

# Perancangan Video Edukasi Kesenian Jawa Karawitan Dalam Bentuk Animasi Bagi Anak Usia 5-6 Tahun

Joshua Xavier Hadiwidjaja<sup>1</sup>, Arief Agung S<sup>2</sup>, Jacky Cahyadi<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email: joshua.xavier.g@gmail.com

## Abstrak

Karawitan adalah kesenian Jawa yang sudah mulai dilupakan oleh anak-anak. Mereka lebih menyukai budaya luar dan mulai melupakan budaya Indonesia. Bahkan banyak dari mereka yang tidak mengetahui Karawitan. Oleh karena itu, penulis merancang video animasi tentang Karawitan sebagai media pendukung pembelajaran. Dengan adanya video ini, anak-anak dapat mengetahui tentang Karawitan dengan harapan Karawitan tidak dilupakan sampai mereka tumbuh dewasa.

**Kata Kunci:** Animasi, 2D, karawitan, jawa

## Abstract

**Title:** *Educational Video Animation Design about Javanese Culture “Karawitan” for Children aged 5 to 6 years old*

*Karawitan is a Javanese culture that has begun to be forgotten by children. They even prefer to understand more about foreign cultures and start to forget their own country culture. Even many of them don't know Karawitan. Therefore, the authors designed an animated video about Karawitan as a supporting medium of learning. With this video, children can learn about Karawitan in the hope that Karawitan is not forgotten until they grow up.*

**Keywords:** *Animation, 2D, karawitan, Javanese*

## Pendahuluan

Indonesia diakui dunia sebagai negara yang kaya akan budaya dan kesenian. Salah satu kesenian Indonesia yang sudah mendunia adalah karawitan. Karawitan merupakan kesenian musik tradisional yang dilengkapi oleh seperangkat alat musik gamelan. (Kania, 2015). Namun, seiring dengan perkembangan zaman, seni karawitan mulai ditinggalkan, dan banyak generasi penerus bangsa menolak untuk melanjutkannya, karena tidak sesuai dengan gaya hidup yang mereka anut. Bahkan, tidak banyak orang yang mampu untuk memainkan alat musik tersebut. (Kania, 2015). Menurut Drs. H. Alfatah, M.Pd, di era globalisasi yang serba modern saat ini, dan dengan maraknya budaya barat yang masuk ke Indonesia membuat seni karawitan ini banyak dilupakan dan ditinggalkan, dengan alasan sudah ketinggalan zaman. Dengan kata lain, anak – anak sekarang lebih menyukai budaya luar dan mulai melupakan budaya Indonesia. Untuk itu, perlu ada sarana informasi/ edukasi yang disukai anak yang dapat menginformasikan tentang kesenian Karawitan. Yang nantinya akan mereka dapat

dalam mata pelajaran Kesenian. Supaya anak – anak dapat mengenal karawitan dengan mudah, maka kita harus mengenalkan karawitan dengan metode yang anak suka. Salah satu metode ialah dengan kartun/ animasi, yang kerap kali selalu ditonton anak di TV maupun Youtube.

Bagi anak-anak, kartun itu menyenangkan dan tidak membosankan untuk ditonton serta lucu dengan warna warni mencolok yang menarik perhatian. Untuk itu, penulis membuat sarana informasi pengenalan seni Karawitan berupa video animasi yang disukai anak. Dengan begitu animasi merupakan sarana informasi yang efisien untuk mengenalkan alat musik Karawitan.

## Rumusan masalah

Dari hal tersebut maka ditemukan rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang video edukasi tentang kesenian Jawa Karawitan dalam bentuk animasi bagi anak usia 5-6 tahun?

## Batasan Lingkup Perancangan

Adanya perancangan video animasi ini memiliki batasan. Hal tersebut dikarenakan banyaknya materi

tentang Karawitan dan keterbatasan waktu. Untuk itu, ada beberapa batas yang dipilih penulis sebagai berikut:

- a. Perancangan animasi berupa konten 2D
- b. Perancangan video animasi dengan durasi 8 - 10 menit
- c. Perancangan video animasi yang memperkenalkan kesenian Jawa Karawitan khas Jawa Timur

### **Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan yaitu merancang video edukasi kesenian Jawa Karawitan dalam bentuk animasi bagi anak usia 5-6 tahun.

### **Manfaat Perancangan**

- a. Bagi Mahasiswa  
Bagi mahasiswa, mahasiswa akan mengetahui kesenian Jawa Karawitan. Selain itu mahasiswa dapat mengetahui mata kuliah animasi di Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- b. Bagi Institusi  
Bagi institusi, Universitas Kristen Petra dapat menambah informasi tentang kesenian Jawa Karawitan. Serta pengajaran yang diajarkan dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- c. Bagi Masyarakat  
Bagi masyarakat, masyarakat akan mengetahui kesenian Jawa Karawitan. Selain itu masyarakat juga dapat mengetahui jenis alat musik karawitan.

### **Metode perancangan**

#### **Data yang Dibutuhkan**

Data berupa data visual dan audio alat musik Karawitan yang didapatkan dengan mendatangi tempat yang terdapat alat musik Karawitan. Data lain berupa data visual dan verbal yang berasal dari internet dan buku – buku.

#### **Metode Pengumpulan Data**

- a. Observasi lingkungan cara belajar, media dalam pembelajaran PAUD. Observasi tempat yang terdapat alat musik Karawitan.
- b. Observasi tentang respon anak terhadap video animasi.
- c. Studi kepustakaan/kajian pustaka, data didapatkan melalui bahan referensi dari internet dan buku-buku.

### **Metode Analisis Data**

Analisa data menggunakan metode 5W1H, yaitu what, who, when, where, why, dan how

- a. What: Apa yang akan dirancang?
- b. Who: Siapa yang menjadi target?
- c. When: Kapan perancangan di distribusikan?
- d. Where: Dimana perancangan akan distribusikan?
- e. Why: Mengapa perancangan ini perlu dirancang?
- f. How: Bagaimana komunikasi perancangan bisa ditangkap oleh main target?

## **Konsep Perancangan**

Membuat video edukasi pengenalan alat musik Karawitan, dengan bentuk animasi 2D dengan style lucu dan berwarna yang disukai anak. Terdapat karakter dan alat musik Karawitan yang berbentuk 2D. Karakter personifikasi sebuah gong yang berbicara untuk memandu anak-anak tersebut untuk membaca nama alat musik Karawitan. Setiap alat musik terdapat emoji, tipografi dan suara nada dari alat musik tersebut. Terdapat 9 alat musik Karawitan yang akan divisualkan yaitu: Bonang, Gambang, Gender, Gong, Kendhang, Kenong, Saron, Siter, Slentem.

## **Landasan Teori**

### **Karawitan**

Karawitan secara umum adalah kesenian yang meliputi cabang seni yang mengandung unsur-unsur keindahan, halus serta rumit atau ngrawit. Pengertian karawitan secara khusus adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan melalui media suara baik vocal maupun instrumental yang berlaraskan slendro atau pelog. (Sangarimbun, 1992, p.14).

Unsur atau elemen pokok yang terdapat dalam karawitan ialah gamelan, laras dan pathet. Gamelan adalah alat musik tradisional Jawa, Bali dan Sunda yang pada dasarnya menggunakan laras, slendro dan pelog. Laras ialah susunan nada yang di dalam satu oktaf sudah tertentu. Pathet merupakan wilayah atau susunan nada di dalam laras, dan nada-nada tersebut mempunyai fungsi dan kedudukan sendiri-sendiri (Sangarimbun, 1992, p.17-18).

Gamelan terdiri dari beberapa alat musik yaitu:

- a. Kendang/ Gendang
- b. Bonang
- c. Saron
- d. Kenong
- e. Slentem/ Gender
- f. Gong dan Kempul
- g. Gambang
- h. Siter
- i. Suling

### **Animasi**

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan. Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu animate yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan mengerakan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. (Prakosa, 2015).

### **Jenis Animasi**

Dilihat dari teknik pembuatannya, animasi yang ada dikategorikan menjadi 3, yaitu:

- a. Animasi Tradisional (*Traditional animation*)
- b. Animasi Komputer (*Computer Animation*)
- c. Stop-motion Animation

#### Prinsip Dasar Animasi

Prinsip dasar animasi pertama kali diperkenalkan oleh animator kawakan dari Walt Disney Studios, yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston pada tahun 1981 yang ditulis dalam bukunya berjudul “The Illusion of Life”. Berikut 12 prinsip animasi:

- a. Squash and Stretch
- b. Anticipation
- c. Staging
- d. Straight Ahead and Pose to Pose
- e. Follow Through and Overlapping Action
- f. Slow In dan Slow Out
- h. Secondary Action
- i. Timing
- j. Exaggeration
- k. Solid Drawing
- l. Appeal

#### Pendidikan Seni Rupa

Mcfee (1969) menulis pendidikan seni rupa sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai luhur dari satu generasi kepada generasi berikutnya, untuk meningkatkan lingkungan, dan untuk memotivasi dan mendidik individu. Pendapat itu sama dengan yang diungkapkan Mattulada (1992, p.5) bahwa pendidikan seni sebagai sarana pendidikan formal dan nonformal berperan untuk mengorelasi dan mengembangkan gagasan-gagasan, nilai-nilai, dan pikiran-pikiran tentang keindahan yang terdapat dalam khasanah ideal atau sistem budaya sesuatu persekutuan hidup, masyarakat atau bangsa.

#### Perkembangan Anak

Menurut Jean Piaget (1983), anak usia 2-7 tahun mulai mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar.

Menurut Sanyoto (2009) Pada usia 2-5 tahun anak-anak cenderung lebih menyukai warna-warna menyala dengan corak mencolok. Warna yang disukai usia 6-8 tahun tidak jauh beda dengan warna sebelumnya.

Pada usia 5-6 tahun anak menunjukkan keingintahuan yang besar dan aktif. Mereka sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata dan dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik. Menurut Stenberg (1985), pada masa ini, anak berada pada tahap saat pemikiran simbolis sangat mendominasi hidupnya. Pemikiran simbolis membuat dia mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak.

#### Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Furoidah (2009), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan

gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik. (Sudrajat, 2010).

Penggunaan visualisasi sangat menarik bagi anak – anak, karena anak-anak secara natural memiliki fantasi, impian dan memproyeksikan dirinya ke dalam situasi yang tidak diketahui, menetapkan semua batasan realitas, menggiringnya kepada imaji dan alur cerita paling fantastik. Imanjinasi dalam diri anak – anak sangat berkembang, dan mereka memanfaatkan setiap kesempatan untuk berimajinasi. Visualisasi akan memanfaatkan imajinasi aktif yang telah dimiliki, memberi mereka sebuah saluran untuk menggunakan imajinasi mereka secara positif (Sudrajat, 2010).

#### Analisa Masalah

Analisa data menggunakan 5W + 1H

##### What

Perancangan video animasi edukatif “Mengenal Alat Musik Karawitan”, yang bertujuan mengenalkan alat musik Karawitan

##### Who

Anak-anak baik laki-laki maupun perempuan yang berumur antara 5-6 tahun. Dimana anak-anak tersebut mempunyai sifat ingin belajar tinggi dan mampu menjadi pendengar yang baik

##### When

Perancangan ini dimulai pada bulan Januari hingga Juni 2017 oleh penulis di jurusan Desain Komunikasi Visual U.K. Petra. Hasil perancangan akan disebarakan pada bulan Agustus setelah video ini selesai dibuat.

##### Where

Video animasi ini akan diputar saat mata pelajaran Seni Rupa/ Kesenian di PAUD dan Sekolah Kelas Dasar dan akan disebarakan online melalui Youtube dan media sosial.

##### Why

Animasi merupakan penggabungan unsur media audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa.

##### How

Membuat video animasi dengan visual cerah yang disukai oleh anak, dengan bahasa yang mudah

dimengerti oleh anak. Serta objek dan karakter yang sederhana agar mudah dicerna oleh anak.

## **Kesimpulan**

Karawitan sudah mulai dilupakan anak, oleh karena itu perlu pembelajaran yang mengenalkan Karawitan. Saat ini telah terdapat berbagai metode dalam pembelajaran di Sekolah, namun tidak semua metode tersebut dapat menarik minat anak - anak. Untuk itu, dibutuhkan suatu media pendukung untuk memberikan pembelajaran yang menarik untuk anak

## **Usulan Pemecahan Masalah**

Dibuatnya suatu media sebagai pendukung pembelajaran yang menarik bagi anak - anak. Dalam hal ini yang dirancang adalah media video animasi yang mengenalkan alat musik Karawitan dengan bahasa yang mudah dimengerti dan visual yang menarik bagi anak.

## **Konsep Perancangan**

### **Tujuan Komunikasi**

Tujuan Perancangan adalah untuk memperkenalkan kesenian Jawa Karawitan kepada anak-anak usia 5-6 tahun dengan media animasi edukatif. Perancangan ditujukan di dunia pendidikan untuk menjangkau target audience primer dan media sosial untuk menjangkau target audience sekunder.

### **Strategi Komunikasi**

Demi mencapai tujuan komunikasi maka diperlukan strategi yang tepat, yaitu menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak. Kemudian pembahasan yang sederhana tentang Karawitan agar mudah dimengerti anak. Pembahasan dibatasi dengan menjelaskan 3 elemen pokok dalam Karawitan yaitu Gamelan Jawa, Laras dan Pathet.

### **Target audience**

#### **a. Demografis**

Anak laki-laki dan perempuan usia 5-6 tahun. dengan golongan ekonomi (SES) kelas menengah hingga atas

#### **a. Geografis**

Anak berkebangsaan Indonesia yang berdomisili di Jawa Timur khususnya kota Surabaya

#### **b. Psikografis**

Menyukai sesuatu yang sederhana dan lucu. Memiliki ketertarikan pada visual dan warna-warna cerah. Memiliki ketertarikan pada animasi/ kartun. Menjadi pendengar yang baik. Sifat ingin tahu yang tinggi.

#### **d. Behavior**

Suka menonton animasi/ kartun baik dalam media pembelajaran maupun media hiburan di TV maupun Youtube.

### **Tujuan Media**

Penggunaan media yang baik dalam pembelajaran yaitu animasi. Media Animasi merupakan

penggabungan media audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik. Media animasi memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

### **Strategi Media**

Untuk menjangkau target audience maka video animasi ini akan dibagikan secara langsung di Sekolah Kelas Dasar dan PAUD. Video kemudian diputar saat proses belajar mengajar dalam mata pelajaran Kesenian/ Seni Rupa. Video animasi ini juga akan diunggah ke Youtube dan akan disebarluaskan melalui media sosial seperti FB dan Instagram.

### **Tujuan Kreatif**

Video animasi sebagai media pendukung pembelajaran yang menjelaskan tentang 3 elemen pokok Karawitan yaitu Gamelan, Laras, dan Pelog. Dengan begitu anak dapat mengetahui tentang alat musik Karawitan, susunan nada dalam pathet, serta membedakan laras slendro dan pelog.

### **Strategi Kreatif**

#### **a. Karakter**

Menggunakan karakter 2D dengan bentuk yang sederhana dengan menggunakan warna yang cerah yang cenderung disukai oleh anak. Karakter ini berperan sebagai pemandu anak dalam menjelaskan tentang elemen Karawitan serta karakter hiburan sehingga anak tidak merasa bosan selama pemutaran video.

#### **b. Alat Musik Karawitan**

Alat musik Karawitan dengan detail sederhana dan memiliki emoji sehingga menambah kesan lucu. Alat musik Karawitan menggunakan warna cenderung cerah yang disukai oleh anak. Menggunakan bentuk sederhana untuk memudahkan anak mengenali bentuk dasar alat musik tersebut.

#### **c. Tipografi**

Menggunakan huruf berukuran besar yang mudah dibaca anak dan bentuk lucu yang disukai oleh anak. Penggunaan tipografi pada judul perancangan, angka dan nama alat Karawitan.

#### **d. Audio**

Terdapat audio alat musik dengan tujuan anak-anak dapat mengenali suara setiap alat musik. Selain itu terdapat audio efek kartun yang menarik untuk karakter dan tipografi. Terakhir audio berupa dubbing sebagai pengisi suara karakter.

### **Program Kreatif**

#### **a. Judul Program**

Video animasi edukatif ini akan diberi judul "Belajar Mengenal Karawitan". Menggunakan kata yang singkat dan sederhana agar mudah dimengerti dan mudah dibaca oleh anak.

b. Durasi

Video animasi edukatif ini akan dirancang dengan durasi waktu 8 hingga 10 menit

c. Sinopsis

Video animasi edukatif tentang Karawitan. Video ini menceritakan sebuah gong berbicara yang memandu anak-anak dalam belajar tentang Karawitan. Pembahasan Karawitan dibatasi hanya 3 elemen yaitu Gamelan, laras, dan pathet. Terdapat panduan visual berupa warna, bentuk dan teks untuk memudahkan anak dalam belajar. Kemudian terdapat audio sebagai suara instrument alat musik yang disebutkan. Didukung karakter Gong yang lucu sebagai hiburan yang membuat anak tidak mudah bosan selama belajar.

### Desain Karakter

a. Karakter

Gaya karakter dengan tipe sederhana dari pemain alat musik Karawitan. Karakter tersebut memiliki khas berupa blangkon dan pakain berdominan coklat



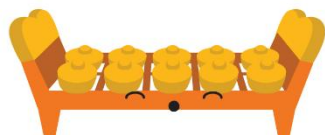
Gambar 1. Desain karakter

b. Alat Musik Karawitan

Desain alat musik karawitan dengan detail yang sederhana dan warna yang lebih cerah dari objek sesungguhnya. Berikut desain alat musik Karawitan.



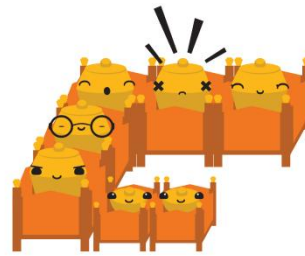
Gambar 2. Desain gendang



Gambar 3. Desain bonang



Gambar 4. Desain saron



Gambar 5. Desain kenong



Gambar 6. Desain slenthem



Gambar 7. Desain gong suwukan dan kempul



Gambar 8. Desain gong ageng



Gambar 9. Desain gambang



Gambar 10. Desain siter



**Gambar 11. Desain suling**

**c. Tipografi**

Menggunakan *style* dekoratif *cartoon* dengan huruf berukuran besar yang mudah dibaca anak dan bentuk lucu yang disukai oleh anak. Berikut contoh tipografi yang akan digunakan dalam video.

**KARAWITAN**

**Gambar 12. Bubblegum typeface**

**d. Warna**

Pemilihan warna diambil dari warna cerah di alat musik Gamelan. Penggunaan warna cerah pada karakter dan alat musik yang melambangkan keceriaan dan semangat. Kemudian warna coklat dalam tipografi yang menunjukkan unsur Jawa. Berikut *color palette* yang digunakan dalam video.



**Gambar 13. Warna karakter dan alat musik**

**Pra Produksi**

**Storyline**

- Opening: Muncul judul "Belajar Mengenal Karawitan"
- Perkenalan: Gogo datang memperkenalkan diri
- Karawitan: Gogo menjelaskan karawitan dan alat musik karawitan
- Gendang: Menjelaskan Gendang dengan *text*, visual dan *sample audio*
- Bonang: Menjelaskan Bonang dengan *text*, visual dan *sample audio*
- Saron: Menjelaskan Saron dengan *text*, visual dan *sample audio*
- Laras: Menjelaskan Laras dalam Karawitan
- Kenong: Menjelaskan Kenong dengan *text*, visual dan *sample audio*
- Slenthem: Menjelaskan Slenthem dengan *text*, visual dan *sample audio*
- Gong: Menjelaskan Gong dengan *text*, visual dan *sample audio*
- Gambang: Menjelaskan Gambang dengan *text*, visual dan *sample audio*
- Pathet: Menjelaskan Pathet dalam Karawitan
- Siter: Menjelaskan Siter dengan *text*, visual dan *sample audio*

Suling: Menjelaskan Suling dengan *text*, visual dan *sample audio*  
 Ending: Gogo datang untuk berpisah  
 Credit title

**Treatment**

**Tabel 1. Treatment**

Scene	Pokok Materi	Durasi
	Opening	5 s
1	Perkenalan karakter	10 s
2	Karawitan	13 s
3	Gendang	29 s
4	Bonang	52 s
5	Saron	38 s
6	Laras	50 s
7	Kenong	43 s
8	Slenthem	47 s
9	Gong	34 s
10	Gambang	46 s
11	Pathet	41 s
12	Siter	44 s
13	Suling	40 s
14	Ending	40 s
	Credit title	40 s
	total	8m 52s

**Script**

**JUDUL**

Muncul text BELAJAR MENGENAL KARAWITAN  
**Voice over**  
 (Belajar mengenal karawitan)

**PERKENALAN**

Gogo masuk ke frame dan memperkenalkan diri

**GOGO**

(Halo adik-adik semua, perkenalkan namaku Kak Gogo. Pada hari ini kita akan belajar tentang karawitan.

**SFX**

Permainan gamelan

**KARAWITAN**

Muncul text KARAWITAN, visual pulau jawa, text GAMELAN.

**GOGO**

(Karawitan adalah seni musik Jawa yang berasal dari Gamelan. Gamelan terdiri dari banyak alat musik, yuk kita kenali satu persatu)

**SFX**

Permainan gamelan

**GENDANG**

Muncul 3 gendang ke frame dengan motion graphic. Muncul text GENDANG, AGENG, CIBLON, KETIPUNG saat penjelasan.

**GOGO**

(Gendang, G-E-N-D-A-N-G, Gen-dang. Gendang ada 3 yaitu gendang ageng yang paling besar, gendang

ciblon berukuran sedang dan gendang ketipung  
berukuran kecil)

**SFX**  
Gendang

### **BONANG**

Visual 1 bonang yang nanti menjadi 2. Muncul text  
BONANG, BARUNG, PENERUS

**GOGO**  
(Bonang, B-O-N-A-N-G, Bo-nang. Bonang ada 2  
yaitu bonang barung yang besar, dan bonang panerus  
yang kecil. Bonang besar memiliki nada rendah.  
Bonang kecil memiliki nada tinggi)

**SFX**  
Bonang, Nada bonang besar dan kecil

### **LARAS**

Muncul karakter GOGO menjelaskan laras. Muncul  
text LARAS, SLENDRO, PELOG

**GOGO**  
(halo adik-adik, kembali lagi dengan kak GOGO. di  
Karawitan ada istilah laras, yaitu jumlah nada dalam  
satu oktaf. Laras dibagi menjadi 2, slendro dan pelog.  
Pada Bonang, laras slendro terdiri dari 5 nada... dan  
laras pelog terdiri dari 7 nada)

**SFX**  
Bonang

### **SARON**

Visual 1 saron yang nanti menjadi 2 dengan motion  
graphic. Text SARON, DEMUNG, PEKING

**GOGO**  
(Saron, S-A-R-O-N, Sa-ron. Saron ada 2 yaitu saron  
demung yang besar dan saron peking yang kecil.  
Saron besar memiliki nada rendah... dan saron kecil  
memiliki nada tinggi)

**SFX**  
Saron, Nada saron besar dan kecil

### **KENONG**

visual kenong dengan motion graphic serta  
perbandingan bentuk kenong dan bonang. Text  
KENONG, KEMPUL

**GOGO**  
(Kenong, K-E-N-O-N-G, Ke-nong. Kenong, mirip  
dengan bonang dengan ukuran yang lebih besar. Ada  
juga kenong kecil dinamakan kethuk

**SFX**  
Kenong

### **SLENTHEM**

Visual Slentem dan pipa yang nanti masuk ke dalam  
bagian slentem. Text SLENTHEM

**GOGO**  
(Slenthem, S-L-E-N-T-H-E-M, Slen-them. Slenthem  
atau biasa disebut gender memiliki sebuah tabung  
didalamnya, yang menghasilkan suara rendah)

**SFX**  
Slenthem

### **GONG**

Visual Sebuah GONG kemudian menjadi 2 pasang  
gong bergantian. Pertama gong besar, kedua gong  
suwukan dan kempul. Text AGENG, SUWUKAN,  
KEMPUL

**GOGO**  
(Gong, G-O-N-G, Gong. Gong terdiri dari 3 yaitu  
Gong ageng yang paling besar, Gong suwukan dan  
kempul )  
**SFX**  
Gong

### **GAMBANG**

Visual Gambang. Text GAMBANG

**GOGO**  
(Gambang, G-A-M-B-A-N-G, Gam-bang. Gambang  
adalah alat musik Karawitan dengan nada paling  
banyak, yaitu 20 nada

**SFX**  
Gambang

### **PATHET**

Muncul karakter GOGO yang menjelaskan tentang  
pathet. Text PATHET

**GOGO**  
Halo adik-adik, kembali lagi dengan kak GOGO.  
Tahukah adik-adik, setiap nada yang dimainkan  
dalam karawitan, bisa menjadi waktu permainan  
wayang. Hal ini dinamakan Pathet. Contohnya  
wayang pada jam 9 malam, dimainkan dengan Pathet  
nem  
**SFX**  
Permainan karawitan pathet nem

### **SITER**

Visual siter dan gitar. Text SITER, GITAR

**GOGO**  
(Siter, S-I-T-E-R, Si-ter. Siter dimainkan dengan cara  
dipetik seperti dengan gitar. Yuk kita bedakan suara  
siter dan gitar)

**SFX**  
Siter dan gitar

### **SULING**

Visual suling dan Terompet. Text SULING,  
TEROMPET

**GOGO**  
(Suling, S-U-L-I-N-G, Su-ling. Suling dimainkan  
dengan cara ditiup seperti terompet. Yuk kita bedakan  
suara suling dan terompet)  
**SFX**  
Suling dan terompet

### **PENUTUP**

Gogo berbicara dan melambaikan tangan perpisahan  
**GOGO**

(Sekian dulu untuk hari ini, sampai berjumpa lagi adik-adik, dada...)

## CREDIT TITLE

Logo DKV dan UK Petra

Produser : Joshua Xavier  
Desain Karakter: Joshua Xavier  
Pengisi Suara: Phan Fery  
Editor : Joshua Xavier  
Penata Audio : Joshua Xavier

## Proses Produksi

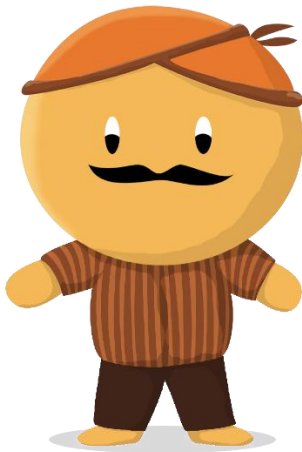
### Peralatan Produksi

Terdapat Peralatan yang digunakan dalam pembuatan rancangan kali ini, yang membantu dalam prosesnya, antara lain :

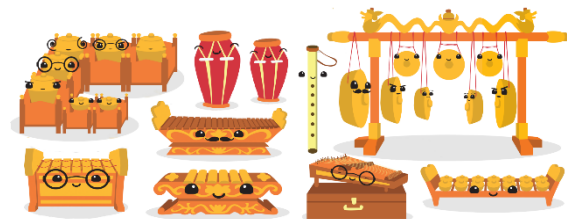
- Laptop digunakan dalam proses pembuatan karakter, animasi dan *editing* Penggunaan *software* Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop untuk pembuatan karakter, Adobe After Effect untuk animasi dan Adobe Premiere untuk *compositing* dan render. Kemudian *software* Adobe Audition untuk mengurangi suara *noise* pada hasil rekaman suara.
- Headset* dan *Smartphone* digunakan untuk merekam suara *Voice Over* yang akan berperan sebagai karakter GOGO dalam karya video

### Karakter

Beberapa desain final karakter utama, alat musik Karawitan dan visual pendukung yang digunakan dalam perancangan video.



Gambar 14. Karakter gogo



Gambar 15. Alat musik karawitan



Gambar 16. Visual pendukung

### Kerabat Kerja Produksi

Produser : Joshua Xavier  
Desain Karakter: Joshua Xavier  
Pengisi Suara: Phan Fery  
Editor : Joshua Xavier  
Penata Audio : Joshua Xavier

## Pasca Produksi

### Editing

Proses *editing* pertama menggunakan *software* Adobe After Effect untuk animasi karakter. Kedua menggunakan *software* Adobe Premiere untuk menggabungkan animasi dari semua karakter menjadi satu kesatuan. Ketiga *software* Adobe Audition untuk meminimalisir suara *noise* pada *Voice Over*.

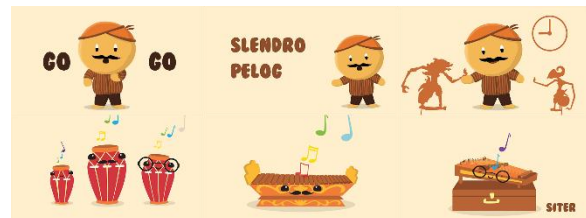
### Mixing

Proses Mixing menggunakan *software* Adobe Premiere, dimana pada proses ini menggabungkan video yang sudah diedit dengan audio dan sound effect menjadi satu kesatuan.

### Rendering

Proses *rendering* dibagi menjadi 2 tahap, tahap pertama *rendering* pada *software* Adobe After Effect, yaitu *me-render* adegan animasinya setiap karakter menjadi *png sequence*. Tahap kedua yaitu *rendering* akhir menggunakan *software* Adobe Premiere, dimana video yang sudah selesai akan dirender menjadi hasil akhir.

## Karya Jadi



Gambar 17. Preview video

## Kesimpulan

Dari hasil perancangan dapat disimpulkan, video ini cukup membantu anak dalam mempelajari kesenian Jawa Karawitan. Menurut guru dan murid di PAUD, karakter dan bentuk alat musik yang lucu membuat



mereka tertarik untuk mendengarkan apa yang dijelaskan. Beberapa dari mereka cukup baik untuk mengingat bentuk dan nama alat musik Karawitan. Dengan begitu anak-anak dapat mengetahui karawitan dengan harapan tetap mereka ingat hingga dewasa.

sindo.com/news.php?r=6&n=108&date=2015-10-13

Sutopo, A. H., Arief, H. (2010). Terampil Mengolah Data Kualitatif Dengan NVIVO. Jakarta: Prenada Media Group.

Vansina, J. (2014). Tradisi Lisan Sebagai Sejarah. Yogyakarta : Ombak

## Daftar Pustaka

- Afiyah, N.(2016). *Macam-Macam Alat Musik Karawitan*. Retrieved February 5, 2017, from <http://sendratasik-2015.blogspot.co.id/2016/02/macam-macam-alat-musik-karawitan-jawa.html>
- Apa Itu Animasi? .(2014). *Internasional Design School*. Retrieved February 5, 2017, from <http://www.idseducation.com/articles/apa-itu-animasi/>
- Dewi, I.C. (2015). *Pengantar Psikologi Media*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Ekasari, A. (2015). *Mengapa Anak-Anak Suka Nonton Kartun?*. Retrieved February 1, 2017, from <https://berbagidanjadikaya.blogspot.com/2015/06/mengapa-anak-anak-suka-nonton-kartun.html>
- Handy, H. (2014). *Macam-Macam Software Untuk Membuat Animasi*. Retrieved February 5, 2017, from <http://handiswanblog.blogspot.co.id/2014/06/macam-macam-software-untuk-membuat.html>
- Kania, KD. (2015). *Seni Karawitan Mendunia Namun Dilupakan di Negara Sendiri*. Retrieved February 1, 2017, from <http://www.tribunnews.com/tribunners/2015/12/14/seni-karawitan-mendunia-namun-dilupakan-di-negara-sendiri>
- Nurdin, P. (2012). *Sejarah Animasi*. Retrieved February 5, 2017, from <http://pandunurdin-anime.blogspot.co.id/p/blog-page.html>
- Prakosa, G. (2010). *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia* .Jakarta: Yayasan Visual Indonesia
- Prasetya, C. (2012). *Karawitan di Antara Modernisasi Zaman*. Retrieved February 1, 2017, from <http://www.lensaindonesia.com/2012/06/24/karawitan-di-antara-modernisasi-zaman.html>
- Pratama, F. (2016). *Artikel Bahasa Jawa Tentang Karawitan*. Retrieved December 1, 2016, from <http://ceritawayangbahasajawa.blogspot.com/2016/08/artikel-bahasa-jawa-tentang-karawitan.html>
- Sangarimbun, M.(1992).*Garamata, perjuangannya melawan penjajahan Belanda, 1901-1905*. Jakarta: P.T. Balai Pustaka
- Santoyo, S. E. (2009). *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Setyawan, P. (2015). *Budaya Lokal Mulai Dilupakan Generasi Muda*. Retrieved February 1, 2017, from