



9th Applied Business and Engineering Conference

RANCANG BANGUN FILM ANIMASI SEJARAH KEBUDAYAAN PACU JALUR KUANTAN SINGINGI DENGAN *GREASE PENCIL*

Dhiyaul Husna¹, Wenda Novayani²

¹Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Caltex Riau, Jl. Umban Sari (Patin) No.
1 Rumbai, Pekanbaru, 28265

²Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Caltex Riau, Jl. Umban Sari (Patin) No.
1 Rumbai, Pekanbaru, 28265

E-mail: dhiyaul17ti@mahasiswa.pcr.ac.id, wenda@pcr.ac.id

Abstract

In the current information age, the delivery of knowledge about history is minimal because it is considered boring, as well as reading history books is considered uninteresting. The cultural history of Kuantan Singingi, especially Pacu Path, has become one of the international events and has entered Indonesia's tourism, but not many people know about its cultural history. One of the interesting delivery of historical knowledge is through animated films, making animated films with visuals good makes it easy for the audience to understand the story to be conveyed, making animated films can be done using the feature grease pencil. This study aims to introduce the history of spur culture and compare the visual results of applying grease pencil in combining 2D and 3D animation. This animated film has been validated by film experts and drawing experts who have met the requirements of filmmaking and testing visual and coloring image with a value of 87%. This film has been tested on 30 respondents, based on the aspect of the comparison of components visual, it shows that the animated film of the history of spur culture with grace pencil is more attractive, with a value of 88.33%, compared to 2D films. Comparison of learning outcomes with pretest and posttest between animated film media and reading books, film media gave an increase of 58.67 or 87.33% compared to reading books which only scored 36.00 or 55.33%.

Keywords: *Grease Pencil, 2D, 3D, animation, blender, visual.*

Abstrak

Di era informasi saat ini, penyampaian pengetahuan tentang sejarah sangat minim karena dianggap membosankan, begitu juga membaca buku sejarah dianggap tidak menarik. Sejarah kebudayaan Kuantan Singingi khususnya pacu jalur menjadi salah satu *event* internasional dan masuk ke dalam pariwisata visit Indonesia, namun belum banyak orang mengetahui sejarah budayanya. Salah satu penyampaian pengetahuan sejarah yang menarik adalah melalui film animasi, pembuatan film animasi dengan *visual* yang baik membuat penonton mudah memahami cerita yang ingin disampaikan, pembuatan film animasi dapat dilakukan dengan menggunakan fitur *grease pencil*. Penelitian ini bertujuan memperkenalkan sejarah kebudayaan pacu jalur dan membandingkan hasil *visual* penerapan *grease pencil* dalam memadukan animasi 2D dan 3D. Film animasi ini sudah divalidasi oleh ahli perfilman dan pakar gambar dimana telah memenuhi syarat pembuatan film dan syarat pengujian *visual* serta *coloring* gambar dengan nilai 87%. Film ini telah



9th Applied Business and Engineering Conference

diuji kepada 30 responden, berdasarkan aspek perbandingan komponen *visual* menunjukkan film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur dengan *grease pencil* lebih menarik, dengan nilai sebesar 88.33%, dibandingkan dengan film 2D. Perbandingan hasil belajar dengan pretes dan postes antara media film animasi dengan membaca buku, media film memberikan kenaikan dengan 58.67 atau sebesar 87.33% dibandingkan dengan membaca buku yang hanya dengan nilai 36.00 atau 55.33%.

Kata Kunci: *Grease pencil*, 2D, 3D, animasi, blender, *visual*.

PENDAHULUAN

Di era informasi saat ini, penyampaian pengetahuan tentang sejarah sangat minim, penyampaian pengetahuan tentang sejarah dapat dilakukan dengan cara menjelaskan kepada semua orang tentang gambaran kehidupan masyarakat pada masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus. Sejarah itu menitikberatkan pada pencatatan yang berarti dan penting saja bagi manusia. Catatan itu meliputi tindakan- tindakan dan pengalaman-pengalaman manusia di masa lampau pada hal-hal yang penting sehingga merupakan cerita yang berarti (W.H Walsh, 2014). Mempelajari sejarah merupakan suatu jenis berpikir yang disebut dengan pemikiran historis, dimana tujuan dari mempelajari sejarah yaitu untuk memberikan pengetahuan tentang fakta-fakta dari sejarah yang harus diketahui dan dimengerti oleh setiap orang.

Realitanya mempelajari sejarah kurang begitu menarik dan tidak begitu diminati oleh banyak orang karena dianggap membosankan (Aman, Model dan Evaluasi Pembelajaran Sejarah, 2011).

Salah satu cara penyampaian pengetahuan tentang sejarah saat ini adalah melalui film animasi, berdasarkan hasil survey yang dilakukan terhadap 50 orang dapat disimpulkan bahwa penyampaian pengetahuan tentang sejarah dengan metode ini terbilang efektif khususnya dikalangan generasi muda dan anak-anak. Selain menjadi hiburan cerita dalam film animasi menyuguhkan banyak informasi yang bisa dengan mudah sampai kepada apresiatornya. Hal ini dikarenakan ilustrasi cerita pada film animasi memiliki unsur audio dan *visual* yang menarik sehingga membuat apresiator enggan melewatkan adegan- adegan yang terdapat dalam film tersebut.



9th Applied Business and Engineering Conference

Salah satu teknik dalam pembuatan film animasi adalah dengan *grease pencil*. *Grease Pencil* adalah fitur pada blender yang memungkinkan animator menggambar pada 3D *viewport*.

Berdasarkan uraian diatas, maka diangkat penelitian penggunaan fitur *grease pencil* untuk film animasi sejarah kebudayaan Kuantan Singingi, Berdasarkan hasil survey yang dilakukan pada 50 orang diantaranya 33 mahasiswa 91.2% diantaranya tidak mengetahui sejarah kebudayaan pacu jalur 8.8% mengetahui sejarah kebudayaan pacu jalur dan 17 masyarakat umum dengan rentang umur 16 – 56 tahun, Berdasarkan hasil survey yang sama, 97.1% mahasiswa menyukai animasi dan 94.1% menyukai film dan untuk masyarakat umum 100% menyukai film animasi.

METODE PENELITIAN

A. Pengujian Dengan Ahli Perfilman

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil visual film animasi ini siap untuk dipublikasikan berdasarkan kesesuaian dengan pergerakan karakter, suara, tampilan. Pengujian ini dilakukan dengan cara menunjukkan hasil dari film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi dengan *Grease Pencil* kepada ahli perfilman dan pakar film akan memvalidasi.

B. Pengujian Dengan Pakar Gambar

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil visual film animasi ini dirancang sesuai dengan estetika penggambaran seperti pembuatan karakter dan warna yang digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan cara menunjukkan hasil akhir dari film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi dengan *grease pencil* kepada pakar gambar kemudian hasil dari *grease pencil* akan di validasi oleh pakar gambar.

C. Uji Responden

Penelitian selanjutnya adalah melakukan uji responden pada masyarakat dimana masyarakat akan menjadi target penonton film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi dengan *Grease Pencil* ini. Tujuan dari penelitian ini adalah



9th Applied Business and Engineering Conference

membandingkan hasil *visual* penerapan grease pencil pada pembuatan karakter dan beberapa *properti* pendukung dan animasi 3D pada pembuatan environment seperti rumah, hutan dan pepohonan, merancang hasil *visual grease pencil* dalam pembuatan film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi, memperkenalkan sejarah kebudayaan Kuantan Singingi yaitu Pacu Jalur, mengetahui bagaimana hasil dari *grease pencil*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengujian Dengan Ahli Perfilman

Validasi untuk pengujian film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi dilakukan dengan mengirimkan hasil dari film kepada ahli perfilman melalui google drive. Validasi dilakukan kepada ahli perfilman dan 3D assets yang berada di Pekanbaru, untuk beberapa *scene* terdapat beberapa adegan dialog yang sebaiknya diberikan terjemahan bahasa indonesia agar penonton yang bukan orang asal Riau dapat memahami maksud dari dialog, dikarenakan film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi ini menggunakan dialog bahasa Taluk Kuantan, untuk pemilihan *font*, peletakan *font*, warna *font*, kejelasan *font* pada tampilan menurut ahli perfilman sudah sesuai dengan mendapatkan skala nilai tingkat persetujuan 3 dan 4, kemudian tambahkan transisi untuk beberapa *scene* agar terlihat lebih menarik, untuk pemilihan transisi ahli perfilman memberikan nilai 3, untuk bagian suara mendapatkan saran dari ahli perfilman yaitu menambahkan variasi *backsound* (sesuai *scene*) agar lebih menarik, karena sebelumnya hanya menggunakan satu jenis *backsound*, untuk kejelasan suara mendapatkan tingkat persetujuan dengan nilai 4, penggunaan *backsound* dengan tingkat persetujuan 3, dan penggunaan *sound effect* Dengan nilai tingkat persetujuan 4 karena pada film animasi ini menggunakan cukup banyak *sound effect*, kemudian untuk *effect* ahli perfilman memberikan tingkat persetujuan dengan nilai 4 karena di *Film* animasi ini menggunakan *effect cinematic* jadi cocok dengan pewarnaan dan latar dari film yaitu masa lampau, untuk pergerakan karakter ahli perfilman menyarankan untuk meningkatkan keahlian dalam Pergerakan karakter yang bisa dipelajari dari animator-



9th Applied Business and Engineering Conference

animator *professional* yang ada di internet, ahli perfilman memberikan tingkat persetujuan dengan nilai 3, untuk hasil render sudah sesuai dengan format film

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Perfilman

Aspek	Presentase	Kategori
Tampilan Tulisan	90%	Sangat Baik
Transisi	80%	Baik
Suara	90%	Sangat Baik
Penggunaan <i>Effect</i>	80%	Baik
Pergerakan Karakter	80%	Baik
Hasil <i>Render</i>	100%	Sangat Baik
Rata-rata	87%	Sangat Baik

B. Hasil Pengujian Dengan Pakar Gambar

Pada pengujian yang dilakukan dengan pakar gambar dilakukan dengan cara mengirimkan potongan-potongan gambar dari setiap scene film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi dan mengirimkan *file* ide cerita kepada pakar gambar melalui google drive, terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh pakar gambar, yaitu *scene 4*, *scene 5*, *scene 7*, *scene 9*, *scene 10*, *scene 14*, *scene 18*, *scene 28*, *scene 33*, form pengujian pakar gambar terdapat pada lampiran. Untuk *scene 4* pewarnaan karakter warga wanita terlalu fokus dengan warna hijau pakar gambar menyarankan untuk mengganti warna dengan gradasi warna lain, sedangkan untuk *scene 5* pewarnaan terlalu *out of color* atau warna terlalu jauh dari gradasi dan tidak cocok sehingga harus diganti, untuk *scene 7* terdapat revisi bagian *visual* dan Pewarnaan yaitu karakter warga laki-laki yang sudah tua ditambahkan raut wajah tua atau kerutan, dan pewarnaan untuk kostum kurang sesuai dengan warna hijau, kemudian untuk *scene 9* bagian *visual* karakter kurang sesuai karena seharusnya untuk karakter kepala desa dibuat lebih terlihat tua sesuai dengan *concept art*, tambahkan raut wajah



9th Applied Business and Engineering Conference

bingung agar terlihat lebih ekspresif, karena di *scene* 9 kepala desa kebingungan dengan kondisi desa yang memburuk, *scene* 10 untuk pewarnaan kapal jepang yang terlalu fokus pada warna merah dan *out of color* dari warna bendera Jepang, kemudian warna dari kapal terlalu gelap, *scene* 14 pakar gambar menyarankan untuk tiap-tiap karakter yang berada di jalur menggunakan kostum yang berbeda agar lebih sesuai dengan cerita sejarah pacu jalur, karena sebelumnya hanya menggunakan satu pewarnaan saja, *scene* 18 *visual* dari dukun jalur menurut pakar gambar kurang sesuai karena tangan karakter dukun jalur terlalu monoton dan kaku, oleh karena itu *visual* tangan dukun jalur harus diperbaiki, kemudian untuk *scene* 28 pewarnaan untuk kayu terlihat kurang *realistic* pakar gambar menyarankan untuk menggunakan *gradient* dari warna coklat sehingga kayu terlihat lebih nyata, *scene* 33 pewarnaan kayu sama dengan *scene* 28, sehingga harus diganti dengan menggunakan pewarnaan dengan *gradient* coklat. Pada pengujian dari pakar gambar mendapatkan beberapa masukan dan revisi, yang paling sering di revisi oleh pakar gambar adalah Pewarnaan yang kurang sesuai atau *out of color* sehingga warna yang digunakan terlalu jauh dari *gradient* warna, kemudian terdapat beberapa *scene* yang hanya fokus terhadap satu warna, karena penggunaan warna sangat berpengaruh dalam *visualisasi* penggambaran, kemudian untuk pembuatan *visual* karakter sudah sedikit menyerupai *human visual* atau nyata.

C. Hasil Uji Responden

Pengujian uji responden dilakukan untuk membandingkan hasil *visual* film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi Dengan menggunakan *grease pencil*, dan film animasi yang *environment* nya tanpa menggunakan *grease pencil* atau 3D serta untuk mengetahui pengetahuan penonton setelah menonton film animasi. Pengujian dilakukan melalui google form kepada 30 orang responden, form diberikan melalui link kemudian responden mengisi form tersebut dimana terdapat beberapa pertanyaan diantaranya pertanyaan berisikan data responden seperti nama, umur, pekerjaan, asal, jenis kelamin, kemudian responden diberikan link dari film animasi dan video perbandingan yang dicantumkan didalam form, responden menjawab beberapa pertanyaan pre-test dan post-test, kemudian pertanyaan perbandingan film animasi.



9th Applied Business and Engineering Conference

Terdapat 3 bagian pengujian yaitu bagian pengujian pengetahuan penonton setelah menonton film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi, pengujian *visual* pada karakter dan *property*, kemudian pengujian pada buku sejarah pacu jalur yang akan dibandingkan manakah yang lebih menarik membaca buku sejarah atau menonton film animasi, Setelah dilakukan pengujian hasil perbandingan *visual* dari film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi, berdasarkan hasil dari perbandingan *visual* yaitu tampilan, komposisi warna, kerecarahan, dan bentuk dari karakter beserta *property* dapat disimpulkan bahwa film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi dengan perpaduan 3D dan 2D *grease pencil* lebih menarik dibandingkan dengan film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi yang hanya berkomposisi 2D saja. Berdasarkan nilai rata-rata perbandingan semua konsep *visual* film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur dengan perpaduan 3D dan 2D adalah 88.33%, dan perbandingan semua konsep *visual* film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur yang hanya berkomposisi 2D adalah 11.67%, sehingga memiliki selisih nilai sebesar 76.67%. Pengujian ini dilakukan untuk melihat pengaruh apakah film animasi sejarah Kebudayaan pacu jalur dapat memberikan informasi serta pengetahuan baru dan meningkatkan pengetahuan penonton sebelum dan sesudah menonton film animasi, kemudian membandingkan manakah diantara membaca buku sejarah pacu jalur dengan menonton film animasi yang lebih menarik, hasil yang diperoleh dari rata-rata nilai responden untuk *pre-test* dan *post-test*, dapat digunakan dengan statistik deskriptif sebagai berikut. Pengujian ini dilakukan untuk melihat pengaruh apakah film animasi sejarah Kebudayaan pacu jalur dapat memberikan informasi serta pengetahuan baru dan meningkatkan pengetahuan penonton sebelum dan sesudah menonton film animasi, kemudian membandingkan manakah diantara membaca buku sejarah pacu jalur dengan menonton film animasi yang lebih menarik, hasil yang diperoleh dari rata-rata nilai responden untuk *pre-test* dan *post-test*, dapat digunakan dengan statistik deskriptif sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil *Paired Sample Statistics*

		Rata-rata	Jumlah	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test Film Animasi	28.67	30	20.45	3.80
	Post-Test Film Animasi	87.33	30	23.77	2.09
Par 2	Pre-Test Buku Sejarah	19.33	30	6.80	1.26
	Post-Test Buku Sejarah	55.33	30	16.28	3.02

SIMPULAN

- 1) Pacu jalur Kuantan Singingi sudah memenuhi syarat pembuatan film. Film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi sudah memenuhi syarat dari pengujian *visual* dan *coloring* gambar.
- 2) Berdasarkan pengujian uji responden, diperoleh bahwa film animasi sejarah Kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi memberikan informasi dan peningkatan pengetahuan setelah menonton sebesar 58.67%.
- 3) Berdasarkan hasil pengujian perbandingan komponen *visual* film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur Kuantan Singingi dengan perpaduan 2D dan 3D lebih menarik, dengan 88,33% responden memilih film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur dengan perpaduan 2D dan 3D, sedangkan 11,67% responden memilih film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur yang hanya berkomponen 2D, terdapat perbedaan sebesar 76,67%.



9th Applied Business and Engineering Conference

- 4) Berdasarkan hasil pengujian kepada 30 orang responden, menonton film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur memberikan kenaikan nilai sebesar 31,67% dibandingkan dengan membaca buku sejarah pacu jalur, ini menunjukkan menonton film animasi sejarah kebudayaan pacu jalur lebih menarik daripada membaca buku sejarah pacu jalur.

DAFTAR PUSTAKA

- Aman. (2011). *Model dan Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Andrew Kristianto. (2020). *Penggunaan Grease Pencil pada Blender*. Jakarta: Humanika.
- Leung, J., & Lara, D. M. (2015). *Grease Pencil: Integrating Animated Freehand*. SIGGRAPH Asia: Technical Briefs, 2015, 4.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Premiere. (2020). *Pengertian Adobe Premiere*. <https://www.utopicomputers.com/apaitu-adobe-premiere-pro-berikut-pengertian-dan-fungsinya/>.
- Syahfitri, Y. (2011). *Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer*. Jurnal Saintikom: 3.
- Tim Penyusun. (2011). *Buku Budaya Pacu Jalur Kuantan Singingi*. Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009, January 01). Learning Object Review Instrument (LORI). Retrieved from African Virtual University: <http://www.avu.org/avuorg/images/Documents/ODELPD/loript.pdf>
- University, T. (2017). Panduan Dokumen User Acceptance Test (Uat). 1-4. Retrieved <http://dac.telkomuniversity.ac.id/wp-content/uploads/2015/06/PAKA06A-Panduan-User-Acceptance-Test-UAT-20170410.pdf>