BAB II
BEDUG PENDOWO DAN PERANCANGAN ANIMASI 3D SEBAGAI PENGETAHUAN INFORMASI BAGI GENERASI MUDA ATAU GENERASI BARU

II.1 Kebudayaan

II.1.1 Definisi Kebudayaan

Kebudayaan adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karyanya itu (Koentjaraningrat, 1990: 9). Kata kebudayaan dalam bahasa Indonesia sama dengan *culture* dalam bahasa Inggris, berasal dari kata *colere* yang berarti mengolah, mengerjakan. Dari makna ini berkembang pengertian *culture* sebagai daya upaya tindakan manusia untuk mengolah tanah dan mengubah alam.

Kebudayaan menurut ilmu antropologi pada hakikatnya adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 1996; 72). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hampir semua tindakan manusia adalah kebudayaan, karena hanya sebagian kecil dari tindakan manusia yang tidak dibiasakan dengan belajar seperti naluri, refleks, atau tindakan yang dilakukan akibat suatu proses fisiologis. Bahkan beberapa tindakan yang didasari atas naluri (seperti makan, minum dan berjalan) sudah dapat banyak dikembangkan manusia sehingga menjadi suatu tindakan yang berkebudayaan.

Menurut van Peuren, kebudayaan diartikan sebagai manifestasi kehidupan orang dan kelompok orang-orang. Kebudayaan dipandang sebagai suatu yang lebih dinamis, bukan sesuatu yang lebih dinamis, bukan sesuatu yang kaku atau statis. Kebudayaan merupakan cerita tentang perubahan-perubahan riwayat manusia yang selalu memberi wujud baru kepada pola-pola kebudayaan yang sudah ada (C.A.Van Peursen, 1989, Strategi Kebudayaan, Yogyakarta: Kanisius, halaman 10-15).

Manusia tidak terlepas dari kebudayaan, salah satu wujud kebudayaan dapat dilihat dari upacara yang merupakan wujud dari adat istiadat yang berhubungan dengan segala aspek kehidupan manusia baik secara aspek sosial, ekonomi, budaya, dan sebagainya. Pelaksanaan upacara tersebut dibayangkan sebagai upacara yang khidmat dan merasa sebagai sesuatu yang bersifat magic dan disertai dengan berbagai perasaan serta perlengkapan bersifat simbolik (Syamsudin, 1984: 1).

II.1.2 Wujud Kebudayaan

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat lepas dari unsur-unsur kebudayaan. Menurut J.J. Hoenigman, unsur-unsur kebudayaan dibagi menjadi 3 wujud.

Diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Wujud Abstrak, berupa kompleks gagasan, ide, konsep, dan pikiran manusia, baik yang sudah ditulis dalam buku-buku maupun yang masih berada di kepala manusia. Wujud ini disebut sistem budaya, sifatnya abstrak, tdak dapat dilihat tetapi dapat dirasakan, dan berpusat pada gagasan dan pikiran manusia-manusia penganutnya.

2. Kompleks aktifitas, berupa aktifitas manusia yang saling berinteraksi, bersifat kongkret, dapat diamati dan diobservasi. Wujud ini disebut sistem sosial. Sistem sosial tiak dapat melepaskan diri dari sistem budaya, apapun bentuknya pola-pola aktivitas ini ditentukan atau ditata oleh gagasan dan pikiran yang ada didalam kepala manusia.

3. Wujud fisik, wujud kebudayaan sebagai benda dalam bentuk fisik, kongkret, mulai dari benda yang diam sampai benda yang bergerak. Wujud fisik kebudayaan dapat dipakai sebagai indikator dari majunya atau canggihnya kebudayaan dari sebuah bangsa.

II.1.3 Sistem Budaya

Sistem budaya adalah bagian dari kebudayaan yang diartikan pula sebagai adat istiadat. Adat istiadat mencangkup juga sistem nilai budaya dan sistem norma menurut pranata yang ada dalam masyarakat yang bersangkutan termasuk norma agama. Menurut Koentjaraningrat, fungsi sistem nilai budaya adalah menata dan memantapkan tindakan serta tingkah laku manusia, sebagai pedoman tertinggi bagi kelakuan manusia.

II.1.4 Masyarakat

Ada beberapa definisi tentang masyarakat. Mengambil sebagai pendapat, Soekanto (1999) menuliskan sebagai berikut:

1. Mac Iver & Page mengatakan bahwa masyarakat adalah suatu sistem dari kebiasaan dan tata cara, dari wewenang dan kerja sama antara sebagai kelompok dan penggolongan, dari pengawasan tingkah laku serta kebebasan-kebebasan menusia. Masyarakat merupakan jalinan sosial yang selalu berubah.

2. Ralph Linton mengatakan bahwa masyarakat adalah setiap kelompok manusia yang telah hidup dan berkerja bersama cukup lama sehingga mereka dapat mengatur diri mereka dan menganggapnya sebagai suatu kesatuan sosial dengan batas-batas yang dirumuskan dengan jelas.

3. Selo Sumarjan mengatakan bahwa masyarakat adalah orang-orang yang hidup bersama, yang menghasilkan kebudayaan.

4. Soerjono Soekanto mengatakan bahwa masyarakat merupakan kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu system adat-istiadat tertentu yang bersifat kontinyu dan terikat oleh suatu rasa identitas bersama.

5. Masyarakat adalah kesatuan sosial yang mempunyai ikatan-ikatan kasih saying yang erat. Individu di dalam masyarakat merupakan kesatuan yang saling bergaul, saling berinteraksi sehingga membentuk kehidupan yang

mempunyai jiwa, sebagai mana terungkap dalam ungkapan-ungkapan jiwa rakyat, kehendak rakyat, kesadaran masyarakat, dan seterusnya. Jiwa masyarakat ini merupakan potensi yang berasal dari unsur-unsur masyarakat, meliputi pranata, status, dan peranan sosial.

II.2 Bedug Pendowo

II.2.1 Provinsi Jawa Tengah

Jawa Tengah adalah sebuah provinsi Indonesia yang terletak di bagian tengah Pulau Jawa. Provinsi ini berbatasan dengan Provinsi Jawa Barat di sebelah barat, Samudra Hindia dan Daerah Istimewa Yogyakarta di sebelah selatan, Jawa Timur di sebelah timur, dan Laut Jawa di sebelah utara. Luas wilayahnya 34.548 km², atau sekitar 28,94% dari luas pulau Jawa. Provinsi Jawa Tengah juga meliputi Pulau Nusakambangan di sebelah selatan (dekat dengan perbatasan Jawa Barat), serta Kepulauan Karimun Jawa di Laut Jawa.



Gambar 2.1 Peta Provinsi Jawa Tengah
Sumber : http://www.indonesia.travel/wisata-daerah-provinsi-jawa-tengah

II.2.2 Kabupaten Purworejo

Kabupaten Purworejo berada di provinsi Jawa Tengah. Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Wonosobo dan Kabupaten Magelang di utara, Kabupaten Kulon Progo (Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta di timur), Samudra Hindia di selatan, serta Kabupaten Kebumen di sebelah barat. Bagian selatan wilayah Kabupaten Purworejo merupakan dataran rendah. Bagian utara berupa pegunungan, bagian dari Pegunungan Serayu. Di perbatasan dengan DIY,

membujur Pegunungan Menoreh. Purworejo berada di jalur utama lintas selatan Pulau Jawa. Kabupaten ini juga dilintasi jalur kereta api, dengan stasiun terbesarnya di Kutoarjo.

II.2.3 Bedug

Bedug adalah alat musik tabuh seperti gendang. Bedug merupakan instrumen musik tradisional yang telah digunakan sejak ribuan tahun lalu, yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi tradisional, baik dalam kegiatan ritual keagamaan maupun politik. Bedug terbuat dari sepotong batang kayu besar atau pohon enau sepanjang kira-kira satu meter atau lebih. Bagian tengah batang dilubangi sehingga berbentuk tabung besar. Ujung batang yang berukuran lebih besar ditutup dengan kulit binatang yang berfungsi sebagai membran atau selaput gendang. Bila ditabuh, bedug menimbulkan suara berat, bernada khas, rendah, tetapi dapat terdengar sampai jarak yang cukup jauh.



Gambar 2.2 Bedug
Sumber : http://mi-tanjung.blogspot.com/2011/08/asal-usul-sejarah-bedug.html

Bedug sebenarnya berasal dari India dan Cina. Berdasarkan legenda Cheng Ho dari Cina, ketika Laksamana Cheng Ho datang ke Semarang, mereka disambut baik oleh Raja Jawa pada masa itu. Kemudian, ketika Cheng Ho hendak pergi, dan hendak memberikan hadiah, raja dari Semarang mengatakan bahwa dirinya hanya ingin mendengarkan suara bedug dari masjid. Sejak itulah, bedug kemudian menjadi bagian dari masjid, seperti di negara Cina, Korea dan Jepang, yang memposisikan bedug di kuil-kuil sebagai alat komunikasi ritual keagamaan. Di Indonesia, sebuah bedug biasa dibunyikan untuk pemberitahuan mengani waktu salat atau sembahyang. Saat Orba berkuasa bedug pernah dikeluarkan dari surau

dan mesjid karena mengandung unsur-unsur non-Islam. Bedug digantikan oleh pengeras suara. Hal itu dilakukan oleh kaum Islam modernis, namun warga NU melakukan perlawanan sehingga sampai sekarang dapat terlihat masih banyak masjid yang mempertahankan bedug.

Namun menurut Dwi cahyono, arkeolog dari Universitas negeri Malang yang melakukan riset bedug di daerah Jawa bersama tim Sampoerna Hijau bahwa pada masa prasejarah nenek moyang di Indonesia sudah mengenal nekara dan Moko. Sejenis gendering dari perunggu. Keduanya cara menggunakannya sama yaitu dengan dipukul atau ditabuh. Pemakaiannya berhubungan dengan religi.

1. Definisi Moko

Moko atau "*mako*" adalah nekara berukuran kecil (Bintarti dalam Gede, 1995). Bentuk moko juga mendekati bentuk *tifa*, alat musik khas dari Indonesia bagian timur khususnya Maluku dan Papua. Bagian atas yang disebut bidang pukul berbentuk bundar. Semakin ke bawah (bagian tengah atau pinggang) mengecil, kemudian melebar kembali di bagian bawah. Moko memiliki ketinggian rata-rata sekitar 46-60 cm dan diameter 32 cm.

fungsi moko yaitu sebagai

1. sarana upacara,
2. lambang status sosial,
3. belis (sebutan untuk mas kawin di wilayah Indonesia timur),
4. alat music,
5. sebagai benda yang bernilai ekonomis,
6. moko adalah sebagai lambang perdamaian dari pihak-pihak yang bertikai.

Saat ini penduduk Alor masih menggunakan moko salah satunya sebagai belis. Kendati agama-agama besar seperti Katolik, Kristen dan Islam sudah banyak dianut oleh penduduk, tradisi penyerahan mas kawin berupa moko masih tetap dilakukan. Seiring peningkatan kebutuhan hidup , saat ini ada beberapa pihak

yang mengganti belis moko dengan uang tunai. Namun ada juga yang masih tetap mempertahankan moko.



Gambar 2.3 Moko
Sumber : http://ardicandiago.blogspot.com/2011/04/nekara-benda-upacara-zaman-perunggu.html

2. Nekara

Nekara adalah gendang perunggu berbentuk seperti dandang berpinggang pada bagian tengahnya dengan selaput suara berupa logam atau perunggu. Nekara yang ditemukan di pulau-pulau kecil Indonesia bagian timur dianggap sebagai pusaka desa. Masyarakat memberikan sesaji berupa makanan dan bunga di dekat nekara. Mereka juga menempatkan nekara di suatu tempat khusus, yang bahkan mengakibatkan rusaknya nekara itu. Bagi penduduk Pulau Sangeang nekara dipercaya dapat mendatangkan hujan dengan meletakkan nekara secara terbalik, yaitu bidang pukul berada di bawah. Posisi seperti inilah yang selalu didapati pada waktu nekara ditemukan dalam penggalian, baik oleh penduduk maupun peneliti.

Mereka juga percaya bahwa dengan membacakan matra-mantra di dekat nekara mereka dapat mencelakakan musuhnya dari jarak jauh. Di Paulau Luang nekara sangat ditakuti dan dihormati. Nekara ini juga diletakkan di tempat yang khusus, yaitu di bukit kecil, yang justru mengakibatkan kerusakan. Penduduk percaya bahwa nekara mempunyai daya kekuatan sehingga jika dipukul akan mengakibatkan kematian atau penyakit, kecuali bila disertai sajian kurban atau babi.



Gambar 2.4 Nekara
Sumber : http://ardicandiago.blogspot.com/2011/04/nekara-benda-upacara-zaman-perunggu.html

II.2.4 Fungsi Bedug

- Fungsi sosial: bedug berfungsi sebagai alat komunikasi atau petanda kegiatan masyarakat, mulai dari ibadah, petanda bahaya, hingga petanda berkumpulnya sebuah komunitas.
- Fungsi estetika: bedug berfungsi dalam pengembangan dunia kreatif, konsep, dan budaya material musical.

II.2.5 Bahan-bahan dan Cara Untuk Membuat Bedug

Pada awalnya, kambing atau sapi dikuliti. Kulit hewan yang biasa dibuat sebagai bahan baku bedug antara lain kulit kambing, sapi, kerbau, dan banteng. Kulit sapi putih memiliki kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan kulit sapi coklat. Sebab, kulit sapi putih lebih tebal daripada kulit sapi coklat, sehingga bunyi yang dihasilkannya akan berbeda disamping, keawetannya yang lebih rendah. Kemudian, kulit tersebut direndam ke dalam air detergen sekitar 5-10 menit. Jangan terlalu lama agar tidak rusak. Lalu, kulit dijemur dengan cara dipanteng (digelar) supaya tidak mengerut. Setelah kering, diukur diameter kayu yang sudah dicat dan akan dibuat bedug. Seteleh selesai diukur, kulit tersebut dipasangkan pada kayu bonggol kayu yang sudah disiapkan. Proses penyatuan kulit hewan dengan kayu dilakukan dengan paku dan beberapa tali-temali.

II.2.6 Sejarah Bedug Pendowo

Raden Adipati Cokronagoro merasa belum puas dengan bangunan Masjid Agung yang baru dibangun di Kabupaten Purworejo tanpa adanya perangkat tambahan

yang istimewa dan hebat. Beliau menghendaki adanya Bedug yang lain daripada yang lain, yang akan ditabuh sebagai pertanda saat Sholat Wajib tiba. Selanjutnya beliau memanggil seluruh pejabat dan kerabat Kadipaten Purworejo untuk bermusyawarah tentang pembuatan Bedug istimewa tersebut. Maka berkumpullah semuanya, diantaranya Pepatih Dalem Raden Cokrojoyo, *Wedono* Purwodadi Raden Tumenggung Prawironegoro yang juga adik kandung dari Raden Adipati Cokronegoro I sendiri, Penghulu Land-raad KH Badaruddin, para Senapati Kadipaten Purworejo, Ki Raden Jayeng Kewuh, Ki Raden Jayengpati, dan juga Asisten Residen Patih Raden Tumenggung Suronagoro I (Besan Bupati).

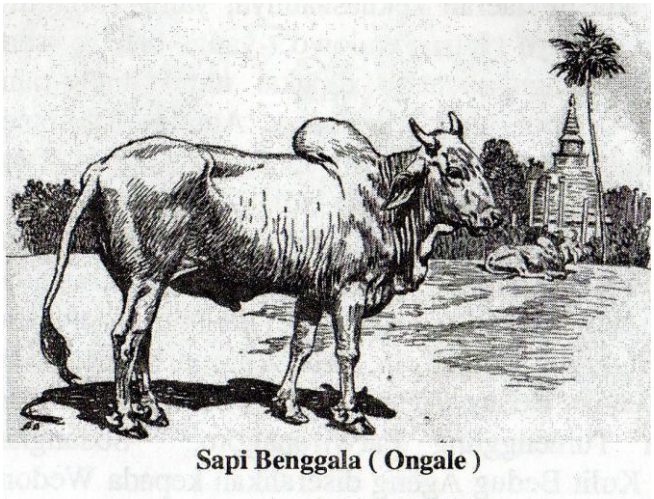


Gambar 2.5
KRAd Cokronegoro I memberikan amanah untuk membuat bedug.
Sumber : Kisah BEDUG RAKSASA dan MASJID AGUNG PURWOREJO

KRAd. Cokronegoro I menyampaikan maksudnya untuk membuat Bedug Agung pada seluruh hadirin. Raden Tumenggung Prawironagoro menyanggupi untuk membuat bedug ageng yang bahannya sudah ada di daerah kekuasaannya, yaitu *Tunggul* / *Bongkot* Kayu Jati Pendowo, yang batang serta cabang-cabangnya sudah dipakai untuk tiang-tiang Masjid Agung dan Pendopo Agung di Kadipaten Purworejo, yang berada di Dusun Pendowo Desa Bragolan, Kawedanan Purwodadi.

Semua sepakat akan usulan dari *Wedono* Purwodadi tersebut, Bedug Agung harus dibuat dengan ukuran yang sangat besar guna mengimbangi kebesaran Masjid Agung Purworejo. Sedangkan kulit Bedug Agung diserahkan kepada *Wedono* Lowano yang didaerahnya banyak terdapat sapi besar ber *Ras Benggala* atau

Ongale, yaitu sapi *pemacek* (jantan). KRAd juga selalu memantau proses pembuatan bedug. Beliau mengunjungi dengan kawalan para prajurit ke tempat lokasi pembuatan yaitu di hutan Pendowo.



Gambar 2.6
Sapi dari daerah loano yang kulitnya digunakan untuk bahan pembuatan bedug.
Sumber : Kisah BEDUG RAKSASA dan MASJID AGUNG PURWOREJO



Gambar 2.7
KRAd Cokronegoro I mengawasi proses pembuatan bedug.
Sumber : Kisah BEDUG RAKSASA dan MASJID AGUNG PURWOREJO

Setelah bedug sudah terbuat timbullah persoalan baru yaitu bagaimana cara yang akan digunakan agar Bedug Agung tersebut dapat dibawa ke Masjid Agung Purworejo dan diletakkan disana. Jarak yang akan ditempuh dari hutan Pendowo menuju Masjid Agung Purworejo 9 km namun pada saat itu belum terdapat sarana atau alat transportasi yang dapat digunakan sebagai pengangkut bedug berukuran besar. Dalam hal ini Raden Tumenggung Prawironagoro dipercaya untuk

mengatasi masalah pengangkutan tersebut. Beliau memerintahkan pengawal kerajaan untuk mengangkut bedug. Cara yang digunakan adalah meletakan batang kayu yang berbentuk silinder atau gelondongan-gelondongan kayu dengan jarak 15 – 20 cm secara berjajar kemudian diletakan bedug diatas batangan kayu silinder lalu didorong kedepan. Batangan kayu silinder disini berfungsi sebagai roda penggerak dan juga sebagai penumpu bedug. Setelah batangan kayu silinder pada bagian belakang sudah tidak tertimpa lagi oleh bedug, dipindahkan kembali ke bagian depan untuk selanjutnya dapat menimpa bedug. Begitulah terus menerus secara berurutan.



Gambar 2.8
Raden Tumenggung Prawironegoro meminta bantuan kepada Kyai Muhamad Irsyad.
Sumber : Kisah BEDUG RAKSASA dan MASJID AGUNG PURWOREJO

Dari jarak total 9 km yang ditempuh, dibuatlah titik pemberhentian menjadi 20 pos. Disetiap pos pemberhentian disediakan berbagai macam makanan untuk kebutuhan konsumsi para pekerja yang mengangkut bedug. Selain makanan, disediakan juga *Tayuban*. *Tayuban* adalah sekelompok penari wanita yang menghibur dengan tarian dan diiringi dengan iringan alat musik yang disebut *Tledek* pada waktu itu. Hal ini diberlakukan agar para pekerja selain dapat beristirahat dan makan, namun mereka juga mendapat hiburan. Raden Tumenggung Prawironagoro meminta bantuan kepada Kyai Muhammad Isryad untuk membantu proses pengusiran dari gangguan makhluk ghaib. Karena banyak dijumpai gangguan-gangguan makhluk halus dan genderuwo yang terdapat disepanjang jalan yang dilalui pengangkutan bedug.



Gambar 2.9
Hiburan Tayuban untuk menghibur para pengangkut bedug.
Sumber : Kisah BEDUG RAKSASA dan MASJID AGUNG PURWOREJO



Gambar 2.10
Proses pengusiran roh pengganggu oleh Kyai Muhamad Irsyad.
Sumber : Kisah BEDUG RAKSASA dan MASJID AGUNG PURWOREJO

II.2.7 Film

Secara harfiah, film (sinema) adalah *cinematographie* yang berasal dari kata cinema (gerak), *tho* atau *phytos* (cahaya), dan *graphie* atau *grhap* (tulisan, gambar, citra). Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya harus menggunakan alat khusus yang biasa disebut kamera. Menurut Tjasmadi (Effendy, 2002) menyebutkan beberapa alasan yang mendasar tentang gunanya orang membuat film, yaitu film sebagai medium ekspresi seni peran, film sebagai tontongan yang bersifat audio visual, dengan sendirinya berhubungan dengan hiburan dan film sebagai piranti menyampaikan pesan apa saja yang bersifat dengar pandang, sehingga film berkaitan erat dengan informasi.

Sedangkan menurut Undang-Undang perfilman No. 6 tahun 1992, Bab I, Pasal 1, menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat bedasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita selluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, ukuran, melalui proses kimiawi, proses elektronik atau proses lainnya atau tanpa suara yang dapat dipertunjukan dan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektrik dan atau lainnya. Jadi kesimpulan dari beberapa pandangan diatas yaitu, film merupakan sebuah media komunikasi bernilai seni dan budaya yang didalamnya dikandung dua unsur indra yaitu suara dan gambar. Penggunaan film adalah sebagai upaya komunikasi lebih terarah dan baik yang di tujukan pembuat film kepada sasarannya agar tujuan yang diinginkan dapat dicapai lebih baik.

II.2.8 Animasi

1. Definisi Animasi

Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animation* yang ternyata berasal dari bahasa Yunani, *anima* yang berarti ‘nafas’. Kata nafas sendiri sangat identik dengan kata ‘hidup’, sehingga animasi secara sederhana dapat diartikan sebagai memberi kehidupan pada sesuatu yang tidak hidup sebelumnya.

Animasi sebagai gambar yang bergerak dan dibuat dengan cara merekam serangkaian gambar-gambar diam baik itu gambar tangan, benda atau orang dalam berbagai posisi dan apabila rangkaian gambar tersebut dijalankan maka tidak akan terlihat sebagai gambar satuan yang diam, tetapi akan bergabung dan menciptakan ilusi sebagai gambar bergerak yang utuh. Dapat disimpulkan dari definisi diatas bahwa animasi adalah menghidupkan atau menggerakkan gambar yang mati menjadi seolah-olah hidup dan bergerak.

2. Jenis-jenis Animasi

Animasi secara umum dibagi menjadi dua jenis yaitu animasi 2D dan 3D, bentuk yang terakhir adalah stop motion.

Berikut adalah penjelasannya:

- Animasi dwi matra atau *Flat animation* (2D)

  Animasi bentuk inilah yang serig kali diidentikkan dengan kartun. Padahal arti kata kartun (*cartoon*) sendiri adalah gambar yang lucu. Animasi ini sendiri menggunakan papan yang digambar diatas permukaan, seringkali pula animasi ini disebut animasi gambar.

- Animasi tri-matra atau *Object animation* (3D)

  Animasi 3D adalah bentuk pengembangan dari animasi sebelumnya. Animasi dalam bentuk ini merupakan bagian dari *Digital imagination* dimana gambar dihasilkan melalui olah media dengan teknik digital murni, yaitu menggambar layer demi layer, menjadi frame demi frame sampai menjadi objek utuh menggunakan komputer. Penayangan jenis animasi ini di layar TV atau monitor disebut Video, sedangkan di bioskop disebut movie atau Motion Pictures.

- Stop Motion

  Animasi jenis ini seringkali digunakan dalam iklan dan video klip. Teknik animasi ini menggunakan boneka lilin (*clay animation*). Tanah liat atau clay yang digunakan merupakan jenis plastisin. Dalam jenis ini animasi dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek yang digerakan setahap demi setahap. Teknik ini memiliki kesulitan dan memerlukan kesabaran yang cukup tinggi.

3. Proses Pembuatan Animasi

Dalam era modern seperti ini proses pembuatan animasi kian sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara dapat dilakukan dengan menggunakan satu personal komputer.

Proses pembuatan terdiri dari:

- Pra-Produksi

  a. Membuat konsep;

  b. Menyusun skenario;

  c. Pembentukan karakter;

  d. Membuat storyboard;

e. Mencari musik dan sound effect yang sesuai.

- Produksi

  a. Layout (tata letak),

  b. Drawing

  c. Audio processing (voice over, naration, dialog, and backsound)

  d. Background

  e. Scanning

  f. Colouring.

- Post Produksi

  a. Editing

  b. Rendering

  c. Pemindahan film ke dalam berbagai media berupa VCD, DVD dan lainnya.

II.3 Analisa Masalah

Masalah yang ada dianalisa menggunakan metode pertanyaan Kipling atau yang lebih dikenal dengan 5W+1H (*What, who, where, when, why, how*).

***A. What* (Apa)**

- *Apa yang menjadi persoalan utama?*

  Perlunya sosialisasi mengenai sejarah Bedug Pendowo di daerah Purworejo pada sekolah dasar.

- *Apa inti masalah dari persoalan tersebut?*

  Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif tentang sejarah Bedug Pendowo di daerah Purworejo untuk anak usia 11 - 12 tahun atau kelas V-VI SD.

***B. Who* (Siapa)**

- *Siapa yang terlibat dan perlu dilibatkan dalam persoalan ini?*

  Lembaga pendidikan (dalam hal ini sekolah dasar), guru, dan peserta didik.

- *Untuk siapa solusi permasalahan ini dibuat?*

  Untuk anak usia 11 - 12 tahun atau kelas V-VI SD sebagai peserta didik.

C. When (Kapan)

- *Kapan persoalan tersebut muncul?*

  Ketika generasi muda atau generasi baru belum mengetahui akan sejarah bangsanya sendiri.

- *Kapan solusi permasalahan tersebut seharusnya diterapkan?*

  Sedini mungkin, pada saat anak sudah seharusnya mulai menerima pendidikan tentang sejarah bangsanya, yaitu saat anak berusia 11 - 12 tahun.

D. Where (Dimana)

- *Dimana masalah ini terjadi?*

  Di negara ini, Negara Indonesia.

- *Dimana solusi permasalahan tersebut seharusnya diterapkan?*

  Di seluruh wilayah Indonesia, namun diutamakan di wilayah Jawa Tengah, khususnya wilayah Kabupaten Purworejo.

E. Why (Kenapa)

- *Kenapa masalah ini timbul?*

  Belum ada yang merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif tentang sejarah Bedug Pendowo di daerah Purworejo untuk anak usia 11 - 12 tahun atau kelas V-VI SD.

- *Kenapa solusi ini perlu diterapkan?*

  Agar setiap generasi muda atau generasi baru memiliki pengetahuan tentang sejarah bangsanya sendiri, karena terwujudnya cita-cita suatu masyarakat atau bangsa juga ditentukan oleh generasi baru yang mampu memahami sejarah masyarakat atau bangsanya.

F. How (Bagaimana)

- *Bagaimana solusi permasalahan tersebut dibuat?*

  Sosialisasi mengenai sejarah Bedug Pendowo di Purworejo akan dikemas melalui perancangan film animasi. Melalui media ini, anak akan tertarik dengan tampilan yang serba dinamis, akan membuat anak tidak cepat bosan sehingga pengetahuan yang disampaikan akan lebih mudah untuk diterima.

II.4 Target Audien

Segmentasi

Penentuan target sasaran sangat diperlukan dalam perancangan konsep media yang akan dibuat. Agar pendekatan kepada target sasaran dapat lebih terfokus dan efektif dalam penyampaian pesan.

Demografis

- Jenis kelamin : Pria / Wanita
- Status : Anak-anak
- Usia : 5 – 12 tahun
- Status ekonomi : Semua golongan / lapisan masyarakat

Geografis

- Anak-anak dilingkungan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar di Kabupaten Purworejo.

Psikografis

Secara psikografis, anak-anak pada umur 11 – 12 tahun mengalami kemajuan pertumbuhan dalam berfikir dan bertindak. Hal ini menguatkan bahwa meskipun usia dini namun mereka layak mendapatkan informasi dan menerima pengetahuan.

Pernyataan ini dikuatkan dengan sebuah teori dari Hurlock (1990), pada teori tersebut dinyatakan bahwa umur dewasa adalah usia dimana mengalami perubahan fisik dan psikis yang menyertai berkurangnya kemampuan reproduktif.

II.5 Perancangan Film Animasi 3D Tentang Sejarah Pembuatan Bedug Pendowo.

Manusia pada umumnya senang pada sesuatu yang indah, baik terhadap keindahan seisi alam, maupun terhadap keindahan hasil karya. Keindahan alam adalah keharmonisan yang menakjubkan dari hukum-hukum alam, yang dibukakan untuk mereka yang mempunyai kemampuan untuk menerimanya. Sedangkan keindahan karya adalah keindahan buatan atau hasil ciptaan manusia

yang mempunyai kemampuan membuat sesuatu yang indah sebagai sebuah karya. Rata-rata manusia terhadap yang indah tentu akan mengambil sikap terpesona bahwasanya tidak semua orang memiliki kepekaan terhadap terhadap memang benar, tetapi pada umumnya manusia mempunyai perasaan keindahan.

Perancangan ini dibuat bertujuan agar informasi yang ingin disampaikan kepada anak-anak dapat diterima dan dicerna dengan baik dari kemampuan berfikir anak. Pada usia dini cenderung sangat tertarik pada tayangan yang tampilan visualisasinya bersifat unik, lucu, berwarna-warni, berkarakter, dan hal-hal lain yang terdapat pada jenis film animasi kartun. Jenis-jenis ini juga terdapat pada animasi 3D. Karena animasi 3D adalah termasuk kemajuan dan inovasi dari film animasi kartun. Selain itu karakteristik pada usia dini dari umur 3 - 10 tahun yang mempunyai sifat selalu ingin tahu dan tertarik pada informasi yang kemasannya disesuaikan dengan dunia mereka salah satunya film animasi. Untuk itu dibuatlah perancangan ini agar mereka mendapatkan informasi mengenai Bedug Pendowo sebagai artefak kebudayaan dan ini juga merupakan salah satu pengetahuan yang baik bagi mereka.

Selain menikmati sebuah keindahan dalam hidupnya, manusia juga dibebani suatu tanggung jawab, mempunyai hak dan kewajiban, serta dituntut pengabdian dan pengorbanan. Diharapkan melalui perancangan solusi ini, disamping target audiens dapat menikmati sebuah keindahan karya yang didalamnya mengandung suatu informasi pengetahuan tentang obyek yang diinformasikan, target audiens juga akan turut serta bertanggung jawab dengan apa yang disarankan pada informasi. Hal ini tentu untuk mengingatkan kepada audiens terhadap pengabdian dan pengorbanan dari masing-masing yang merupakan bagian dari suatu masyarakat yang memiliki sebuah kebudayaan.