

Virtualisasi legenda Roro Jonggrang menggunakan Blender = Virtualization of Roro Jonggrang tales using Blender

Barnas Danu Adinata, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20249054&lokasi=lokal>

Abstrak

Saat ini, teknologi virtual realita semakin berkembang. Dengan menggunakan teknologi tersebut kita dapat membuat virtual reality berbentuk animasi yang mirip dengan nyatanya. Virtual reality tersebut dapat kita manfaatkan dalam banyak bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dalam skripsi ini dibuat suatu film animasi yang menceritakan tentang salah satu legenda di Indonesia. Legenda yang diambil adalah legenda roro jonggrang. Perangkat lunak yang digunakan adalah Blender, suatu perangkat lunak yang bersifat bebas bayar yang digunakan untuk membuat animasi 3D. Tujuan utama dalam skripsi ini adalah mencoba untuk membuat suatu film animasi dari perangkat lunak bebas bayar. Menunjukkan bahwa perangkat lunak bebas bayar tidak kalah dengan perangkat lunak berbayar. Film yang dibuat diuji secara on-line dengan diupload ke Youtube. Penguji menonton dan kemudian mengisi kuisisioner. Jumlah penguji yang mengisi kuisisioner adalah 27 orang. User yang melakukan pengujian dengan menonton film animasi hasil Blender sebagian besar mengenal Blender (59,26%). Namun, sebagian besar belum pernah menggunakan blender (64%). Penguji menilai dapat menangkap cerita dari film animasi yang dibuat (rata-rata 4 dari skala 5), menilai kurang menyukai sinkronisasi gerak mulut dan suara (rata-rata 2 dari skala 5), menilai cukup menyukai gerakan tangan dan berjalan (rata-rata 3 dari skala 5) dan cukup puas dengan hasil keseluruhan dari film animasi (rata-rata 3 dari skala 5).

Nowadays, Virtual Reality Technology has been growing fast. This technology allows us to create a virtual reality such as animation which looks like a real object. Such virtual reality would be necessary for many purposes, and education would be one of best the choices of making this virtual reality. The film that is created in this project tells about the story of Roro Jonggrang which the story taken from Indonesian traditonal tale. The software used in making of this movie is Blender, a freeware to create 3D objects and animations. The main purpose of this project is to create a short animation film tells about Indonesian traditional tale. This purpose show that a free software can be as power full as the commercial software. This film has been uploaded on youtube and has been viewed by 27 viewers. After watching the movie, each audience then asked to fill the questionnaire and answer some questions related to the animation film. They were asked to rank this movie through several aspects that represent the quality of the movie. The result of questionnaires show that most of the users have heard about Blender (59,26%), but never tried to use this software before (64%). Users got the point of the story in this film (approximately on scale 4 from 5), most of the users were complained about the dissynchronization between lip movements with voice (approximately on scale 2 from 5), but the users liked hand movements and overall object movements (approximately on scale 3 from 5). Afterall the users were satisfied by the whole animation film (approximately on scale 3 from 5).