasi 3 dimensi legenda Goa Kreo ini dibuat menggunakan aplikasi blender. Dengan menggunakan tool bernama cube. Dari objek cube tersebut dapat dibentuk ke berbagai objek dari bentuk pepohonan, bebatuan, hingga objek makhluk hidup pendukung dalam cerita.

Pembangunan suasana dalam animasi 3 dimensi pendek legenda Goa Kreo sangat penting dalam penyampaian cerita. Untuk itu dipilihlah warna yang merupakan warna-warna tersier. Proses edit warna video animasi dilakukan pada aplikasi *Adobe After Effect*.

#### SIMPULAN

Pembuatan animasi 3 dimensi Legenda Goa Kreo merupakan proyek karya animasi yang dibuat berdasarkan hasil penekunan dan pembelajaran mata kuliah selama penulis menempuh pendidikan di Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang. Beberapa mata kuliah yang memiliki sangkut paut langsung

terhadap karya diantaranya adalah nirmana, semua mata kuliah konsentrasi gambar, serta mata kuliah pengambilan gambar atau fotografi. Selebihnya pengalaman penulis sebagai seorang animator di dunia kerja juga turut serta memaksimalkan hasil karya animasi 3 dimensi Legenda Goa Kreo.

Proyek studi penciptaan ini berhasil menghasilkan sebuah karya animasi 3 dimensi berjudul Legenda Goa Kreo. Animasi yang dibuat memiliki spesifikasi dengan durasi 5 menit 8 detik dengan jumlah scene sebanyak 5 dan 116 *shots* di dalamnya. Dimensi yang dimiliki oleh karya ini adalah 1280px x 720px. Karya ini menceritakan asal-usul dari nama sebuah lokasi wisata yang berada di wilayah kota Semarang, Jawa Tengah yaitu Goa Kreo.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. 2009. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta: Penerbit Andi Rineka Cipta.
- Baried, dkk. 1994. *Pengantar Teori Filologi*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Danandjaja. 1997. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafitipers.
- Dimas Andreas, 2013, *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*, Yogyakarta :TAKA Publisher.
- Harto, Dwi Budi. 2020. *Majas Visual (Majas Gambar / Gaya Bahasa Gambar)*. Semarang: Jurusan Seni Rupa – Fakultas Bahasa dan Seni – Universitas Negeri Semarang. Tersedia dari researchgate.net
- Haryanto, Eko. 2014. *Decoding Karya Poster Tugas Akhir 2000-2012 Mahasiswa Seni*

- Rupa Unnes: Sebuah Identifikasi Kode Dan Jalinan Kode. Vol VIII No. 2.
- Rokhman, Arif. 2003. Cultural Materialism dalam Kajian Sastra dalam Rokhman, Arif, dkk. Sastra Interdisipliner. 2003. Yogyakarta: Qalam.
- Rusyana, Yus. 1981. Cerita Rakyat Nusantara. Bandung: FKIP UPI. Tidak diterbitkan.
- Thomas, Johnston. 1981. The Illusion of Life Disney Animation. New York: Walt Disney Production.
- Voughan, T. 2004. Multimedia: Making It Work Edisi 6. Yogyakarta: ANDI.
- Wibowo, Septian Purwananda. 2020. Budi Pekerti Dan Moral Dalam Serial Animasi Anak. Jurnal Komunikasi Massa. 1(1),
- Zaharuddin, G. Djalle. 2007. The Making of 3D Animation Movie Using 3D studioMax. Bandung: Informatika dalam Membangun Kota Kreatif.