

**MENGGAMBARKAN DETAIL SENJATA BUGIS
MENGUNAKAN *CLOSE UP* DAN ANIMASI 3D
UNTUK FILM FIKSI PEDAGOGI**



TESIS PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan kelulusan
Program Magister Penciptaan Seni Minat Videografi

Muhammad Asharyanto

NIM: 2121383411

**PROGRAM STUDI SENI PROGRAM MAGISTER
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

TESIS
MAGISTER PENCIPTAAN SENI

**MENGGAMBARKAN DETAIL SENJATA BUGIS
MENGUNAKAN *CLOSE UP* DAN ANIMASI 3D UNTUK
FILM FIKSI PEDAGOGI**

Oleh:
Muhammad Asharyanto
NIM 2121383411

Telah dipertahankan pada tanggal 9 Juni 2023
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,

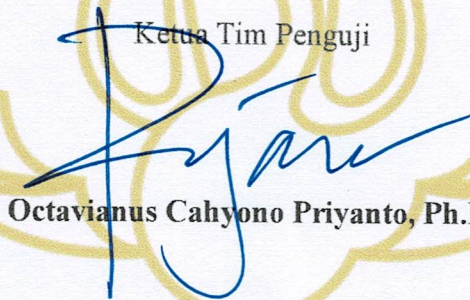


Tito Imanda, S.Sos., M.A., Ph.D



Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.

Ketua Tim Penguji

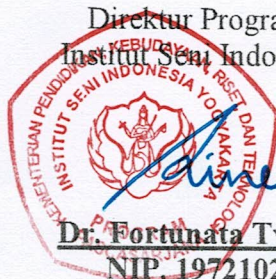



Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D.

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, 27 JUN 2023

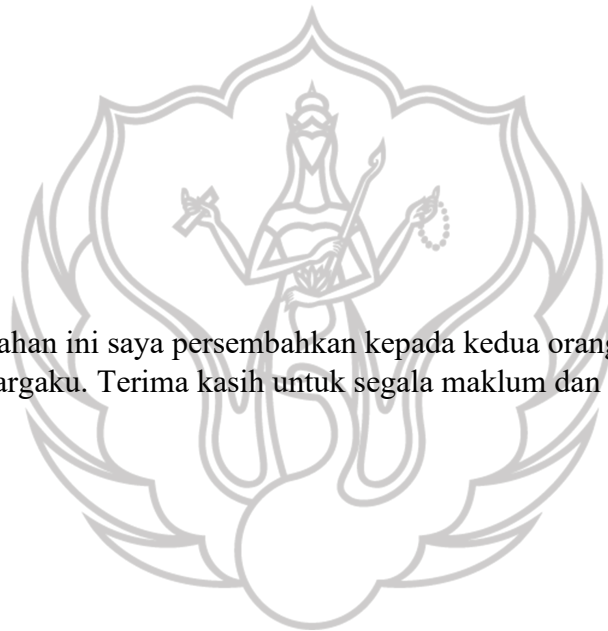
Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,




Dr. Fortunata Tyasrinesu, M. Si.
NIP. 197210232002122001

“Bismillah,...

Halaman persembahan ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, Saudara, dan keluargaku. Terima kasih untuk segala maklum dan dukungannya selama ini.



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Asharyanto

Nim : 2121383411

Program Studi : Seni Program Magister

Minat utama : Videografi

Judul : Menggambarkan Detail Senjata Bugis

Menggunakan *Close Up* Dan Animasi 3D Untuk
Film Fiksi Pedagogi

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan karya asli yang bersumber dari ide saya sendiri dan bukan pengambil tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Selain itu tidak ada bagian dari tesis yang telah saya atau orang lain gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik. Jika pernyataan ini terbukti atau dapat dibuktikan sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berdasarkan peraturan perundangan yang berlaku.

Yogyakarta,2023

Muhammad Asharyanto
Penulis

ABSTRAK

Di Kabupaten Bone terdapat senjata tradisional yang bernama *Kawali* dan *Arajang*. Kepemilikan *Kawali* kian berkurang sehingga generasi selanjutnya tidak familiar lagi. Dari 10 keluarga, hanya 2 keluarga yang masih memiliki *Kawali*. Akan tetapi pengetahuannya sangat minim. Sedangkan pada *Arajang*, sulitnya akses untuk melihatnya. Karena museum yang selalu dikunci karena alasan spiritual. Minimnya informasi berupa buku, atau situs resmi Kabupaten Bone. Melihat data yang ada di atas, dari permasalahan semakin langkanya *Badik*, berkurangnya pengetahuan dan sumber informasi mengenai senjata tradisional Bone, kesulitan masuk serta keterbatasan waktu pembukaan Museum *Arajang'E*, saya mengambil sebuah kesimpulan bahwa perlu penciptaan film pedagogi mengenai *Badik* dan *Arajang* Arung Palakka dengan pendekatan film fiksi kepada anak-anak, mengandalkan animasi 3d dan teknik *close up* untuk menggambarkan detail senjata-senjata ini, untuk membuat mereka tergugah dan tertarik. Tawaran risetnya berfokus pada teknik animasi 3d dan *close up* untuk mengarahkan penonton kepada detail senjata tradisional *Badik* dan objek pusaka peninggalan raja berupa tombak, keris, dan parang. Teknik animasi dipilih untuk menggantikan gambar-gambar yang tidak bisa diperoleh dengan metode pembuatan film konvensional, dan teknik *close up* digunakan untuk memperlihatkan detail dan keindahan objek senjata-senjata ini.

Metode yang digunakan untuk penciptaan film ini adalah *mix method* (metode kualitatif dan kuantitatif) dengan mengikuti *Standard Operating Procedure* (SOP) yang terdiri dari *Development* (Pengembangan), *Pre Production* (Pra-Produksi), *Production* (Produksi), dan *Post Production* (Pasca Produksi). Hasil dari penciptaan ini berupa film yang berjudul *Kawali X Arajang* dengan durasi 9 menit 45 detik. Film ini bercerita tentang seorang kakek yang mengalihkan perhatian cucu-cucunya yang berisik bermain mainan plastik superhero Amerika, menjelaskan mengenai senjata tradisional Bugis dengan harapan cucu-cucunya akan lebih tertarik pada senjata tradisional.

Hasil dari tawaran risetnya ada dua yaitu pertama, penggunaan animasi 3d pada film fiksi ini dapat memberikan berbagai solusi yang tidak dapat diperoleh dengan baik jika menggunakan perekaman secara konvensional atau perekaman secara langsung. Beberapa kemudahan yang diperoleh seperti pengaturan cahaya, pergerakan kamera dan pergerakan objek yang fleksibel. *Close up shot* dalam sebuah film memberikan banyak tawaran estetika di dalamnya. Memperlihatkan detail objek, memberikan kesan misterius atau kerahasiaan, memberikan efek kedekatan, mengisolasi dan memfokuskan objek. Tawaran riset kedua memperlihatkan hasil bahwa film fiksi pedagogi memiliki manfaat yang besar bagi Pendidikan anak.

Kata Kunci: Close Up, Animasi 3D, Kawali, Arajang, Pedagogi

ABSTRACT

In bone regency there are traditional weapons called *Kawali* and *Arajang*. *Kawali* ownership is decreasing so that later generations are no longer familiar. Of the 10 families, only 2 families still have *Kawali*. However, his knowledge is minimal. While in *Arajang*, it is difficult to access to see it. Because museums are always locked for spiritual reasons. The lack of information in the form of books, or the official website of Bone County. Looking at the data above, from the problems of the scarcity of *Badik*, reduced knowledge and sources of information about traditional Bone weapons, difficulty in entering and limited opening time of *Arajang'E Museum*, I concluded that it is necessary to create a pedagogical film about *Badik* and *Arajang* Arung Palakka with a fictional film approach to children, relying on 3d animation and *close up* techniques to depict the details of these weapons, to make them intrigued and interested. His research offerings focus on 3d animation techniques and *close ups* to direct the audience to the details of traditional *Badik* weapons and heirloom objects left by the king in the form of spears, kris, and machetes. Animation techniques were chosen to replace images that could not be obtained by conventional filmmaking methods, and *close up* techniques were used to show the detail and beauty of these weapons' objects.

The method used for the creation of this film is a *mix method* (qualitative and quantitative methods) by following the *Standard Operating Procedure* (SOP) consisting of *Development*, *Pre Production*, *Production*, and *Post Production*. The result of this creation is a film entitled *Kawali X arajang* with a duration of 9 minutes 45 seconds. The film tells the story of a grandfather who distracts his noisy grandchildren from playing with plastic toys of American superheroes, explaining about traditional Bugis weapons in the hope that his grandchildren will be more interested in traditional weapons.

The results of this research offer are twofold, namely first, the use of 3D animation in this fictional film can provide various solutions that cannot be obtained properly if using conventional recording or direct recording. Some of the conveniences obtained such as light settings, camera movements and flexible object movements. *Close up shots* in a film provide a lot of aesthetic offerings in it. Shows the details of objects, gives a sense of mystery or secrecy, gives the effect of proximity, isolates and focuses objects. The second research offer shows that film fiction pedagogy has great benefits for children's education.

Keywords: Close Up, 3D Animation, Kawali, Arajang, Pedagogy

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah swt, karena berkat limpahan rahmat dan hidayahnya telah memberi kemampuan dan kekuatan bagi saya, untuk menyelesaikan tesis yang berjudul “Menggambarkan Detail Senjata Bugis Menggunakan *Close Up* Dan Animasi 3D Untuk Film Fiksi Pedagogi”. Dalam pembuatan tesis ini tidak sedikit hambatan yang telah dialami oleh saya, tetapi berkat dukungan dari keluarga dan orang tua maka perancangan dan penulisan tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Kedepannya penulis berharap perancangan ini dapat menjadi satu inspirasi, pengetahuan, jawaban atas pertanyaan, dan dapat menjadi solusi permasalahan pengetahuan mengenai *Kawali* dan *Arajang*. Meskipun demikian saya tentu paham, dalam perancangan ini ada berbagai macam kekurangan, olehnya itu saya berharap ada kritik dan saran yang membangun, guna menyempurnakan perancangan ini kedepan. Saya juga menyampaikan ucapan – ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT karena telah memberikan Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada penulis, untuk terus berusaha dan berdoa, sehingga mendapatkan kelancaran dalam segala kesempatan.
2. Kedua orang tua penulis yang senantiasa selalu memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan studi s2 penulis
3. Ibu Dr. Fortunata Tyasrinesu, M.Si selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Tito Imanda, S.Sos., M.A., Ph.D selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dalam penulisan Tesis, sehingga dalam proses penulisan Tesis dapat berlangsung secara baik dan benar.
5. Bapak Dr. Koes Yuliadi, M.Hum. selaku dosen penguji yang memberikan masukan dalam penulisan Tesis.
6. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D. selaku ketua tim penguji yang memberikan masukan dalam penulisan Tesis.
7. Seluruh dosen dan staff Pascasarjana Institut Seni Indonesia, terimakasih atas segala ilmu dan bantuan yang telah diberikan selama proses belajar mengajar saat sedang berlangsung dalam perkuliahan.

Akhir kata, saya ucapkan terimakasih, semoga Tesis ini dapat berguna bagi kita semua, dan memberikan banyak manfaat bagi setiap orang yang membutuhkan ilmu pengetahuan serta bahan-bahan informasi.

Yogyakarta,2023

Muhammad Asharyanto

Penulis

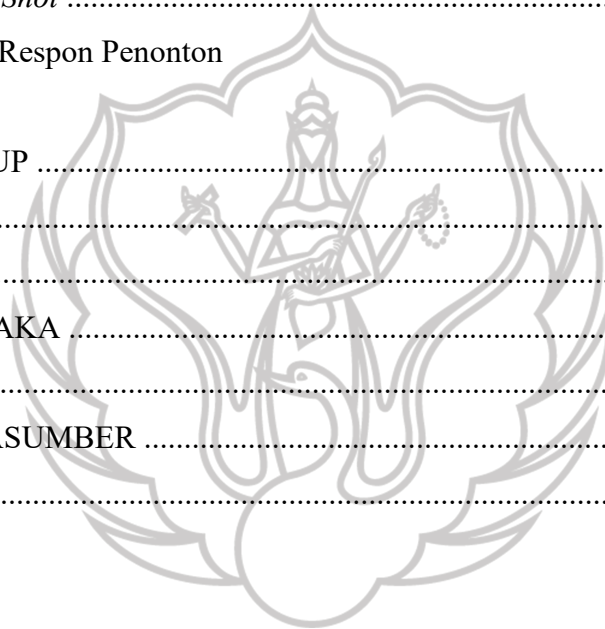


DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman pengesahan	ii
Halaman Persembahan	iii
Halaman pernyataan	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Pendahuluan	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Animasi.....	6
2. Sinematografi, <i>Shot Size, Close Up</i>	8
3. Film Eksperimental	10
4. Pedagogi	11
5. Antropologi	12
B. Referensi Karya	13
1. Film Dokumenter “Maestro Benda Pusaka”	13
2. Video Galeri Pusaka Indonesia “Keris Bone Dan Gowa Abad 17: Sultan Hasanuddin dan Sultan Arung Palakka”	15
3. Film dokumenter “ <i>The Ancient blade</i> ”	16
C. Strategi Pengkaryaan	18

BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN	20
A. Metodologi	20
1. <i>Development</i> (Pengembangan)	20
a. Observasi <i>Arajang</i>	20
b. Dokumentasi <i>Arajang</i>	21
c. Wawancara	23
1) Narasumber Ahli	23
2) Narasumber Warga Desa Arasoe	24
d. Kuesioner	25
e. Buku	26
2. Pra-produksi	26
a. Premis	27
b. Sinopsis	27
c. <i>Treatment</i> dan Naskah	28
d. Struktur Cerita	28
e. Judul	28
f. Durasi	28
g. Perizinan Tempat dan Setting Lokasi	29
h. Tokoh aktor	30
1) Emmang sebagai Kakek	31
2) Affan sebagai Abang	31
3) Aidil sebagai Ade	32
4) Abdi dan Al	33
5) Nini sebagai Ibu	33
i. Tim Kerja Produksi	34
j. Waktu <i>Shooting</i>	35
3. Produksi	36
a. Pembuatan Objek 3D Kawali dan Arajang	36
1) Membuat objek 3d dengan otomatis dalam aplikasi Agisoft	37
2) Membuat secara manual dalam aplikasi blender	40
b. <i>Shooting</i>	44

4. Pascaproduksi	45
a. <i>Editing</i>	45
b. <i>Coloring</i>	45
c. <i>Audio</i>	46
d. <i>Rendering</i>	46
BAB IV ULASAN KARYA	47
A. Ulasan Film <i>Kawali X Arajang</i>	47
1. Animasi 3d	49
2. <i>Close Up Shot</i>	52
B. Ulasan Hasil Respon Penonton	56
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
GLOSARIUM	65
DAFTAR NARASUMBER	66
LAMPIRAN	71



DAFTAR TABEL

Tabel I (Waktu Shooting Film Kawali X Arajang)	36
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	(<i>Close up shot</i> pada benda pusaka yang ada dalam film dokumenter maestro benda pusaka)	14
Gambar 2	(Beberapa <i>close up shot</i> pada video “Keris Bone Dan Gowa Abad 17: Sultan Hasanuddin dan Sultan Arung Palakka”)	15
Gambar 3	(Beberapa <i>close up shot</i> pada film dokumenter “ <i>The Ancient blade</i> ”)	17
Gambar 4	(Observasi Lapangan di hari jadi Bone ke 692 (28 Maret 2022))	21
Gambar 5	(Dokumentasi Arajang saat Kabupaten Bone Kedatangan Tamu Penting (28-07-2022))	22
Gambar 6	(Dokumentasi setelah wawancara (23-06-2022))	23
Gambar 7	(Dokumentasi setelah wawancara dan tanda tangan surat (04-05-2023))	24
Gambar 8	(Tiga buku yang dijadikan referensi tulisan.)	26
Gambar 9	(Lokasi Shooting)	29
Gambar 10	(Karakter kakek yang diperankan oleh Emmang)	31
Gambar 11	(Abang yang diperankan oleh Affan)	32
Gambar 12	(Karakter adik yang diperankan oleh Aidi)	33
Gambar 13	(Al (kiri) dan Abdi (kanan))	33
Gambar 14	(Nini sebagai karakter ibu)	34
Gambar 15	(Proses workflow di aplikasi Agisoft Metashape Standard Version: 2.0.1 build 15986 (64 bit).)	38
Gambar 16	(Suppa’ kawali (hasil 3d scanner). Vertex yang dipilih berwarna kuning pada suppa’ kawali)	39
Gambar 17	(Kerusakan bentuk hulu, besi, dan suppa’ kawali.)	40
Gambar 18	(Proses Animasi/keyframe, coloring, dan texturing)	41
Gambar 19	(Perbedaan hasil objek 3d hulu dan suppa’ kawali.)	42
Gambar 20	(Spesifikasi laptop yang digunakan untuk pembuatan objek animasi 3d)	43

Gambar 21	(Suasana proses shooting)	44
Gambar 22	(Proses Editing)	45
Gambar 23	(Transisi antara footage adegan kakek dengan footage animasi 3d kawali)	48
Gambar 24	(Pergerakan cahaya pada objek animasi 3d kawali)	50
Gambar 25	(Pergerakan kamera dari high angle ke low angle pada hulu La Teariduni)	51
Gambar 26	(Penggunaan close up shot pada hulu La Teariduni)	52
Gambar 27	(Penggunaan <i>close up shot</i> pada hulu La Teariduni)	54
Gambar 28	(Salah satu pertanyaan yang diajukan)	57



I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tugas akhir ini membuat penciptaan karya seni film fiksi pedagogi atau pendidikan anak-anak yang memadukan gambar dari kamera dengan gambar dari animasi, dengan tawaran risetnya berfokus pada teknik animasi 3d dan *close up* untuk mengarahkan penonton kepada detail senjata tradisional *badik* dan objek pusaka peninggalan raja berupa tombak, keris, dan parang. Teknik animasi dipilih untuk menggantikan gambar-gambar yang tidak bisa diperoleh dengan metode pembuatan film konvensional yang menggunakan kamera, dan teknik *close up* digunakan untuk memperlihatkan detail dan keindahan objek senjata-senjata ini. Sayangnya, perpaduan atau transisi antara pengambilan gambar kamera dengan animasi kurang berlangsung mulus, sehingga film ini terasa sebagai film eksperimental.

Di Kabupaten Bone, senjata tradisional yang dimiliki oleh masyarakat kebanyakan adalah *badik* atau istilah lainnya adalah *kawali*, yang memiliki perbedaan dengan *badik-badik* dari kabupaten tetangganya. Sementara itu, istilah yang digunakan untuk menyebut pusaka benda-benda peninggalan raja adalah "*Arajang*". Masing-masing *arajang* memiliki nama tersendiri lagi seperti keris bernama "*La Makkawa*", parang bernama "*Latea Riduni*", dan tombak bernama "*Lasalaga*". *Arajang-arajang* ini merupakan peninggalan raja bone ke-15 yang bernama Arung Palakka, oleh karena itu, mereka biasa disebut *arajang* Arung Palakka. Semua *arajang* disimpan dan dirawat di museum yang bernama Museum *Arajang'E* yang berada di lingkungan rumah jabatan bupati Bone.

Film yang mengangkat detail *badik* dan *Arajang* Arung Palakka ini penting karena:

1. Semakin berkurangnya kebiasaan memiliki *kawali*, sehingga semakin banyak generasi berikut yang tidak familiar dengan *kawali*. Saya melakukan riset (metode kualitatif) di desa Arasoe Kecamatan Cina Kabupaten Bone dengan jumlah warga 3155 orang dengan 867 kartu keluarga (data diambil dari kantor desa Arasoe). Saya mengambil sampel secara acak untuk mewawancarai 10 keluarga dari berkas 192 kartu keluarga yang ada di RT 02. Hasil memperlihatkan bahwa hanya dua keluarga yang masih memiliki *badik/kawali* dan delapan keluarga lainnya tidak lagi memilikinya (data lengkap ada di halaman lampiran). Akan tetapi, kedua keluarga ini tidak lagi sering membawa keluar *kawali* mereka, berubah dari pandangan atau nilai lama yang menganggap penting bagi warga untuk selalu membawa *badiknya*. Selain itu, ada kesenjangan pengetahuan generasi muda di Kabupaten Bone mengenai *Arajang*. Saya membuat survey sederhana dan mengambil sampel penelitian di dua Sekolah Menengah Atas yaitu SMAN 18 Bone (Responden 19 Siswa/i), SMKN 5 Bone (Responden 18 Siswa/i), serta Masyarakat Umum dengan 9 responden. Hasil riset memperlihatkan rata-rata siswa dan masyarakat umum tidak mengetahui tentang *Arajang* terkhusus pada *Latea Riduni* dan tombak *Lasalaga*. (data lengkap hasil penelitian dapat dilihat di halaman lampiran).
2. Sulitnya akses publik untuk melihat *Arajang*. Pengunjung sulit masuk ke Museum *Arajang'E* karena selalu dikunci dan dijaga ketat oleh pemerintah Kabupaten Bone, karena alasan spiritual. Selain museum, sumber informasi lain mengenai *Arajang* Arung Palakka sangat kurang.

Hanya ada informasi di situs resmi Kabupaten Bone, serta buku berjudul “*Pamor dan Landasan Spiritual*”, yang penjelasan mengenai benda-benda ini hanya mencakup 1½ halaman dari 355 halaman yang tersedia.

Melihat data yang ada di atas, dari permasalahan semakin langkanya *badik*, berkurangnya pengetahuan dan sumber informasi mengenai senjata tradisional Bone, kesulitan masuk serta keterbatasan waktu pembukaan Museum *Arajang'E*, saya mengambil sebuah kesimpulan bahwa perlu penciptaan film pedagogi mengenai *badik* dan *Arajang* Arung Palakka dengan pendekatan film fiksi kepada anak-anak, mengandalkan animasi 3d dan teknik *close up* untuk menggambarkan detail senjata-senjata ini, untuk membuat mereka tergugah dan tertarik. Tugas akhir ini meneliti efektivitas animasi dan teknik *close up* untuk memberikan kedekatan antara penonton dan objek *badik* dan *arajang* dalam film. *Close up* juga dapat memperlihatkan secara detail bagian tertentu *badik* dan *arajang*.

Film fiksi pedagogi ini dibuat dengan rencana durasi sepanjang 5-10 menit yang fokus pada dua orang anak yang belajar mengenai senjata tradisional Bone, dan pada akhirnya selesai dengan durasi 10 menit. Film ini menceritakan tentang dua anak SD yang senang bermain pahlawan super dari Amerika dengan mainan senjata mereka yang kemudian berbalik arah menyukai senjata tradisional Bugis karena cerita sang kakek. Film ini bertujuan untuk membuat sebanyak mungkin masyarakat umum, generasi muda dan khususnya anak-anak untuk memahami, menghargai, mengagumi dan mencintai senjata-senjata peninggalan nenek moyang ini. Singkatnya durasi dan fokus pada cara bertutur yang akrab dengan anak-anak membuat film ini tidak bertujuan membuat penontonnya menjadi ahli *badik* dan *arajang*. Film fiksi pedagogi ini juga memiliki tujuan untuk melihat apakah film fiksi pedagogi

memiliki pengaruh dalam pendidikan anak-anak. Untuk mengukur keberhasilannya, digunakanlah metode kuantitatif untuk melihat perubahan pengetahuan siswa.

Ide pembuatan film ini diawali dengan pengalaman saya memiliki kesulitan untuk proses perekaman video secara langsung terhadap *arajang*. Saya hanya memiliki beberapa foto *arajang* yang saya dapat ketika Kabupaten Bone kedatangan tamu penting dari kementerian untuk masuk ke museum *arajang* pada tanggal 28 juli 2022. Pada saat itu, saya hanya diberikan waktu yang sangat singkat dan terbatas akses terhadap *arajang*. Keterbatasan ini membuat saya hanya dapat mengambil beberapa foto. Saat itu saya menyadari kesulitan akses kepada *arajang*, dan menyadari bahwa *badik* pun semakin berkurang. Saya berharap bisa merekonstruksi *badik* dan *arajang* dalam bentuk animasi 3d dan menggerakkannya untuk memperlihatkan detail dan keagungan senjata-senjata tersebut.

Pilihan pada bentuk fiksi dengan intensitas dramatik yang naik turun saya harap mendekatkan film ini dengan penonton mereka, terutama penonton anak-anak. Pembuatan animasi 3d *arajang* memberikan keleluasaan dan kemudahan dalam menampilkan objek yang dalam pembuatan film biasa membutuhkan pengaturan lensa kamera, pergerakan, sudut kamera dan kebutuhan teknis lainnya yang sulit. Jika melakukan perekaman secara langsung ataupun menggunakan foto yang sudah ada, upaya mengambil secara dekat serta menggerakkan *arajang* dengan mulus hampir mustahil dilakukan. Penggunaan animasi 3d ini sangat membantu dalam penerapan teknik *close up* terhadap objeknya.

Film ini memiliki perbedaan sangat jelas dengan film yang sudah ada sebelumnya. Perbedaan terbesarnya terletak pada produksi film untuk tujuan

edukasional tapi menggunakan pendekatan film fiksi, dan menggunakan teknik animasi yang mengandalkan pengambilan gambar *close up*. Pertanyaan terbesar tesis ini adalah sejauh mana kemampuan teknik animasi 3d dan *close up* untuk membantu dan memberikan pengalaman menikmati keindahan *badik* dan *arajang* lebih dekat dan detail? Pertanyaan lain adalah bagaimana ilustrasi animasi 3d *arajang* membangun informasi mengenai estetika *arajang* yang lebih dinamis? dan Apakah film fiksi pedagogi ini berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa?

B. Rumusan Penciptaan

Teknik animasi 3d dan *close up* membantu film fiksi non-animasi pedagogi ini menggambarkan detail keindahan *badik* dan *arajang* Arung Palakka dengan tujuan membuat penonton mengagumi, menghargai, dan mencintai senjata-senjata tradisional Bone.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Penonton dapat melihat lebih dekat terhadap detail *badik* dan *arajang* Arung Palakka. Menjadikan film *badik* dan *arajang* sebagai media edukasi dan arsip budaya Kabupaten Bone untuk membuat sebanyak mungkin masyarakat umum, generasi muda dan khususnya anak-anak untuk memahami, menghargai, mengagumi dan mencintai senjata-senjata peninggalan nenek moyang ini.

2. Manfaat

Sebagai sebuah sumber data bagi pengetahuan umum masyarakat dan arsip budaya (khususnya Kabupaten Bone) dan sekaligus manfaat untuk diri sendiri dan bagi Pascasarjana ISI Yogyakarta.