
PERANCANGAN FILM ANIMASI TAMBO ASAL NAMA MINANGKABAU UNTUK PELAJAR SEKOLAH DASAR

Junaidi Rajab¹, Syawlani Affandi², Indra Irawan³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang
Jln Raya Lubuk Begalung Padang, Padang,
Email: junaidirajab@gmail.com

KATA KUNCI

*Animasi, Tambo, Asal
Nama Minangkabau.*

ABSTRAK

Perancangan Film Animasi Tambo Asal Nama Minangkabau Untuk Pelajar Sekolah Dasar yang didasari kurang dikenalnya tambo terutama tambo asal nama Minangkabau oleh anak-anak Minang sendiri, yang seharusnya menjadi penerus untuk melestarikan aset kebudayaan Minangkabau. Dalam proses perancangan ini menggunakan prosedural yang bersifat deskriptif, melalui proses pengumpulan data dengan observasi, wawancara, identifikasi dan rumusan permasalahan. Untuk mencapai wilayah target *audience* agar maksud dan tujuan dari perancangan tepat sasaran serta menggunakan analisa SWOT. Proses perancangan menghasilkan media utama berupa Perancangan Film Animasi. Di samping itu media pendukung yang diaplikasikan dalam bentuk poster, x-banner, stiker, buku mewarnai, pembatas buku, pin, komik mini, *packaging*. Perancangan tersebut berguna sebagai media yang media utama, agar penyampaian maksud dan tujuan rancangan ini lebih lebih efektif mencapai tagert *audience*. Perancangan ini secara menyeluruh merupakan suatu proses kreatif dengan tujuan untuk melestarikan budaya bangsa. Dengan perancangan ini diharapkan anak-anak dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap kebudayaannya khususnya pada Tambo Asal Nama Minangkabau.

KEYWORDS

*Animation, Tambo,
Minangkabau Name
Origin.*

ABSTRACT

Design of Tambo Animation Film from Minangkabau Names for Elementary School Students which is based on the lack of recognition of Tambo, especially Tambo from Minangkabau names by Minang children themselves, who should be successors to inherit Minangkabau cultural assets. In this design process using descriptive procedural, through the process of collecting data by observation, interviews, identification and problem formulation. To reach the target audience area so that the aims and objectives of the design are right on target and use a SWOT analysis. The design process produces the main media in the form of Animation

Film Design. Besides that, supporting media are applied in the form of posters, x-banners, stickers, coloring books, bookmarks, pins, mini comics, packaging. This design will later be useful as the main media, so that the delivery of the aims and objectives of this design is more effective in reaching the target audience. This design as a whole is a creative process with the aim of preserving the nation's culture. With this design, it is hoped that children can develop a sense of love for their culture, especially Tambo, the origin of the Minangkabau name.

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya lokal yang dapat dijadikan sebagai aset yang tidak dapat disamakan dengan budaya lokal negara lain. Budaya lokal yang dimiliki Indonesia berbeda-beda pada setiap daerah. Tiap daerah memiliki ciri khas budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat dan juga alat musik serta banyak lagi yang lainnya. Semua itu dapat dijadikan kekuatan untuk dapat memperkokoh ketahanan budaya bangsa dimata Internasional. Sumatera Barat adalah salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di pulau Sumatera dengan Padang sebagai ibu kotanya. Sesuai dengan namanya, wilayah provinsi ini menempati sepanjang pesisir barat Sumatera bagian tengah dan sejumlah pulau di lepas pantainya seperti Kepulauan Mentawai. Dari utara ke selatan, provinsi dengan wilayah seluas 42.297,30 km² ini berbatasan dengan empat provinsi, yakni Sumatera Utara, Riau, Jambi, dan Bengkulu.

Sumatera Barat berpenduduk sebanyak 4.846.909 jiwa dengan mayoritas beretnis Minangkabau yang seluruhnya beragama Islam. Provinsi ini terdiri dari 12 kabupaten dan 7 kota dengan pembagian wilayah administratif sesudah kecamatan di seluruh kabupaten (kecuali kabupaten Kepulauan Mentawai) dinamakan sebagai nagari. Minangkabau atau yang biasa disingkat Minang adalah kelompok etnis Nusantara yang berbahasa dan menjunjung adat Minangkabau. Wilayah penganut kebudayaannya meliputi Sumatera Barat, separuh daratan Riau, bagian utara Bengkulu, bagian barat Jambi, pantai barat Sumatera Utara, barat daya Aceh, dan juga Negeri Sembilan di Malaysia. Dalam percakapan awam, orang Minang seringkali disamakan sebagai orang Padang, merujuk kepada nama ibu kota provinsi Sumatera Barat yaitu kota Padang. Namun, masyarakat ini biasanya akan menyebut kelompoknya dengan sebutan *urang awak*, yang bermaksud sama dengan orang Minang itu sendiri.

Menurut A.A. Navis, (1984) Minangkabau lebih kepada kultur etnis dari suatu rumpun Melayu yang tumbuh dan besar karena sistem monarki, serta menganut sistem adat yang khas, yang dicirikan dengan sistem kekeluargaan melalui jalur perempuan atau matrilineal, walaupun budayanya juga sangat kuat diwarnai ajaran agama Islam, sedangkan Thomas Stamford Raffles, setelah melakukan ekspedisi ke pedalaman Minangkabau tempat kedudukan Kerajaan Pagaruyung, menyatakan bahwa Minangkabau adalah sumber kekuatan dan asal bangsa Melayu, yang kemudian penduduknya tersebar luas di Kepulauan Timur (Reid: 2001).

Saat ini masyarakat Minang merupakan masyarakat penganut matrilineal terbesar di dunia. Selain itu, etnis ini juga telah menerapkan sistem proto-demokrasi sejak masa pra-Hindu dengan adanya kerapatan adat untuk menentukan hal-hal penting dan permasalahan hukum. Prinsip adat Minangkabau tertuang singkat dalam pernyataan *Adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah* (Adat bersendikan hukum, hukum bersendikan Al-Qur'an) yang berarti adat berlandaskan ajaran Islam. Orang Minangkabau sangat menonjol di bidang perniagaan, sebagai profesional dan intelektual. Mereka merupakan pewaris terhormat dari tradisi tua Kerajaan Melayu dan Sriwijaya yang gemar berdagang serta dinamis. Hampir separuh jumlah keseluruhan anggota masyarakat ini berada dalam perantauan. Minang perantauan pada umumnya bermukim di kota-kota besar, seperti Jakarta, Bandung, Pekanbaru, Medan, Batam, Palembang, dan Surabaya. Di luar wilayah Indonesia, etnis Minang banyak terdapat di Kuala Lumpur, Seremban, Singapura, Jeddah, Sydney, dan Melbourne. Menurut Bustanul Arifin, (1995:78) Tambo berasal dari kata tarambo yang artinya penulisan sejarah menurut kepercayaan atau pandangan masyarakat secara turun temurun.

Pada saat sekarang ini anak-anak Minangkabau sendiri kurang mengenali asal usul nama Minangkabau, terutama asal usul nama Minangkabau yang terdapat didalam tambo. Terlebih lagi tertariknya anak-anak akan komik, dongeng dari luar, film-film animasi dari luar yang menceritakan tentang kebudayaan dari luar yang belum tentu budaya tersebut sesuai dengan budaya kita. Ditambah lagi kurangnya minat anak-anak untuk mengetahui asal usul nama Minangkabau itu sendiri. Hal ini mungkin dikarenakan belum adanya media yang membuat anak-anak tersebut tertarik, seperti film animasi 3D yang saat sekarang ini sedang disukai oleh anak-anak. Kurangnya media informasi tentang asal usul nama Minangkabau merupakan hal yang membuat anak-anak kurang mengetahui dari mana asal nama Minangkabau. Terlebih lagi rendahnya minat anak-anak terhadap budayanya yang membuat mereka kurang mengenali apa-apa saja Budaya yang dimiliki oleh Minangkabau.

Dengan begitu, dikhawatirkan generasi penerus tersebut yaitu anak-anak Minang kurang mengenali lagi Tambo Asal Nama Minangkabau, sampai-sampai nanti bisa menjadi tidak kenal lagi dengan Tambo Asal Nama Minangkabau. Hal ini akan berakibat hilangnya secara pelan-pelan Tambo Asal Nama Minangkabau tersebut. Maka dari itu perlulah dilestarikan asal usul nama Minangkabau dengan cara-cara yang sesuai dengan kemajuan zaman pada saat ini, yang pada saat ini perkembangan teknologi tercipta sebuah perangkat lunak yang memungkinkan untuk terciptanya film animasi, yang dulunya sebuah film animasi yang dibuat manual dari mulai gambar dan gambar tersebut digerakkan secara manual sehingga tercipta sebuah efek gambar yang bergerak yang disebut animasi, tetapi berbeda dengan sekarang yang membuat animasi tersebut menggunakan sebuah software, bahkan animasi sekarang sudah memakai efek animasi 3 dimensi yang membuat model dari kerakter didalam animasi lebih terlihat realistis serta dalam berfungsi sebagai media dokumentasi visual yang menarik. Film animasi tiga dimensi sangat banyak disukai oleh anak-anak seperti film upin-ipin, larva, dan lainnya. Maka penulis akan mencoba menggali dan menceritakan asal usul nama Minangkabau yang bersumber dari tambo melalui animasi tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Beberapa metode penelitian pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas ini adalah :

1.1 Metode Pemecahan Masalah

1) Observasi

Observasi atau pengamatan adalah salah satu teknik pengumpulan data yang berorientasi pada pengamatan langsung dan melihat bagaimana aktivitas objek penelitian tersebut sehingga peneliti akan lebih bisa memahami bagaimana dan apa yang dilakukan objek penelitian dan mendata dalam bentuk tulisan. Dalam hal ini penulis melakukan observasi di tempat yang kini masih ada tradisi adu kerbau yaitu di Kota Padangpanjang.

2) Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan melakukan percakapan tatap muka dengan responden serta semua pertanyaan dalam wawancara ini merupakan hasil dari pengamatan (observasi). Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan Budayawan Minang yaitu Musra Dahrizal Katik Rajo Mangkuto (Mak Katik)

3) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pencarian data melalui berbagai referensi yang berhubungan dengan objek penelitian bisa melalui buku-buku dan dari internet yang berupa artikel serta bahan-bahan wacana yang berkaitan dengan tugas ini. Dalam hal ini penulis melakukan pencarian data melalui internet serta melalui buku Tambo Alam Minangkabau, Manyigi Tambo Alam Minangkabau, Tanya Jawab Adat Minangkabau Asal-Usul Nama Minangkabau, BAM Untuk Smp kelas 3, BAM Untuk SD kelas 4 serta beberapa referensi tentang asal usul nama Minangkabau. Penerapan dalam pengumpulan data ini menggunakan data visual. Dan berikut beberapa data visualnya:



Gambar 1. Adu Kerbau

[sumber: <http://dhianrabbanirahmat.blogspot.com/2012/10/sejarah-minangkabau.html>]



Gambar 2. Rumah Gadang Koto Piliang, PDIKM, Padang Panjang
[sumber: <http://www.panoramio.com/photo/12360708>]



Gambar 3. Rumah Gadang Bodi Chaniago, PDIKM, Padangpanjang
[sumber: <http://www.panoramio.com/photo/12360722>]



Gambar 4. Gunung Marapi
[Dokumentasi: Junaidi Rajab, 2014]



Gambar 5. Gunung Marapi
[Dokumentasi: Junaidi Rajab, 2014]



Gambar 6. Gunung Singgalang
[sumber: <http://yunaidijoepoet.wordpress.com/2010/11/26/5/>]

1.2 Metode Pemecahan Masalah

Untuk menyampaikan isi dari Tambo ini agar tepat pada sasaran, maka perlu diterapkan strategi kreatif yang disesuaikan dengan karakteristik sasaran. Media tersebut adalah sebuah film animasi yang berupa animasi 3D. Dalam mengkaji faktor internal dan eksternal ini dibutuhkan suatu analisis dan analisis yang digunakan adalah analisis SWOT, melalui analisis ini dapat mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman. Perancangan Animasi Asal Usul Nama Minangkabau ini dapat dijadikan sebuah pengenalan Tambo asal usul nama Minangkabau yang menyenangkan dan menarik perhatian anak, karena penyampaian cerita melalui media yang sangat disenangi oleh anak-anak sehingga bisa merangsang rasa ingin tahu akan Budaya Minangkabau yang lainnya.

Tujuan yang ingin dicapai dari strategi komunikasi ini adalah penyampaian cerita tambo asal usul nama Minangkabau yang menyenangkan. Sehingga anak-anak mendapatkan sesuatu setelah melihat hasil dari final perancangan ini, yaitu akan lebih mengenali Tambo Asal Usul Nama Minangkabau. Penyampaian komunikasi dalam Perancangan Animasi Asal Usul Nama Minangkabau ini lebih

menitik beratkan kepada pendekatan pemakaian bahasa Indonesia khas etnik Minang yang sangat ringan dan mudah dipahami, hal ini dimaksud cerita dan makna yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh target audiens. Dalam hal penyampaian cerita dan visualisasi akan lebih menekankan kepada karakter yang unik dan cocok untuk anak-anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Perancangan

Konsep verbal merupakan informasi yang akan disampaikan kepada target audiens berupa kata-kata. Dalam Perancangan Film Animasi Tambo Asal Nama Minangkabau ini, perancang bertugas untuk menyampaikan pesan yang terkandung di dalam cerita film ini baik secara audio pada media utama maupun secara verbal di dalam media pendukung. Penyampaian komunikasi dalam Perancangan Film Animasi Tambo Asal Usul Nama Minangkabau ini lebih menitikberatkan kepada pendekatan pemakaian bahasa Indonesia khas etnik Minang yang sangat ringan dan mudah dipahami. Hal ini dimaksud cerita dan makna yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh target audiens. Pesan yang ingin perancang sampaikan dalam perancangan ini adalah bahwa orang Minangkabau itu suka bersmusyawarah dalam menghadapi suatu masalah dan orang Minangkabau juga memiliki kecerdasan dalam memecahkan suatu masalah.

Pada media pendukung, perancang menggunakan *headline* yaitu " Tambo Asal Nama Minangkabau" dan *subheadline* untuk poster "Tersedia CDnya di Toko Buku Seluruh Sumatera Barat", "Dapatkan Bonus Menarik Disetiap Pembelian CDnya" Serta *Tagline* untuk poster " Mau Tau Apa Itu Tambo? Saksikan di www.youtube.com", *Tagline* untuk media lainnya yaitu "Saksikan di www.youtube.com" alasan perancang memilih *tagline* ini adalah karena nantinya film ini akan dishare di youtube. Konsep visual merupakan informasi yang akan disampaikan kepada target *audience* berupa gambaran dari pesan yang ingin disampaikan. Dalam perancangan ini perancangan menggunakan teknik animasi 3D yang disajikan berupa film, hal ini dikarenakan sebuah pola penyajian yang menarik bagi anak-anak. Dengan penyajian yang berupa film sehingga anak-anak mendapatkan sebuah bentuk dokumentasi dan visualisasi.

3.2 *Brainstorming*

Dalam memulai untuk melakukan suatu perancangan awal pertama yang dilakukan yaitu ide atau tahapan dalam sebuah desain serta *brainstorming* ini adalah sebuah implementasinya yang berbentuk sebuah pola.

3.3 Pra Desain

Pra desain merupakan tahapan awal setelah terbentuknya konsep rancangan.

1) Tipografi

Dalam perancangan ini, jenis tipografi yang dipakai adalah tipografi yang memiliki keterbacaan yang jelas guna mendukung penyampaian pesan yang lebih jelas dan mudah dibaca. Namun kesan yang ditimbulkan tetap tegas dan bersih, juga tidak terlalu formal. Jenis tipografi tersebut diantaranya: Tipografi yang

digunakan adalah Minangkabau yang pengaplikasian pada bumper media utama dan pada semua media pendukung hal ini dikarenakan tipografi ini adalah penggambaran dari huruf yang khas Minangkabau, dan penggunaan Comic Sans juga dengan pertimbangan sebuah corak huruf yang menarik bagi anak-anak dengan tingkat keterbacaan yang mudah serta pengaplikasiannya pada media utama yaitu pada credit dan pada semua media pendukung. Untuk memberikan informasi yang tegas dan jelas maka perancang menggunakan juga tipografi Arial Black yang pengaplikasiannya pada semua media pendukung.

2) Warna

Konsep warna yang digunakan dalam Perancangan ini adalah warna kuning yang bermakna optimis dan harapan. Merah yang bermakna kekuatan, kehangatan, agresifitas. Putih yang bermakna Kemurnian, kecermatan, bersih. Hitam yang bermakna kedalaman, hampa. Namun lebih cenderung kepada warna kuning, merah, dan hitam karena dengan pertimbangan agar dapat memunculkan identitas Minangkabau serta semua warna tersebut diaplikasikan kepada media pendukung.

3) Ilustrasi

Dalam perancangan ini, ilustrasi yang digunakan yaitu penyusunan pola-pola visual yang bersumber dari beberapa scene dari media utama dan dikombinasikan dengan background gradasi untuk media pendukung.

4) *Visual image*

Sesuai dengan media utama yang berbentuk animasi perancang tetap menggunakan konsep animasi untuk digunakan pada media pendukung. Yaitu penggunaan tipografi Minangkabau dan ikon kerbau.

5) Penciptaan Karakter

Perancangan Animasi Tambo Asal Nama Minangkabau ini menggunakan model 3D kartun.

a) Datuak Katumanggungun

Datuak Katumanggungun adalah salah satu pemimpin di Minangkabau, yaitu pemimpin keselarasan Koto Piliang karakter datuak ini menggunakan pakaian adat Minangkabau agak mengarah kepakaian penghulu, yaitu dengan saluak, baju longgar, leher terbuka tidak memiliki kancing, lengan juga longgar, begitu pula dengan celana, serta ikat pinggang dan sesamping. Warna pakaiannya yaitu hitam dan sesamping berwarna merah dan agak keemasan.

b) Datuak Parpatiah

Datuak Parpatiah juga salah satu pemimpin di Minangkabau, yaitu pemimpin keselarsan Bodi Chaniago karakter datuak ini menggunakan pakaian adat Minangkabau agak mengarah kepakaian penghulu, yaitu dengan saluak, baju longgar, leher terbuka tidak memiliki kancing, lengan juga longgar, begitu pula dengan celana, serta ikat pinggang dan sesamping. Untuk membedakan dengan karakter Datuak Katumanggungun warna pakaiannya yaitu putih dan sesamping berwarna hijau dan agak keemasan, warna pakaian dari Datuak

Parpatiah ini terinspirasi dari pakaian Tuanku atau Malin (alim ulama). Serta warna hitam dan putih pada pakaian kedua datuak ini perancang makna dari sistem pemerintahan kedua datuak yang agak berseberangan, Datuak Katumungguan memiliki sistem pemerintahan yang semua keputusan berada pada pemimpin, sedangkan Datuak Parpatiah lebih mengutamakan bermusyawarah dalam mengambil keputusan.

c) Raja Majapahit

Karakter Raja Majapahit disini dibuat berpakaian agak seperti dewa-dewa hindu, karakter ini mengadopsi beberapa unsur dari Arca Harihara yang merupakan gabungan dewa Siwa dan Wisnu. Arca tersebut merupakan penggambaran dari Kertarajasa Jayawardhana atau disebut juga Raden Wijaya adalah pendiri Kerajaan Majapahit sekaligus raja pertama Majapahit yang memerintah, bergelar Prabu Kertarajasa Jayawardana, atau lengkapnya Nararya Sanggramawijaya Sri Maharaja Kertarajasa Jayawardhana. Serta mengadopsi beberapa pakaian dari raja majapahit yang lainnya yaitu Hayam

Wuruk. Hal yang diadopsi yaitu berupa mahkota dan pakain yang telah disederhanakan serta juga gelang pada lengan yang disederhanakan.

d) Hulubalang

Hulubalang adalah karakter yang berperan sebagai mata-mata atau yang mengawasi bagian laut dari daerah pariangan. Pakaian hulubalang juga merupakan pakain adat Minang kabau dengan pakaian mirip karakter datuak tetapi pakainnya tidak begitu longgar. Warna pakain Hulubalang disesuaikan dengan tugasnya sebagai mata-mata yaitu warna pakaian hijau dan coklat, agak mirip seperti warna pada sebatang pohon. Karakter Hulubalang ini warna pakaiannya semuanya menyesuaikan dengan tugasnya sebagai mata-mata.

e) Prajurit Majapahit

Karakter Prajurit Majapahit juga tak jauh berbeda dengan Raja Majapahit, prajurit majapahit pakaiannya dibuat lebih sederhana dengan aksesoris gelang, dan tambahan aksesoris dikepala seperti pengikat rambut. Semua pakaian prajurit majapahit terinspirasi dari relief di candi borobudur dan gambaran Pradhabasu.

f) Kerbau

Kerbau Majapahit didesain memiliki mata yang merah dengan badan besar dan tanduk yang panjang, dan ditambahkan aksesoris dileher kerbau berupa lambang Majapahit serta penambahan gelang pada tanduk kerbau yang bermakna hewan peliharaan dari dewa yang memiliki kelebihan dari hewan biasa. Kerbau pariangan yang sebenarnya adalah seekor anak kerbau dibuat agak kurus dan kecil, serta pada saat pengaduan kerbau, kerbau pariangan nantinya akan dipasangi dipasangi Minang pada kepalanya yang berupa tanduk buatan yang runcing pada ujungnya hal ini terinspirasi dari ujung atap Rumah Gadang.

g) Angku

Karakter angku dibuat dengan pakaian baju berwarna putih dan celana berwarna hitam serta dengan kopiah ini didasarkan pakaian sehari-hari orang Minangkabau dengan beberapa penyesuaian.

h) Rian

Karakter Rian adalah murid kelas 6 sekolah dasar dengan pakaian baju berwarna biru langit atau biru muda dan celana panjang berwarna biru tua. Warna ini terinspirasi dari warna langit dan laut. Hal ini dikarenakan budaya Minangkabau itu dekat kepada alam serta pemakaian warna yang dekat dengan kepada alam dalam hal ini warna biru dapat menyegarkan mata.

i) Fadli

Karakter Fadli adalah murid kelas 3 sekolah dasar dengan pakaian baju berwarna hijau muda dan celana panjang berwarna coklat muda. Warna ini terinspirasi dari warna pohon dan daunnya. Pemakaian warna muda pada pakaian fadli yaitu menandakan penerus sebagai generasi penerus akan aset budaya
Minangkabau.

j) Kapal Majapahit

Desain kapal Majapahit ini berdasarkan relief kapal Majapahit yang terdapat di Candi Borobudur, yang unik dari kapal ini adalah memiliki cadik. Desain pada model 3dnya hampir semua mengadopsi dari relief tersebut serta penambahan lambang majapahit pada layar kapal itu nantinya.

3.4 Pembahasan Media

1) Media Utama

Pada perancangan media utama yakni film animasi tentang Asal Nama Minangkabau yang bersumber dari Tambo. Film ini bercerita tentang bagaimana terbentuknya nama Minangkabau. Pada awal cerita film ini diawali dengan konflik dua anak yang saling memperebutkan remote televisi untuk menonton siaran yang berbeda, melihat hal tersebut kakek mereka atau angku yang sedang minum menasehati mereka agar tidak bertengkar, angku menasehati agar mereka tidak bertengkar lagi dan sambil mengatakan bahwa nenek moyang kita bisa menang dari majapahit karena bermusyawahar serta dari sana jugalah terbentuk nama minangkabau, mendengar hal itu dua anak tersebut bingung bagaimana bisa. Angku pun menceritakan bagaimana ceritanya. Konflik tersebut perancang gunakan karena sering melihat anak-anak yang berebut untuk menonton televisi, serta kenapa harus diceritakan oleh kakek mereka karena tambo pada umumnya diceritakan secara lisan dan turun temurun.

Tokoh utama dalam film ini ada tiga yaitu Datuak Katumangguan dan Datuak Parpatiah, tokoh tersebut adalah tokoh yang terkenal dalam cerita terbentuknya Minangkabau serta menurut tambo tokoh itu juga ada didalam cerita bagaimana terbentuknya nama Minangkabau sehingga perancangan menggunakan nama tokoh tersebut, serta yang ketiga adalah Raja Majapahit.

Untuk visualisasi dari animasi perancang memakai suasana lingkungan, rumah, hutan, laut, didalam kapal dan dilapangan. Visualisasi dari tokoh-tokoh

didalam film ini perancangan lebih kearah agak kartun, karena tokoh-tokoh seperti itu digemari oleh anak-anak. Nilai yang disampaikan oleh perancang di sini adalah dengan bermusyawarah kita bisa menemukan sebuah solusi yang tepat untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Pesan ini ingin disampaikan oleh perancang melalui sebuah perpaduan audio dan visual menarik dan atraktif yang dikemas dalam durasi tertentu. Perancang mengandalkan kekuatan audio dan visual yang disampaikan dengan sebuah cerita.

Proses pembuatan media utama terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1) Produksi

Pada proses pembuatan media utama yakni animasi, perancang dibantu dengan *software* pembuat animasi 3D yaitu *3Ds Max*. Berikut adalah proses produksinya:

a) *Modelling*

Proses ini adalah proses pembuatan model objek dalam bentuk 3D dikomputer.

b) *Texturing*

Proses ini adalah proses pembuatan dan pemberian warna dan material (texture) pada objek yang dimodelkan sebelumnya sehingga akan tampak kesan yang nyata.

c) *Lighting*

Lighting adalah proses pembuatan dan pemberian cahaya pada model sehingga diperoleh kesan visual yang realistis, karena terdapat kesan, kedalaman, ruang dan pemabayangan objek.

d) *Environment Effect*

Proses ini adalah proses pembuatan panorama lingkungan pada objek model yang akan semakin menambah kesan realistis. Juga mencakup pembuatan efek - efek 3D yang diperlukan, seperti efek api, air, asap, kabut, dan efek-efek lain.

e) *Rigging*

Rigging adalah proses pemberian tulang pada karakter. Juga digunakan sebagai kontrol gerak.

f) *Animation*

Animation adalah proses pembuatan animasi untuk model dan kamera.

g) *Cloth Simulation*

Cloth Simulation adalah proses pembuatan simulasi pakaian untuk model.

h) *Rendering*

Proses ini adalah proses pengkalkulasian pada model 3D yangtelah diberi texture, lighting, environment effect, dan animation. Dengan demikian, hasil animasi yang didapatkan tampak sangat nyata dan menarik.

i) *Dubbing*

Dubbing merupakan proses rekaman pengisi suara tokoh animasi.

2) Pasca Produksi

Proses/tahapan akhir dari suatu produksi animasi ini meliputi :

a) *Editing Animation and Voice*

Ini adalah proses pengeditan pada hasil animasi yang telah dibuat dan juga pengeditan pada suara. Dalam proses ini, klip animasi dan suarayang tidak diperlukan akan dibuang.

b) *Compositing and Visual Effect.*

Ini adalah proses compositing pada elemen - elemen animasi serta pembuatan visual effect yang dibutuhkan, misalnya pembuatan judul, atau penambahan efek - efek visual yang memperindah tampil animasi, seperti pemberian efek cahaya, sinar, ledakan dan lain - lain.

c) *Adding Sound and Audio/folley*

Ini adalah proses pemberian audio sebagai pendukung visual animasi.

d) *Preview & Final*

Ini adalah tahap pengecekan keseluruhan animasi, audio, dan compositing yang telah dibuat.

e) *Burn to Tape*

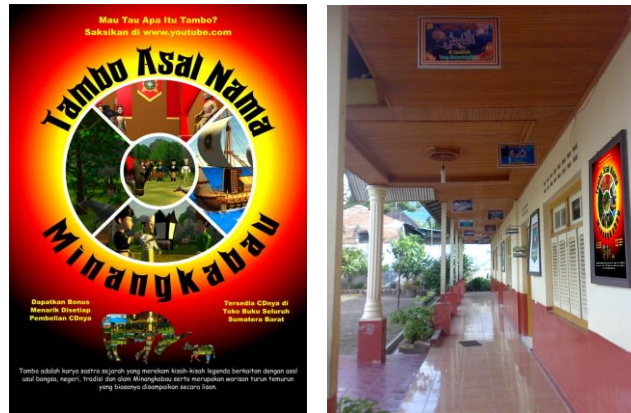
Ini adalah proses pemindahan hasil animasi ke media pita untuk diputar di bioskop atau stasiun TV. Media penyimpanan lain yang juga banyak digunakan saat ini adalah media penyimpanan digital, yaitu CD atau DVD.

2) Pembahasan Media Pendukung

Pada media pendukung perancang tetap menggunakan beberapa scene dari animasi dan konsepnya tetap mengarah kepada media utama. Media pendukung tersebut antara lain adalah poster, x-banner, komik, pin, stiker, buku mewarnai, pembatas buku, dan packaging. Poster merupakan sebuah media promosi yang sering digunakan dan mudah ditemui, dalam perancangan ini penulis menggunakan poster sebagai salah satu media untuk mempromosikan media utama, poster ini nantinya akan ditempatkan disekolah-sekolah dasar dikota padang yang menginformasikan bahwa film ini bisa dilihat di situs youtube dan juga bisa didapatkan ditoko buku terdekat di seluruh Sumatera Barat. Film ini juga nantinya akan dikemas didalam sebuah packaging yang didalamnya terdapat beberapa media pendukung lain seperti CD, komik, buku mewarnai, stiker, pin dan pembatas buku. Packaging ini diharapkan dapat mengatasi masalah dari target sasaran yang tidak bisa mengakses situs youtube. Media pendukung komik dan buku mewarnai akan memvisualisasikan beberapa scene didalam film ini, begitu pula dengan stiker dan pembatas buku. X-banner adalah sebuah media promosi luar ruangan yang penempatannya bisa dipindah-pindahkan dengan mudah, dan disini penulis menggunakan x-banner yang menginformasikan bahwa film ini yang telah berbentuk packaging terdapat ditoko tersebut. Keseluruhan konsep dari media pendukung yang ada tetap konsisten dengan konsep animasi. Hal ini bertujuan agar media utama dan media

pendukung menjadi suatu kesatuan media yang selaras. Beberapa scene dari animasi juga selalu dimunculkan dalam media pendukung agar menjadi suatu daya tarik agar membuat penasaran *target audiens*. Peranan media pendukung ini diharapkan bisa mendukung efektifitas media utama. Berikut bentuk visual media pendukung:

a) Poster



Gambar 7. Media pendukung poster dan pengaplikasiannya
[Sumber : Junaidi Rajab, 2014]

b) X-Banner



Gambar 8. Media pendukung X-Banner dan pengaplikasiannya
[Sumber : Junaidi Rajab, 2014]

c) Stiker



Gambar 9. Media pendukung Stiker dan pengaplikasiannya
[Sumber : Junaidi Rajab, 2014]

d) Pembatas Buku



Gambar 10. Media pendukung Pembatas Buku dan pengaplikasiannya
[Sumber : Junaidi Rajab, 2014]

e) Komik



Gambar 11. Media pendukung Komik dan pengaplikasiannya
[Sumber : Junaidi Rajab, 2014]

f) Buku Mewarnai



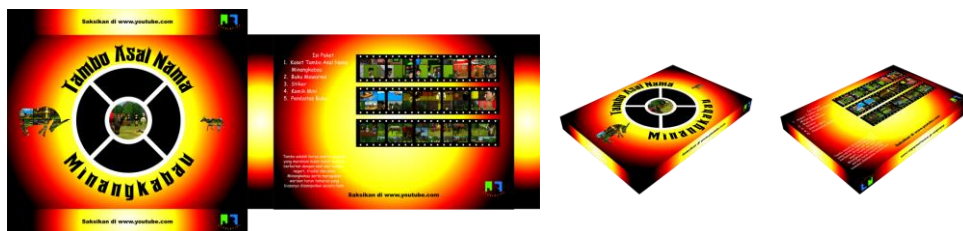
Gambar 12. Media pendukung Buku Mewarnai dan pengaplikasiannya
[Sumber : Junaidi Rajab, 2014]

g) Pin



Gambar 13. Media pendukung Pin dan pengaplikasiannya
[Sumber : Junaidi Rajab, 2014]

h) *Packaging*



Gambar 14. Media pendukung *Packaging* dan pengaplikasiannya
[Sumber : Junaidi Rajab, 2014]

4. KESIMPULAN

Aset budaya Minangkabau seakan-akan tidak begitu terdengar lagi pada saat sekarang ini. Hal ini disebabkan oleh penerus Budaya Minang itu sendiri lebih memilih untuk menikmati budaya-budaya dari luar yang belum tentu sesuai dengan budaya

Minang. Melalui perancangan inilah perancang mencoba untuk mengingatkan lagi salah satu aset dari budaya minangkabau, yaitu Tambo.

Perancangan Film Animasi Tambo Asal Nama Minangkabau untuk Sekolah Dasar ini, merupakan salah satu solusi untuk mengingatkan kembali bahwa tambo merupakan sebuah aset yang berharga dari masa lalu nenek moyang orang Minangkabau yang semestinya harus dilestarikan. Dimulai dari menganalisa masalah, target audiens dari berbagai macam aspek, hingga menetapkan visi dan misi serta tujuan, penulis merancang sebuah Film Animasi Tambo Asal Nama Minangkabau ditujukan kepada masyarakat Kota Padang khususnya anak-anak Sekolah Dasar melalui bimbingan orang tuanya, baik dari segi konsep, hingga media pendukung yang penulis gunakan.

Perancangan ini secara menyeluruh merupakan suatu proses kreatif dengan tujuan untuk melestarikan budaya bangsa. Dengan perancangan ini diharapkan anak-anak dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap kebudayaannya khususnya pada Tambo Asal Nama Minangkabau.

DAFTAR PUSTAKA

- Azrial, Yulfian. 2003. *Budaya Alam Minangkabau Kelas 4 SD*. Padang: Angkasa Raya.
- Arifin, Bustanul. 1996. *Budaya Alam Minangkabau III*. Jakarta: Karunia Prima Jakarta
- Dameria, Anne. 2007. *Color Basic Paduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Dhani, Y. 2003. *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kusrianto, A. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Muzzamil, Zamris dan Nuri, Amri. 2004. *Budaya Alam Minangkabau Untuk SMP Kela 3*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Navis, A.A. 1984. *Alam Terkambang Jadi Guru Adat dan Kebudayaan Minangkabau*. Jakarta: Pustaka Grafitipers.
- Supriyono, R. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Tinarbuko, S. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual Edisi Revisi*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Tim Penyusun. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Toeah, Datoek. 1985. *Tambo Alam Minangkabau*. Bukittinggi : Pustaka Indonesia.
- Zulkarnaini. 1995. *Budaya Alam Minangkabau Untuk SD Kelas 4*. Bukittinggi : Usaha Ikhlas.