

3D ANIMATION BIOGRAPHY OF I WAYAN PENGSONG

Sasa Bella Cintia Riski Perdana¹, Hasbullah², dan I Nyoman Miyarta Yasa³

^{1,2,3}Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Bumigora

Jl. Ismail Marzuki, Cilinaya, Cakranegara, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. 83127, Indonesia

e-mail: hasbullah@universitasbumigora.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Received : January, 2024

Accepted : March, 2024

Publish : April, 2024

ABSTRACT

I Wayan Pengsong is a maestro artist who was born in Lombok. a figure who is very disciplined in each of his works. I Wayan Pengsong always includes elements of the beauty of Lombok in his paintings and brings Lombok to the national level. There are not many articles that cover the ins and outs of the maestro. The current generation is more interested in watching new media such as cartoons and animation. This has resulted in many art practitioners in the West Nusa Tenggara (NTB) provincial cultural park not recognizing who I Wayan Pengsong is. The problem raised is how to make a biography of I Wayan Pengsong using 3D animation media. The purpose of this article is to create the figure of I Wayan Pengsong using 3D animation media. The process of making 3D animation is carried out using a pipeline method starting from pre-production, production and post-production which is based on WallDisney's theory of animation principles. The result of this creation is Pre-Production: Concept, story idea, design and Storyboard, Production: Modeling, Texturing, Morfer (Riging), Animating, Rendering, Post-Production: Final Editing and Distribution. Conclusions from the research show that 3D animated videos can be used as a medium for introducing the figure of a maestro artist in NTB cultural parks.

Keywords: Biography, I Wayan Pengsong, 3D Animation

ABSTRAK

I Wayan Pengsong adalah sosok perupa maestro yang lahir di Lombok. Beliau merupakan sosok yang sangat disiplin dalam tiap karyanya. I Wayan Pengsong selalu memasukkan Unsur keindahan Lombok dalam lukisannya dan mengharumkan Lombok hingga ke ranah Nasional. Tidak banyak tulisan yang mengangkat seluk beluk sang maestro. Generasi saat ini lebih tertarik menonton media-media baru seperti kartun dan animasi. Hal demikian mengakibatkan banyak penerus seni di taman budaya provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) yang tidak mengenali siapa sosok I Wayan Pengsong. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana membuat biografi I Wayan Pengsong melalui media animasi 3D. Tujuan tulisan ini untuk membuat sosok I Wayan Pengsong dengan menggunakan media animasi 3D. Proses pembuatan animasi 3D dilakukan dengan metode pipeline yang dimulai dari pra produksi, produksi dan post produksi yang berlandaskan teori prinsip animasi Walldisney. Hasil ciptaan ini dengan Pra Produksi: Konsep, ide cerita,

desain dan Storyboard, Produksi: Modeling, Texturing, Morfer (Riging), Animating, Rendering, Pasca Produksi: Final Editing dan Distribusi. Kesimpulan Dari Penelitian Menunjukkan Bahwa Video animasi 3D dapat digunakan sebagai media pengenalan sosok seniman maestro di taman budaya NTB.

Kata Kunci: Biografi, I Wayan Pengsong, Animasi 3D

PENDAHULUAN

Seni lukis di Lombok ada dan berkembang melalui perpindahan penduduk yang menetap di Lombok, nama-nama yang terkenal dan aktif dalam perkembangan seni lukis Lombok seperti I Wayan Pengsong [1]. Salah satu seniman yang berkiprah di bidang seni lukis di Lombok yang dikenal dengan I Wayan Pengsong kemudian hadir membawa pengaruh pada dunia seni rupa di Lombok. Kemunculannya sebagai pelukis dimulai pada tahun 1960-an. Dibuktikan dengan pada tahun 1963 Pengsong sudah mengikuti pameran bersama di GNI Mataram. Beliau kemudian mulai dikenal atau diekspos oleh publik seni lukis lantaran karya-karyanya memberikan pesona yang estetik dan bermakna.

Perjalanan berkeseniannya pun makin terasah dengan keikutsertaannya di Sanggar Kamboja pada tahun 1989. Dalam buku "Pengsong, Ritus dan Romantisme Tanah Lombok" yang ditulis oleh Mikke Susanto yang mengupas tentang perjalanan berkesenian Pengsong mengungkapkan bahwa keinginan untuk menambah wawasan dan kemauannya menembus jajaran seni rupa di Jakarta, Surabaya dan Denpasar menjadi alasan untuk bergabung. Sanggar kamboja yang beranggotakan sekitar 18 orang seperti Huang Fong, Lie Tjoen Tjai dan lain-lain yang juga turut mengangkat namanya di jajaran seni rupawan nasional. Dari sini pulalah eksistensinya semakin menanjak dan diakui. Namun pada tahun 1992 Pengsong menyatakan mengundurkan diri dari keanggotaan sanggar kamboja [2]. I Wayan Pengsong sebagai seniman yang mengambil peran penting pada perjalanan perkembangan seni lukis di Lombok dengan membawa tema yang menarik dalam beberapa karyanya menjadi acuan berkesenian oleh seniman-seniman di Lombok saat ini.

Bentuk visual yang seolah mengajak pengamat untuk melakukan perenungan mendalam. Lebih lanjut dari buku yang sama, Pengsong menjadikan Lombok sebagai sumber ilham. Apa yang direkamnya di Lombok Beliau Tuangkan pada karyanya. Sehingga apa yang muncul pada karyanya adalah tidak termasuk ke dalam bingkai tradisional saja, melainkan percampuran antara nilai-nilai tradisi dengan pola

pikir kaum modern sering kali melahirkan gagasan yang baru. Tokoh seniman yang berpengaruh di Lombok harus tetap di ceritakan kembali kepada anak-anak untuk memperkenalkan siapa tokoh seniman dan pelukis di Lombok. Selama perjalanan hidup beliau I Wayan Pengsong selalu memasukkan Unsur keindahan Lombok dalam lukisannya dan mengharumkan Lombok hingga ke ranah Nasional namun tidak banyak generasi muda di Lombok yang mengetahui siapa I wayan Pengsong. Media yang tersedia hanya buku biografi dan video wawancara sehingga anak-anak kurang memahami kisah-kisah pelukis local di Lombok. Dengan pembuatan animasi ini diharapkan penyampaian informasi lebih mudah dan dapat di serap oleh audiens anak-anak.

Salah satu program Seni di Taman Budaya yaitu Kelas Kreasi memberikan banyak sekali kelas seni yang salah satunya adalah kelas seni Lukis. Kelas seni Lukis ini mengajarkan anak-anak tentang dasar-dasar dalam melukis dan memberikan mereka kebebasan saat melukis sebagai wadah untuk mengekspresikan diri. Selain mengajarkan dasar-dasar melukis, anak-anak juga diperkenalkan tokoh-tokoh pelukis Indonesia khususnya pelukis local di Lombok. Namun anak-anak hanya diperkenalkan dengan media lukisan serta penjelasan secara satu arah saja dari guru, tanpa adanya alat bantu yang menyebabkan anak-anak kesusahan untuk mengenal seniman gaya modern di Lombok dan kurangnya menarik perhatian anak-anak. Guru harus bisa berinovasi dengan teknologi era zaman sekarang. Media-media banyak sekali ditawarkan mulai dari video, animasi maupun games untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak-anak.

Animasi adalah sekumpulan gambar yang di buat untuk menghasilkan gambar bergerak, perbedaan animasi 2D memakai koordinat sedangkan 3D memakai 3 koordinat sehingga bisa melihat objek lebih nyata [3]. Animasi 3D adalah sebuah objek animasi yang berada pada ruang tiga dimensi dimana objek tersebut dapat berotasi dan berpindah seperti objek ang nyata. Dengan adanya animasi tiga dimensi, sebuah karakter yang

diperlihatkan semakin hidup dan nyata sehingga mendekati wujud manusia aslinya.

Menurut Daryanto menyatakan bahwa, "Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial". Menurut Daryanto menyatakan bahwa, "Video merupakan medium yang efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual maupun berkelompok"[4].

Menurut Niken Ariani dan Dany Haryanto menyatakan, mengartikan "Animasi adalah salah satu sarana yang sangat kreatif inovatif untuk mengungkap konsep materi yang disampaikan". Sedangkan menurut Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, & James D. Russell yang menyatakan bahwa, "terdapat berbagai teknik untuk memperoleh animasi, tetapi pada dasarnya animasi dibuat dari serangkaian foto, gambar, atau gambar computer dari pemindahan-pemindahan kecil dari benda atau gambar"[5]. Media video animasi dapat diartikan bahwa alat bantu engajaran yang berupa serangkaian gambar-gambar yang bergerak dan tampak seperti hidup dapat menarik perhatian seseorang sehingga yang melihat gambar-gambar hidup dapat berimajinasi lebih tinggi terhadap gambar-gambar tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa Animasi adalah sekumpulan gambar yang dibuat sehingga menghasilkan gambar bergerak. Animasi juga sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena lebih interaktif dan mudah dipahami oleh penonton.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis memberikan solusi dengan merancang sebuah video animasi 3D tentang biografi dan sejarah singkat Pelukis Lombok I Wayan Pengsong sebagai media pembelajaran anak-anak dalam memahami sejarah seniman local di Lombok dan meningkatkan efektivitas pembelajaran serta motivasi anak-anak tentang perupa local di Lombok serta dapat mengapresiasi karya-karya mereka dalam bidang lukis.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Penciptaan animasi 3D ini menggunakan metode perancangan Metode Pipeline [5]. Metode Pipeline ialah cara pendekatan untuk menciptakan sebuah animasi ketika memulai sebuah projek. Metode Pipeline terbagi menjadi tiga tahapan diantaranya yaitu : Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.karya seni yang menguraikan rancangan proses penciptaan karya seni sesuai dengan tahapan-tahapan pengkaryaan sejak mendapat inspirasi (ide), perancangan, sampai perwujudan karya seni.



Gambar 1. Model proses perancangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelusuran tentang biografi I Wayan Pengsong mulai dari sekelumit Riwayat hidup seperti ; Kehadirannya dilhami atas keinginan ayah bundanya untuk mendapatkan keturunan, maka seusai berdoa di gunung Pengsong lahirlah putra yang diharapkan setegar gunung karang itu. I Wayan Pengsong kemudian lahir di Cakranegara pada 15 Desember 1943. Anak yang lahir dari pasangan I Wayan Gede dan Ni Wayan

Darti melewati masa kecilny dengan manis tanpa meninggalkan kenangan-kenangan indah, serta dilingkupi dengan suasana keluarga dan lingkungan seni secara utuh. Pamannya I Made Memes, seorang guru SR (Sekolah Rakyat) yang turut pulamembentuk dirinya menjadi seniman sedang ayahnya sendiri adalah seorang tukang kayu dan pembuat perlengkapan upacara adat ngaben seperti wadah/bade dan industri rumah tangga.

Tahun (1951-1956) Pengsong menghabiskan waktu seperti anak-anak lainnya. Hingga menginjak ke pendidikan selanjutnya di SMP Katholik Cakranegara dan dilanjutkan ke sekolah Gunu Atas (setingkat SPG) Negeri Mataram. Di sini Pengsong menemukan dunia seni. Selain keluarga, pertemuannya rupanya. dengan Pak Hardjono (Alumni ASR), guru seni rupanya di SMP memberi cambuk tersendiri bagi perkembangan dirinya. Di sela-sela giatnya berpameran, la tak melupakan pula untuk memperdalam ketrampilannya belajar secara nonformal berupa latihan kerja ukir dan membuat patung di Ubud pada tahun 1975, ketrampilannya itudapat dilihat pada patung di tengah kota Narmada Lombok yang menggambarkan pemain gendang beleq. Di Ubud mata Pengsong kian terbuka, dengan bertemu berbagai seniman, termasuk Nashar (saat itu sedang ada di Bali), turut memperluas wawasannya dan di tahun 1989 Pengsong menyelesaikan salah satu tugasnya sebagai guru dengan lulus di PGSLP Bahasa Indonesia. Sera bergabungnya Pengsong Bersama Sanggar Kamboja di tahun 1989 itu pula semakin memantapkan jiwanya sebagai pelukis [2]. Keinginannya untuk menambah Wawasan dan kemauannya menembus jajaran seni rupa di Jakarta, Surabaya dan Denpasar menjadi alasan untuk bergabung. Sanggar Kamboja yang beranggotakan sekitar 18 orang seperti Huang Fong, wiki, Lie Tjoen Tjai, Raka Suwasta, Ida Bagus Danendra, I Made Surita dan lain-lain turut

mengangkat namanya di Jajaran seni rupawan nasional.

Pengsong tidak menyangkal lukisan-lukisannya memperlihatkan kecenderungan dekoratif, yang dengan kata lain dekoratif adalah 'hiasan' namun ditambah dengankemampuan teknik impresionis (permainan Cahaya) dalam pencapaian akhir setiap karya lukisnya[6]. Kecenderungan ini bukan tanpa alasan, dasar yang membuatnya demikian adalah kepekaan dalam menangkap ungkapan Yang bersifat menghias, karena ia berasal dari Keluarga Bali yang setiap hari diselimuti pola-pola semacam itu, diva melihat pada sejarah seni rupa Barat, Kecenderungan dekoratif merupakan genre yang tak muncul begitu saja. pada lukisan Pengsong justru tercipta dari perpaduan dan akulturasi semua corak di atas. Di lain pihak akulturasi yang diolah menyebabkan karyanya tidak dimasukkan dalam bingkai tradisional.

Berdasarkan seklumit cerita biografi tersebut, maka dapat tergambar dalam imaji untuk menciptakan animasi 3D dari kisah I Wayan Pengsong., Adapun tahap pertama dilakukan adalah:dan memberikan pesan atau pembelajaran kepada penonton.

1. Pra Produksi

•Konsep

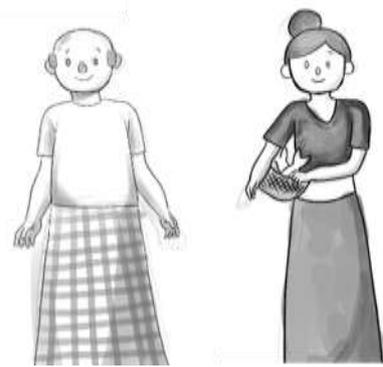
Perancangan animasi biografi I Wayan Pengsong ditentukan dalam tahapan konsep ini, yang termasuk didalamnya adalah identifikasi pengguna, macam animasi, tujuan animasi dan spesifikasi umum.

•Ide Cerita

Penjelasan secara visual tentang bagaimana perjalanan hidup I Wayan Pengsong sangat bermanfaat untuk anak-anak dan masyarakat yang belum mengenal lebih dekat siapa tokoh asal Lombok yang sangat banyak berjasa dalam bidang seni Lukis untuk masyarakat Lombok, penulis membuat animasi 3D untuk visualisasi bagaimana beliau berjuang untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat di Lombok dengan media animasi.

•Desain

Desain karakter animasi adalah salah satu tahap awal untuk merancang tampilan animasi 3D sebelum ditentukan bagaimana tampilan yang akan digunakan dalam animasi tersebut, terdapat bagaimana gambar untuk karakter animasi dibawah ini:



Gambar 2. Desain Karakter Tokoh
Sumber Dokumen Pribadi

•Storyboard

Sebelum masuk tahapan produksi kita harus menggambarkan alur cerita dari animasi yang akan kita buat dengan sketsa sesuai dengan *script* atau alur cerita yang sudah dibuat dan berikut adalah storyboard yang akan digunakan dalam pembuatan animasi biografi I Wayan Pengsong pelukis dari Lombok.

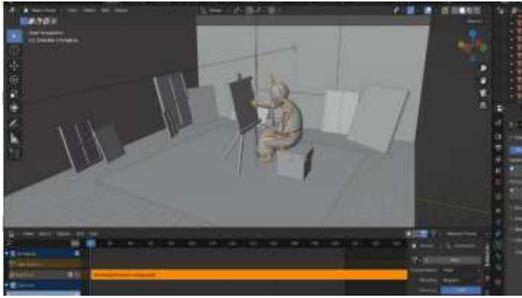
2. Produksi

Bagaian ini merupakan proses pembuatan karakter 3D, sampai pada menganimasikan karakter.



Gambar 3. Rigging karakter
Sumber Dokumen Pribadi

Pada tahapan ini, penulis menambahkan kerangka pada karakter animasi sehingga memudahkan penulis dalam membuat animasi.



Gambar 4. Menganimasi karakter
Sumber Dokumen Pribadi

Membuat animasi karakter dengan menggunakan mixamo kemudian menambahkan pose to pose dalam nonlinear animation agar pose dapat diatur cepat dan lambatnya dan berapa kali harus di repeat secara timing [7].



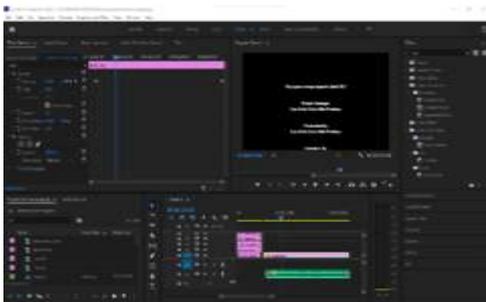
Gambar 5. Mereview hasil animasi yang akan di render
Sumber Dokumen Pribadi

Output seperti yang ditunjukkan agar sesuai dengan ukuran video dan frame rate yang diinginkan.

3 Post Produksi

a. Adobe Premiere Pro 2022

penulis menggabungkan beberapa klip dari animasi yang dibuat sebelumnya dengan menggunakan Adobe Premiere Pro. Pada tahap ini pula penulis menambahkan efek, efek visual, subtitle, music pada background dan soundeffect [8].



Gambar 6. Melakukan editing
Sumber Dokumen Pribadi

Penulis menggunakan Adobe Audition saat menggunakan suara dubber agar suara yang dihasilkan lebih jelas dan dapat didengar dengan mudah oleh penonton.



Gambar 7. Menambahkan sound
Sumber Dokumen Pribadi

Hasil akhir animasi video animasi 3 Dimensi biografi I Wayan Pengsong Pelukis dari Lombok ini dilakukan berdasarkan prosedur dan proses pada penulisan skripsi dalam pembuatan video animasi ini penulis menggunakan software Blender dan dikombinasikan dengan software pendukung untuk final editingnya yaitu Adobe Premier dan Adobe Audition. Adapun hasil dari video animasi 3 dimensi dapat ditampilkan melalui beberapa tangkapan layar seperti dibawah ini :

a) Opening Video Animasi

Pada opening video menampilkan logo universitas bumigora dan logo desain komunikasi visual bumigora.



Gambar 8. Opening1
Sumber Dokumen Pribadi

b) Scene_1

Pada scene ini menunjukkan karakter utama dengan melukis di ruangnya. Diikuti dengan suara dubber dan subtitle.



Gambar 9. scene_1

Sumber Dokumen Pribadi

c) Scene_4

Scene ini memperlihatkan suasana karakter utama sedang menggambar saat masih kecil di sekolah dasar dan teman-teman kelas serta gurunya merasa takjub dan kagum akan gambarnya. Diikuti dengan suara dubber dan subtitle.



Gambar 10. scene_4
Sumber Dokumen Pribadi

d) Scene_7

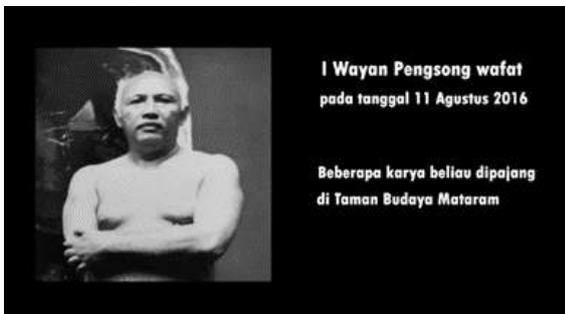
Scene ini menunjukkan suasana pantai dan karakter utama yang sedang berjalan-jalan di tepi pantai. Diikuti dengan suara dubber dan subtitle.



Gambar 11. scene_7_2
Sumber Dokumen Pribadi

e) Ending

Scenen ini menunjukkan foto I Wayang pengsong serta text tentang karakter utama. Diikuti dengan suara dubber dan subtitle.



Gambar 12. closing
Sumber Dokumen Pribadi

SIMPULAN

Penciptaan ini berhasil membuat sebuah video animasi 3 dimensi yang dapat memberikan

pemahaman terhadap anak-anak dan masyarakat umum dengan cara menyaksikan langsung secara visual biografi I Wayan Pengsong pelukis dari Lombok. Beberapa karya Lukis juga ditampilkan sebagai daya tarik emosional anak-anak atau audien, Ketika menonton. Melalui tahapan pra produksi, produksi dan post produksi makan Video animasi bersifat informatif sehingga dapat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar serta siswa juga dapat memahaminya dengan mudah. Animasi 3 dimensi ini hanya bersifat video informatif tentang sejarah singkat dan biografi I Wayan Pengsong. Secara kemasan visual yang rapih animasi 3D ini di distribusikan sebagai media baru untuk memperkenalkan maestro seniman-seniman yang ada di pulau Lombok, sebagai wadah Sejarah yang tak terlupakan. Sekaligus sebagai tanda penghargaan, yang terus berkembang di kalangan muda atau generasi penerus kesenian di daerah NTB pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. N. Miyarta, S. Gunalan, and H. Haryono, "Komunikasi Estetik Dalam Visual Lukisan Karya Tarfi Abdullah," *Gorga J. Seni Rupa*, vol. 12, no. 1, p. 196, 2023, doi: 10.24114/gr.v12i1.43866.
- [2] S. Mike, *Pengsong, Ritus Dan Romantisme Tanah Lombok*. Yogyakarta: Cv. Mekar Offset, 1998.
- [3] Z. G. Djalle, *The Making of 3D Animation Movie Using 3DStudioMax*, Revisi. Bandung: Informatika, 2007.
- [4] A. Z. Shoumi, "Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru," *Pros. Semin. Nas. Cendekiawan*, pp. 1–6, 2019, doi: 10.25105/semnas.v0i0.5809.
- [5] S. Niky Hardinata, M. Suyanto, "Gerakan Dasar Felidae Dalam Animasi 2 Dimensi," *J. Speed – Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 9, no. 2, pp. 26–34, 2017.
- [6] A. Sachari, *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: ITB, 2002.
- [7] S. F. Salmon, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, "Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket," *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–9, 2017, doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17867.
- [8] Y. Mariana, "Film Animasi 3D Jurnal Sindo," *Besaung J. Seni Desain dan Budaya*, vol. 2, no. 1, pp. 18–26, 2017, doi: 10.36982/jsdb.v2i1.244.