

# PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 3D “HARMONI BAMBU” MENGENAI ANGLKLUNG PADAENG UNTUK REMAJA SMA DI KOTA BANDUNG

Muhammad Ali Zahid Al Haidar Mewar<sup>1</sup>, Muhammad Iskandar<sup>2</sup>, Pebriyanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Bandung, Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Sukapura, Dayeuh Kolot 40257 Bandung, Jawa Barat  
alizahidmewar@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, miskandar@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>, pebriyanto@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Budaya Sunda memiliki banyak kesenian tradisional, termasuk seni musik dan pertunjukan. Salah satu kesenian musik tradisional sunda adalah Angklung Padaeng. Pada zaman modern ini, ketertarikan terhadap kesenian musik Angklung Padaeng masih cukup rendah di kalangan remaja, hal ini mengancam kesenian angklung punah dengan perlahannya menghilang ketertarikan dari masyarakat di Indonesia, terutama di Kota Bandung. Untuk melestarikan dan meningkatkan ketertarikan kesenian Angklung Padaeng khususnya di kalangan remaja, perlu adanya media yang tepat untuk mengajak masyarakat di kalangan remaja agar lebih berminat dan tertarik dengan kesenian Angklung Padaeng. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan memahami bagaimana merancang model karakter animasi 3D sebagai media edukasi untuk melestarikan dan meningkatkan ketertarikan terhadap kesenian Angklung Padaeng untuk remaja SMA di Kota Bandung. Untuk penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan metode campuran (mixed method). Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, studi literatur, serta survei sebagai sarana memperoleh informasi mengenai fokus permasalahan. Data-data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan analisis *explanatory sequential*. Hasil data penelitian tersebut menunjukkan penggunaan desain karakter anggota dan pemain paduan angklung yang menarik, serta beragam dalam penampilan dan berpakaian, perlu digunakan untuk perancangan model karakter animasi 3D mengenai Angklung Padaeng untuk remaja.

**Kata Kunci:** karakter, model, 3D, animasi, pengenalan, ketertarikan, angklung, padaeng

## ABSTRACT

Sundanese culture has many traditional arts, including music and performing arts. One of the traditional Sundanese musical arts that exists is Angklung Padaeng. In this modern era, interest in the musical art of Angklung Padaeng is still quite low among teenagers, which threatens the art of angklung extinct by slowly disappearing interest from the people in Indonesia, especially in Bandung City. To preserve and increase interest in the art of Angklung Padaeng, especially among teenagers, it is necessary to have the appropriate media to invite people among teenagers to be more interested in the art of Angklung Padaeng. This research was conducted with the aim of understanding how to design a 3D animated character model as an educational media to preserve and increase interest in the art of Angklung Padaeng for teenagers in Bandung City. For this research, the author used a mixed method approach. Data collection was carried out using interview, observation, literature study, and survey techniques as a means of obtaining information about the focus of the problem. The data obtained was then processed using convergent design analysis. The results of the research data show that the use of appealing character designs of angklung group members and players, as well as diversity in appearance and wardrobe, needs to be used for the design of 3D animation character models about Angklung Padaeng for teenagers.

**Keyword:** character, 3D, model, animation, introduction, interest, angklung, padaeng

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Angklung merupakan alat musik tradisional yang terbuat dari bambu. Dalam sejarah, Angklung sudah menjadi alat musik sejak masa Kerajaan Sunda, dan merupakan simbol keberuntungan yang sering kali digunakan pada upacara adat seperti Pesta Panen, penyembahan kepada Nyai Sri Pohaci sebagai dewi padi dan keasrian, dan ritual-ritual lainnya (Rahayani & MacGill, 2017). Angklung terdiri dari dua hingga empat tabung bambu yang ditahan oleh bingkai potongan bambu dan diikat oleh tali rotan, serta satu tabung bambu di bagian dasar yang diletakkan secara horizontal. Ukuran tabung bambu dipotong hingga mencapai tinggi spesifik untuk memproduksi nada tertentu. Nada tersebut dibunyikan dengan menggetarkan atau mengetuk bingkai bambu, dimana satu buah Angklung hanya dapat memproduksi satu nada atau *chord*. Maka dari itu, sejumlah pemain dibutuhkan untuk memainkan suatu lagu dan harmoni. Sejak tahun 2010, UNESCO menetapkan Angklung dalam daftar Karya Agung Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Manusia (*Intangible Cultural Heritage of Humanity*) (UNESCO, 2010).

Beberapa desa di Indonesia masih menggunakan Angklung tradisional untuk upacara adat, seperti Angklung Buhun yang memiliki tangga nada tritonik (tiga nada), tetratonik (empat nada), dan pentatonik (lima nada) (Rahayani & MacGill, 2017). Pada tahun 1938, seorang musisi dan guru musik HIS (Hollandsch-Inlandsche School) dengan nama Bapak Daeng Soetigna mengembangkan inovasi modern yang dikenal dengan "Angklung Padaeng". Setelah mendapat inspirasi melalui pengamen yang menggunakan Angklung sebagai alat musik, Pak Daeng Soetigna membeli Angklung tersebut dan bekerja sama dengan Bapak Djadja untuk merancang jenis Angklung baru yang dapat diupayakan sebagai alat edukasi yang dapat beradaptasi dengan perkembangan kesenian musik. Karakteristik yang membedakan Angklung Padaeng dengan Angklung tradisional terdapat pada penggunaan skala nada solfege diatonik kromatis (do-re-mi-fa-so-la-ti-do), sementara Angklung tradisional berskala nada daerah (da-mi-na-ti-la-da). Pak Daeng Soetigna memiliki lima alasan untuk memperjuangkan kehormatan angklung sebagai alat pendidikan yang disebut "Lima M", yaitu: mudah, murah, menarik, mendidik, dan massal (Sjamsuddin & Winitasasmita, 1986). Angklung Padaeng menjadi sangat mudah diadaptasi untuk berbagai jenis musik, baik lagu nasional dan tradisional, hingga lagu modern kontemporer.

Meski Angklung Padaeng merupakan kreasi modern yang bahkan diakui oleh UNESCO, kesenian Angklung Padaeng tidak populer di kalangan generasi muda. Penulis melakukan studi pendahuluan dengan menyebarkan kuesioner kepada kalangan remaja dan dewasa awal di Bandung Raya. Dari data yang diperoleh, ditemukan bahwa sebagian besar responden mengetahui mengenai Angklung secara umum dan memiliki pengetahuan yang cukup pula. Namun, mayoritas responden memiliki tidak mengetahui Angklung Padaeng secara spesifik sama sekali dengan pengetahuan yang masih rendah.

Maka dari itu, penting untuk adanya upaya untuk mengenalkan dan meningkatkan ketertarikan kalangan remaja, terutama di jenjang SMA, kepada kesenian Angklung Padaeng. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan berbagai media yang ada dapat dijadikan sebagai sarana informasi yang efektif menjadi peluang yang dapat dimanfaatkan dalam upaya ini. Salah satu peluang tersebut adalah animasi, yang merupakan media yang efektif dalam memberikan transfer pengetahuan dan nilai-nilai pendidikan melalui cara yang menarik dan tepat sasaran (Afif, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana merancang karakter 3D untuk media animasi tentang pengenalan dan meningkatkan ketertarikan terhadap kesenian Angklung Padaeng di kalangan remaja SMA. Manfaat dari penelitian ini yaitu agar hasil perancangan karakter tepat sasaran dan sesuai bagi target audiens yang dituju. Selain itu juga, hasil penelitian ini diharapkan untuk mengenalkan kesenian Angklung Padaeng serta meningkatkan ketertarikan bagi kalangan remaja SMA, agar kesenian Angklung Padaeng tetap relevan di masa yang akan datang.

## **2. LANDASAN TEORI**

### **2.1 Teori Objek**

#### **2.1.1 Budaya Nusantara**

Menurut yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat dalam “Budaya Nusantara”, budaya memiliki akar dari bahasa Sanskerta, yaitu kata buddhayah selaku bentuk jamak kata buddhi yang memiliki makna “budi” atau “akal”. Budaya didefinisikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan akal, serta daya budi yang berupa cipta, karsa, dan rasa. Budaya Nusantara secara spesifik mencakup seluruh kebudayaan lokal, daerah, dan nasional yang lahir di Nusantara, serta kebudayaan asing yang disesuaikan oleh masyarakat di Indonesia. Budaya

Nusantara tercipta dalam sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia, yang berfungsi sebagai tanda identitas bangsa sebagai kelanjutan kejayaan Indonesia pada masa lampau hingga kebudayaan nasional masa kini (Sadono, 2023).

### **2.1.2 Musik Tradisional**

Menurut penjelasan Wisnawa (2020), Musik tradisional merupakan jenis musik yang diwariskan secara turun-temurun yang berkembang dalam kehidupan masyarakat sebagai bentuk tradisi dan kebudayaan. Pewarisan musik tersebut umumnya dilakukan secara lisan di mana pencipta aslinya bersifat anonim, hingga karya tersebut melekat erat dan menjadi milik masyarakat tersebut secara kolektif. Musik tradisional menjadi gambaran budaya daerah asal musik tersebut, dan jauh lebih melibatkan alat musik tradisional pada daerah itu sendiri. Meski musik tradisional umumnya bersifat eksklusif pada daerah asalnya, berkat kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, musik tradisional tetap dapat hidup dan berkembang sembari saling mempengaruhi serta tumbuh dengan musik populer yang ada pada zaman ini melalui berbagai konteks dan situasi (Irawati, 2020).

### **2.1.2 Alat Musik Bambu**

Bambu merupakan tanaman sejenis rumput yang berbentuk silinder/semi-silinder yang lurus dan ramping, serta bersifat tahan lama dan tersebar luas di berbagai daerah. Bambu paling banyak ditemukan di benua Asia, terutama di negara Indonesia dan Malaysia, namun bambu juga umum tumbuh hingga benua Amerika dan Australia. Karena karakteristik bambu yang tahan lama, tersebar luas, dan mudah ditemukan, bambu menjadi aspek yang penting di berbagai budaya; tidak hanya sebagai sumber daya praktis, namun juga sebagai material seni dan kebudayaan. Karena itu, bambu juga ditemukan sebagai bahan dasar instrumen yang digunakan pada berbagai tradisi musik di dunia. Jenis-jenis alat musik bambu antara lain adalah instrumen tiup seperti shakuhachi dari Jepang, serta alat musik *idiophone* (menghasilkan bunyi dari getaran sendiri) seperti Angklung (Grame, 1962).

### **2.1.3 Angklung**

Angklung merupakan alat musik tradisional yang terbuat dari bambu. Dalam sejarah, Angklung sudah menjadi alat musik sejak masa Kerajaan Sunda, dan merupakan simbol keberuntungan yang sering kali digunakan pada upacara adat seperti Pesta Panen, penyembahan kepada Nyai Sri Pohaci sebagai dewi padi dan keasrian, dan ritual-ritual lainnya

(Rahayani & MacGill, 2017). Angklung terdiri dari dua hingga empat tabung bambu yang ditahan oleh bingkai potongan bambu dan diikat oleh tali rotan, serta satu tabung bambu di bagian dasar yang diletakkan secara horizontal. Ukuran tabung bambu dipotong hingga mencapai tinggi spesifik untuk memproduksi nada tertentu. Nada tersebut dibunyikan dengan menggetarkan atau mengetuk bingkai bambu, dimana satu buah Angklung hanya dapat memproduksi satu nada atau *chord*. Maka dari itu, sejumlah pemain dibutuhkan untuk memainkan suatu lagu dan harmoni. Sejak tahun 2010, UNESCO menetapkan Angklung dalam daftar Karya Agung Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Manusia (*Intangible Cultural Heritage of Humanity*) (UNESCO, 2010).

#### 2.1.4 Angklung Padaeng

Pada tahun 1938, seorang musisi dan guru musik HIS (Hollandsch-Inlandsche School) dengan nama Bapak Daeng Soetigna mengembangkan inovasi modern yang dikenal dengan "Angklung Padaeng". Setelah mendapat inspirasi melalui pengamen yang menggunakan Angklung sebagai alat musik, Pak Daeng Soetigna membeli Angklung tersebut dan bekerja sama dengan Bapak Djadja untuk merancang jenis Angklung baru yang dapat diupayakan sebagai alat edukasi yang dapat beradaptasi dengan perkembangan kesenian musik. Karakteristik yang membedakan Angklung Padaeng dengan Angklung tradisional terdapat pada penggunaan skala nada solfege diatonik kromatis (do-re-mi-fa-so-la-ti-do), sementara Angklung tradisional berskala nada daerah (da-mi-na-ti-la-da). Pak Daeng Soetigna memiliki lima alasan untuk memperjuangkan kehormatan angklung sebagai alat pendidikan yang disebut "Lima M", yaitu: mudah, murah, menarik, mendidik, dan massal (Sjamsuddin & Winitasmita, 1986).

#### 2.2.1 Animasi

Animasi merupakan metode pemotretan gambar, model, atau bahkan wayang secara berurutan, untuk menciptakan ilusi gerakan dalam suatu rangkaian yang berkesinambungan. Mata manusia hanya dapat menangkap sebuah gambar dalam 1/10 detik, hingga ketika banyak gambar muncul secara berurutan, otak manusia akan memadukannya menjadi satu gambar yang bergerak (Miao, 2023).

Menurut kamus Oxford, terdapat dua definisi dari kata menganimasikan atau "*to animate*". Yang pertama adalah penjelasan awal, yaitu menciptakan penampakan gerakan melalui teknik animasi. Kemudian, terdapat juga definisi sebagai sebuah kapasitas untuk

menghidupkan sesuatu. Animasi memberikan kemampuan bagi animator untuk membuat gambar yang dibuat menjadi hidup dan nyata, dan dapat ditemukan di sekitar kita pada kehidupan modern ini. Animasi memiliki fungsi yang beragam, seperti periklanan, hiburan, serta juga edukasi (Moreno, 2014), dan merupakan media yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai pendidikan yang tepat sasaran dalam memberikan transfer pengetahuan melalui cara yang menarik (Afif, 2022).

### 2.2.2 Animasi 3D

Animasi tiga-dimensi atau 3D, yang merupakan sebagian dari bidang yang lebih besar yaitu 3D *computer graphics*, merupakan istilah umum yang mendeskripsikan industri yang menggunakan *software* animasi komputer 3D di berbagai jenis produksi, dengan fungsi utama dalam animasi dan pergerakan. Animasi 3D diupayakan dalam tiga industri utama, yaitu hiburan, ilmiah, dan lain-lain (Beane, 2012). Animasi 3D merupakan teknik animasi yang menggunakan 3 sumbu, yakni X, Y, dan Z. Keberadaan sumbu Z sebagai sumbu kedalaman membedakan animasi 2D yang hanya menggunakan X dan Y. Animasi 3D umumnya dibuat di dalam program komputer sebagai file digital, serta objek yang dihasilkan dapat diputar berdasarkan ke-3 sumbunya (Gunawan, 2013).

### 2.2.3 Desain Karakter

Desain karakter dilakukan oleh desainer karakter, yaitu seorang seniman yang menciptakan gambar-gambar karakter original untuk media visual. Tujuan dari desainer karakter adalah membuat karakter yang sesuai dengan sebuah alur cerita dengan memenuhi kebutuhan suatu *script*, *scene*, *game*, atau cerita (Bancroft, 2006). Karakter dalam sebuah animasi setara dengan aktor dalam sebuah film *live-action*. Desain karakter, artinya, merupakan proses *casting* dalam memilih aktor yang akan memainkan film tersebut. *Casting* visual dari karakter merupakan hal yang sangat penting, begitu pula kemampuan mereka untuk berperan sesuai dengan alur cerita yang ditentukan. Maka dari itu, desain karakter berperan penting dalam proses mengeksekusi cerita dalam sebuah animasi (White, 2006).

Sebagai seorang desainer karakter, pekerjaan pertamanya adalah mengkomunikasikan tujuan suatu karakter bagi penonton, dan harus ada keputusan yang cermat untuk melakukan hal tersebut dengan efektif. Dalam komunikasi, pemahaman dan penguasaan atas bahasa mempengaruhi seberapa baik kita dapat menyampaikan tujuan yang hendak disampaikan (Bishop dkk., 2020). Kemudian, sesuatu yang menyerupai manusia

cenderung mendorong manusia untuk berempati dan bersimpati pada hal tersebut, yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan karakter sehingga menjadi tokoh pada suatu cerita (Pebriyanto dkk., 2022). Maka dari itu, pemahaman dan penggunaan unsur-unsur desain karakter dengan baik menjadi hal yang penting untuk merancang karakter yang dapat mengkomunikasikan tujuan suatu karya secara efektif. Kemudian, berikut merupakan landasan utama mengenai desain karakter yang dikemukakan oleh Harder, Bishop dkk., Tillman, Anderson dkk., dan Marks, serta landasan pendukung yang dikemukakan oleh Abeledo, White, dan Sherin.

### **1. Style**

Dalam "Creative Character Design for Games and Animation", Harder (2023) menjelaskan style atau gaya merupakan cara seorang seniman mengekspresikan dirinya, yang tidak hanya merujuk pada media, alat-alat, serta teknik yang digunakan, namun juga dari pendekatan komposisi, warna, maupun bentuk. Beberapa seniman lebih memilih gaya yang lebih realistis dan penuh dengan detail, lalu ada pula yang memilih sketsa kasar dengan cepat dan berulang.

Menurut Bishop dkk. (2020), style berfungsi untuk memisahkan suatu karya dengan yang lainnya, membuat karya tersebut dapat langsung dikenali, dan merupakan faktor yang besar dalam desain karakter. Style dapat dimanfaatkan untuk membedakan suatu karya dalam industri dan menjadi mudah diingat, serta mengatur nuansa yang berbeda-beda untuk setiap proyek. Contohnya, style yang bentuknya lebih simpel dan lucu lebih mungkin disenangi oleh khalayak yang lebih muda, sedangkan khalayak yang lebih dewasa bisa jadi menyukai style yang lebih grafis dan lebih kasar.

### **2. Personality**

Sebelum merancang sebuah karakter secara visual, perlu diketahui bagaimana karakter tersebut sebagai seseorang dan kepribadian yang karakter tersebut miliki. Hal tersebut akan memungkinkan untuk melihat suatu karakter lebih dari sekedar kombinasi pilihan desain, dan membuat desainnya lebih kredibel karena didasarkan pada kepribadian unik yang juga mencerminkan dunia yang ditempati karakter tersebut (Harder, 2023). White (2009) juga menyatakan bahwa kepribadian suatu karakter akan menentukan gaya desain yang diperoleh. Maka dari itu, perlu adanya pemilihan mengenai bentuk dan gaya dengan

cermat, karena sifat dan bentuk suatu karakter akan menentukan bagaimana khalayak akan melihatnya.

Terdapat beberapa cara untuk mengeksplorasi kepribadian suatu karakter. Penjelasan Tillman (2019) mengupayakan konsep archetype, terutama yang dikemukakan oleh psikolog Swiss, Carl Jung. Beberapa archetype tersebut antara lain mencakup Hero, Shadow, Fool, Anima/Animus, Mentor, dan Trickster.

Di saat yang sama, Harder (2023) berpendapat untuk membuat penjelasan singkat yang mencakup kepribadian, perkembangan, dan dunia yang ditempati karakter tersebut. Informasi tersebut dapat diperoleh melalui "Kuesioner Karakter", yaitu kumpulan pertanyaan yang mencakup siapa karakter yang akan dibuat, dan penjelasan karakter tersebut sebagai seseorang. Kuesioner tersebut dapat mencakup pertanyaan seperti: Siapa nama mereka? Dari mana mereka berasal? Apa keahlian mereka, dan mengapa? Apa yang kurang baik dari diri mereka, dan apa yang mereka takuti? Apa yang ingin mereka capai dalam kehidupan mereka? Bagaimana mereka akan berkembang dalam ceritanya? Dan pertanyaan-pertanyaan lainnya.

Dengan merancang sifat dan kepribadian sebuah karakter, serta bagaimana posisi mereka di dunia dalam suatu cerita, akan mempermudah proses mengambil pilihan desain yang akan merepresentasikan karakter dengan baik. Maka dari itu, penting untuk mendalami suatu karakter sebagai seseorang dalam proses perancangan karakter.

### **3. *Shape Language***

Penyampaian suatu makna dapat dilakukan menggunakan bentuk. Bentuk yang berbeda diasosiasikan dengan makna dan perasaan yang berbeda, karena bentuk yang berbeda memberikan reaksi yang berbeda pula (Anderson dkk. 2019). Menurut Harder (2023), bentuk yang digunakan untuk karya yang beragam ataupun karakter-karakter yang berbeda dalam suatu karya yang sama. Penggunaan bentuk dapat menyampaikan banyak hal mengenai perilaku karakter yang ditunjukkan. Karakter yang terlihat baik hati dapat digambarkan dengan bentuk yang lebih bulat, sedangkan tokoh yang tidak ramah dapat digambarkan menggunakan bentuk yang lancip. Khalayak yang lebih tua kemungkinan tertarik dengan bentuk yang lebih tajam dan menonjol, sedangkan khalayak yang lebih muda dapat tertarik dengan tokoh yang lebih bundar dan halus.

Menurut Bishop dkk. (2020), shape language berpusat di sekitar tiga bentuk dasar: lingkaran, persegi, dan segitiga, dan tiap bentuk menggambarkan emosi dan sifat yang berbeda. Dengan hal ini, sebuah desain yang ikonik dapat digunakan untuk menyampaikan suatu cerita.

**a. Lingkaran**

Lingkaran membawa nuansa kelengkapan, koneksi, dan kesederhanaan, serta menggambarkan kehidupan, energi, dan pergerakan yang konstan. Penggunaan bentuk yang lebih bulat menunjukkan perasaan aman dan ramah (Bishop dkk., 2020). Di saat yang sama pula, menurut Anderson dkk. (2019), lingkaran membawa pandangan yang tenang, lembut, dan penuh; beberapa atribut yang diasosiasikan dengan feminitas. Di sisi lain, hal ini dapat merepresentasikan kekosongan, kesepian, misteri, dan sihir.

**b. Persegi**

Persegi merupakan bentuk yang relatif lebih maskulin. Persegi merepresentasikan fisikalitas, stabilitas, kekuatan, disiplin, dapat diandalkan (Anderson dkk. 2019). Persegi juga dapat menggambarkan kokoh, teguh, berat. Di saat yang sama, persegi tidak menunjukkan hal yang terlalu mencolok atau menarik. Persegi dapat dilihat menunjukkan sifat kepribadian yang membosankan. Dengan hal ini, persegi juga dapat digunakan untuk membuat suatu tokoh terlihat keras kepala, kuat, berpendirian, dan percaya diri (Bishop dkk. 2020). Salah satu cara pengaplikasian bentuk tersebut dapat diwujudkan seperti membentuk kepala karakter persegi dengan dagu yang tajam untuk menyimbolkan kekuatan (Ramdhan & Iskandar, 2016).

**c. Segitiga**

Segitiga merupakan bentuk yang tidak maskulin ataupun feminin. Berbeda dengan bentuk yang kubus atau bundar, bentuk segitiga dapat membuat sebuah karakter terasa tidak stabil, berbahaya, dan keras. Bentuk ini merepresentasikan pergerakan, ketajaman, atau penyimpangan, dengan efek yang makin kuat dengan sudut yang lebih ekstrem (Anderson dkk. 2019). Di saat yang sama, menurut Bishop dkk. (2020), segitiga menggambarkan energi, bahaya, serta keseruan, dan dapat digunakan untuk membuat perasaan amarah, ketegangan, dan pergerakan. Meski segitiga dan bentuk yang lancip

sering digunakan untuk membuat karakter yang jahat, segitiga juga dapat menjadi simbol kepercayaan diri dan kekuatan. Contoh penerapan bentuk segitiga dapat diwujudkan dengan penggambaran mata dan alis yang tajam dan membentuk segitiga untuk menampilkan karakter yang emosional dan menantang (Ramdhan & Iskandar, 2016).

#### 4. Siluet

Siluet adalah bayangan yang terbuat dari *outline* suatu karakter yang diisi dengan warna hitam. Setelah menggunakan bentuk dasar ketika membuat karakter, bentuk tersebut sebaiknya ditambah agar terlihat lebih menarik. Siluet suatu karakter merupakan aspek yang penting, karena hal tersebut menentukan kemampuan dikenalnya suatu karakter. Siluet yang kuat dapat membuat suatu karakter mudah dikenali dari bayangannya saja, dan hal tersebut akan membantu karakter tersebut lebih menonjol dari berbagai karakter lainnya dalam suatu cerita (Tillman, 2019). White (2009) juga menyatakan bahwa siluet merupakan unsur yang penting dalam segera mendefinisikan sebuah karakter. Ketika beberapa karakter dibuat menjadi siluet berwarna hitam sepenuhnya dan dijajarkan, penting untuk membedakan bentuk satu sama lain untuk mendefinisikan perilaku setiap karakter serta *branding* masing-masing. Untuk membuat suatu karakter menjadi berbeda, terlihat, dan mudah diingat, dapat diupayakan menggunakan *exaggeration* pada fitur karakter tersebut, serta memberikan pakaian, aksesoris, serta gaya rambut yang unik. Akan lebih baik apabila banyak hal dapat diceritakan dari suatu karakter bahkan dari tidak adanya detail (Cohen, 2006).

Menurut Harder (2023), pembuatan siluet dan bentuk kasar dapat dilakukan dengan menggambarkan bentuk yang ikonik sebelum menambahkan detail kecil. Bentuk-bentuk tersebut dapat juga dibedakan menjadi besar, sedang, dan kecil agar terdapat variasi dalam bobot dan bahasa bentuk. Tujuan hal ini adalah menemukan elemen yang menarik perhatian dan sesuai dengan suatu karakter melalui eksplorasi bahasa bentuk secara bebas tanpa perlu menghiraukan detail-detail kecil.

Maka dari itu, siluet merupakan tahap dan aspek yang penting dalam pengembangan suatu karakter. Mengeksplorasi siluet yang kuat dapat mendefinisikan suatu karakter dengan jelas, serta membuatnya lebih menarik dan menonjol. Siluet yang baik juga dapat mengkomunikasikan pesan yang dapat disampaikan pada karakter, tanpa perlu memperhatikan detail-detail kecil pada karakter.

## 5. Warna

Dalam *“Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design”* (2012), Sherin menyatakan bahwa warna dapat membangkitkan emosi dan memberikan makna, dan respons terhadap warna dapat membantu menentukan informasi dan dapat mempengaruhi audiens. Menurut Abeledo (2011), dampak psikologis yang berbeda dapat diperoleh dari warna yang berbeda. Hal ini bergantung pada ketertarikan atau penghindaran alami, atau berdasarkan budaya dimana seseorang dibesarkan. Dalam mendesain sebuah karakter, meskipun tidak ada ketentuan yang ketat, ada beberapa cara untuk memanfaatkan warna secara cermat untuk mengembangkan cerita sebuah karakter, serta menekankan apa yang ingin disampaikan melalui desainnya.

Dalam *“Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development”* oleh Bishop dkk. (2020), berikut adalah beberapa warna dan makna yang dibawakan:

- a. **Merah:** Menyimbolkan cinta, energi, kekuatan, dan kepercayaan diri. Dapat juga mengekspresikan amarah, panas, bahaya, dan gairah.
- b. **Oranye:** Menyimbolkan kreativitas dan kesehatan. Memiliki perasaan energetik, mengundang, dan ramah.
- c. **Ungu:** Warna yang mewah yang dapat memberikan nuansa bangsawan, kreatif, ajaib, dan misteri. Dapat terasa aneh, mistis, megah, atau mahal.
- d. **Kuning:** Dapat menyimbolkan harapan, keberanian, kehangatan, dan cahaya matahari. Membawa emosi yang menyenangkan dan ceria.
- e. **Hijau:** Menyimbolkan alam, pertumbuhan, relaksasi, dan kekayaan. Hijau terang dapat terasa harmonis dan organik, sedangkan yang gelap dapat merepresentasikan sakit dan cemburu.
- f. **Biru:** Merepresentasikan ketenangan, spiritualitas, dapat diandalkan, dan tanggung jawab. Tergantung konteksnya, biru juga dapat diartikan dingin dan kesedihan, atau keajaiban dan harapan.
- g. **Putih:** Warna yang menyimbolkan kesucian, harapan, dan kebersihan. Dapat memberikan nuansa kekosongan, kesederhanaan, dan pengampunan.

- h. Hitam:** Warna yang tegas dan serbaguna yang dapat menyimbolkan kekuatan, kecanggihan, kematian, malam, perlawanan, kesedihan, dan misteri.

Dari warna-warna yang sudah ada, terdapat pula aspek atau kualitas dari warna-warna tersebut, yaitu perpaduan warna yang membangkitkan respons emosional tertentu. Aspek-aspek warna merupakan kombinasi warna yang memiliki harmoni dengan satu sama lain dalam keseimbangan spektral (Marks dkk., 2009). Beberapa aspek warna antara lain adalah:

- a. Panas:** Kuat dan agresif, dapat menstimulasi sistem saraf dan menaikkan tekanan darah.
- b. Dingin:** Mengingatkan dengan salju dan es, dan melambatkan metabolisme serta meningkatkan rasa tenang.
- c. Hangat:** Terasa nyaman, spontan, dan mengundang. Memancar dan mengelilingi hal yang dapat dijangkau.
- d. Sejuk:** Terasa diperbarui, menenangkan dan menyejukkan. Memberikan perasaan kenyamanan serta kedalaman.
- e. Terang:** Membuka sekelilingnya dan menunjukkan kesan istirahat, lapang, dan lancar.
- f. Gelap:** Terkonsentrasi dan terasa serius. Dapat digabung dengan terang untuk memberikan efek bertentangan yang dramatis.
- g. Pucat:** Membawa nuansa lemah lembut, dan dapat ditemukan pada awan atau pagi berkabut.
- h. Cerah:** Jelas dan menarik perhatian. Warna cerah terasa ceria dan mengasyikkan.

Ada pula jenis-jenis kombinasi warna. Seperti yang dijelaskan Marks dkk. (2009), efek warna ditentukan oleh banyak faktor: cahaya yang dipantulkan, warna yang berada di sekitarnya, atau perspektif yang memandang warna tersebut.

- a. Achromatic:** Hanya menggunakan hitam, putih, dan abu-abu tanpa adanya warna.
- b. Analogous:** Penggunaan tiga warna yang berurutan.
- c. Clash:** Pencampuran warna yang bersebelahan pada roda warna.

- d. **Complementary:** Penggunaan warna yang berlawanan secara langsung pada roda warna.
- e. **Monochromatic:** Penggunaan satu warna bersama coraknya sendiri saja.
- f. **Neutral:** Penggunaan warna yang dinetralkan dengan lawannya atau warna hitam.
- g. **Split Complementary:** Penggunaan warna dan dua warna di kedua sisi berlawanannya.
- h. **Primary:** Campuran warna merah, kuning, dan biru murni.
- i. **Secondary:** Campuran warna sekunder hijau, ungu, dan oranye.
- j. **Tertiary:** Campuran antara merah-oranye, kuning-hijau, dan biru-ungu; atau campuran biru-hijau, kuning-oranye, dan merah-ungu.

#### 2.2.4 3D Modelling

Menurut Beane pada "3D Animation Essentials" (2012), modelling merupakan proses pembuatan dan digitalisasi suatu objek secara 3D. Pembuatan model umumnya dibangun dari nol, atau didasarkan dari hasil scan tiga dimensi dan bentuk digitalisasi lainnya yang kemudian dirapikan kembali. Terdapat tiga jenis geometri yang dapat digunakan dalam pembuatan model, yaitu polygon, NURBS (*non-uniform rational B-splines*), dan *subdivision surfaces*, dengan fungsi dan kelebihan masing-masing.

Kemudian, Beane (2012) juga menjelaskan bahwa terdapat unsur-unsur pada proses pembuatan model 3D, antara lain adalah:

##### 1. Metode

Terdapat beberapa alur kerja dan metode yang berbeda dalam pembuatan model 3D tergantung dengan kebutuhan dan arahan pada suatu proyek. Metode-metode tersebut memiliki jalan yang berbeda, namun hasil akhir yang akan dicapai tetap sama. Karakteristik umum dari setiap metode terdapat pada pembuatan topology dengan resolusi yang rendah, yang kemudian ditambah topology baru agar lebih detail. Beberapa metode tersebut antara lain adalah:

##### a. From-Scratch Modelling

*From-Scratch* Modelling, atau membuat model dari nol, model dibuat dengan cara menggambar setiap polygon dan meletakkan setiap vertex satu persatu hingga model terbentuk. Metode ini sudah jarang digunakan karena perkembangan dalam metode membuat dan mengedit model di sebagian besar aplikasi 3D.

#### **b. Primitive Modelling**

Primitive Modelling merupakan metode pembuatan model yang dimulai menggunakan bentuk dasar yang disediakan oleh aplikasi 3D, seperti bidang datar, kubus, bola, silinder, dan lain-lain. Kemudian, bentuk-bentuk tersebut diedit dan diubah sehingga menjadi objek yang dituju. Metode ini cocok untuk pembuatan model hard-surface, seperti meja, kursi, bangunan, dan lain-lainnya.

#### **c. Box Modelling**

Metode *Box Modelling* merupakan metode yang paling populer untuk perancangan karakter animasi, yang dimulai dengan sebuah kubus yang kemudian di-extrude untuk membentuk bagian-bagian tubuh karakter. Kemudian, detail-detail tambahan dibentuk dengan memisahkan dan menyempurnakan model hingga sesuai dengan yang ingin dirancang.

#### **d. Boolean Modelling**

Metode Boolean menggunakan dua objek dan membuatnya menjadi satu objek baru. Hal ini dicapai dengan menyatukan kedua objek tersebut, atau memotong objeknya pada bagian yang bersinggungan, atau juga menggunakan ruang negatif dimana kedua objek tidak berpotongan. Metode ini sudah tidak terlalu populer, dikarenakan cenderung terdapat polygon dengan sisi banyak yang dihasilkan.

#### **e. Laser Scanning**

Metode Laser Scanning merupakan metode yang cukup baru, dimana permukaan geometri model dibuat dengan memindai objek di dunia nyata. Meski proses memindai objeknya dapat dilakukan dengan cepat, geometri yang dihasilkan cenderung berantakan, dan harus dirapikan kembali apabila akan digunakan dengan benar.

#### **f. Digital Sculpting**

*Digital Sculpting*, atau pahatan digital merupakan metode yang cukup baru pula. Teknik *Sculpting* jauh lebih artistik dibandingkan metode lain dengan proses yang lebih teknis. Metode ini mengupayakan resolusi *polygon* yang sangat tinggi, yang kemudian bisa dimanipulasi dan dibentuk seperti tanah liat di dunia nyata. Proses teknis tetap dilakukan di akhir metode ini melalui proses *retopology*, yaitu membentuk model dengan resolusi yang lebih rendah dengan bentuk dan wujud yang sesuai dengan pahatan digital sebelumnya.

## 2. Polygon

*Polygon* merupakan jenis geometri yang paling sering digunakan pada proses modelling 3D. *Polygon* terdiri dari *vertex/vertices*, titik-titik sudut pada area tiga dimensi yang berjumlah tiga atau lebih, yang dihubungkan pada suatu garis agar menjadi *edge* atau sisi. Lalu, *polygon* diisi menjadi suatu *face* atau permukaan. Setiap unsur kemudian dapat dimodifikasi melalui translasi (dipindahkan posisinya), rotasi (diputar), serta skala (diubah ukurannya). Bentuk *polygon* paling dasar merupakan sebuah tri dengan tiga sudut, dan yang paling sering digunakan merupakan quad dengan empat sudut. N-gon, yaitu *polygon* yang berjumlah lima atau lebih, cenderung dihindari dalam pembuatan model 3D. Kumpulan *polygon* tersebut membentuk sebuah *polygon mesh* atau objek *polygon*, yang kemudian dapat dimodifikasi dan diedit hingga menjadi benda yang diinginkan melalui operasi-operasi berikut:

- a. **Dividing:** Membelah *polygon* dan membuat *edge* baru, sering disebut menambahkan "edge loop".
- b. **Smoothing:** Memperhalus dengan meng-subdivisi objek *polygon* dan menghitung rata-rata sudut dari geometri awal.
- c. **Extruding:** Menambahkan geometri dengan menarik permukaan baru.
- d. **Bevelling:** Menambahkan *edge* yang tidak tegak lurus pada permukaan awal.
- e. **Delete, Combine & Separate:** Menghapus, memisahkan, dan menghubungkan *polygon* untuk membuat bentuk baru.

## 3. NURBS

*NURBS* merupakan jenis model matematis yang mengupayakan kurva halus untuk membuat sebuah permukaan. Model *NURBS* dapat mewakili bentuk yang bulat dan halus dengan baik, namun banyak keterbatasan yang membuat metode ini lebih sulit digunakan.

Komponen yang digunakan untuk memanipulasi objek *NURBS* antara lain adalah: *control vertices* (CV), yaitu kumpulan vertex yang dapat digunakan untuk mengubah bentuk kurva, *hulls* (cangkang), yaitu garis-garis CV yang dapat dimodifikasi seperti *edge polygon*, serta *isoparms*, yaitu garis yang merepresentasikan permukaan objek *NURBS* yang dapat digunakan untuk menambahkan detail pada kurva yang sudah ada. Karena permukaan *NURBS* tidak dapat dihapus dan dimanipulasi seperti *polygon*, serta batasan jumlah sisi yang dapat digunakan, *NURBS* jarang digunakan dibandingkan *polygon* dan hanya digunakan untuk keperluan tertentu.

#### 4. *Texture & Shader*

Penggambaran *Texture* adalah proses pembuatan atribut dan warna pada permukaan model agar tampilannya menyerupai apa yang ingin digambarkan. Pembuatan *Texture* pada sebuah objek membutuhkan pengertian mengenai mengapa sebuah objek terlihat sedemikian rupa. Hal ini tidak hanya mencakup mewarnai suatu objek, namun juga dilakukan dengan meniru pola dan tekstur pada suatu objek, serta mengatur karakteristik penampilan permukaan tersebut.

Agar *Texture* yang digambarkan sesuai dengan model yang dibuat, perlu dilakukan *UV Unwrapping* dan *Mapping* yang berfungsi untuk memetakan objek 3D kepada gambar 2D. Proses ini seperti mengupas (*unwrapping*) bagian-bagian dari model hingga terdapat representasi pada gambar rata.

Lalu, *shader* merupakan proses mengatur cara aplikasi 3D menampilkan suatu objek. Hal ini dapat mencakup karakteristik pantulan cahaya dan bentuk permukaan pada objek tersebut. *Shader* juga dapat digunakan untuk membuat tekstur dan efek pada objek secara prosedural.

#### 5. *Rigging*

Setelah model 3D sebuah karakter telah dibuat, perlu ada tahap *rigging* agar karakter tersebut dapat dianimasikan. *Rigging* merupakan proses mengatur armature, atau tulang-tulang pada bagian-bagian tubuh karakter sehingga setiap bagian dapat digerakkan dengan sesuai. Proses *rigging* mencakup pengaturan seberapa kuat pengaruh armature terhadap pergerakan karakter yang disebut *Weight Painting*. Ketika karakter sudah dirigging, maka karakter tersebut dapat digerakkan dan dianimasikan.

## 2.3 Teori Target Audiens

Teori target audiens merupakan teori mengenai khalayak yang menjadi sasaran karya yang akan dirancang, yaitu kalangan remaja. Teori ini berfungsi untuk memahami hal penting dalam merancang karya yang sesuai untuk khalayak sasaran yang sudah ditentukan.

### 2.3.1 Remaja

Dalam penjelasan Papalia dan Martorell pada buku "Experience Human Development" (2024), remaja didefinisikan dalam rentang usia 11 hingga 20 tahun, dan merupakan transisi perkembangan yang melibatkan perubahan fisik, kognitif, emosional, dan sosial, serta memiliki bentuk yang berbeda-beda tergantung dengan latar sosial, kultural, dan ekonomi. Rentang usia remaja dapat dibagi menjadi beberapa tahap yang lebih spesifik. Pertama, remaja awal pada usia 12-15 tahun, di mana individu mulai membangun identitas yang unik tanpa bergantung pada orang tua. Lalu, remaja pertengahan pada usia 15-18 tahun, di mana pemikiran baru mulai berkembang, dan teman sebaya mulai memiliki peran yang penting. Terakhir, terdapat remaja akhir pada usia 19-22 tahun, di mana identitas personal dan tujuan vokasional dimantapkan dalam perjalanan menjadi orang dewasa (Bawono, 2023).

Remaja sering kali terlibat dalam perilaku tertentu, yang umumnya dipengaruhi oleh hubungan sosial dan rekan sebaya. Lalu, remaja lebih cenderung membangun hubungan yang lebih kompleks dan lebih mempertimbangkan hierarki sosial, di mana penerimaan dan tolok dari teman sebaya menjadi hal yang dianggap penting. Perkembangan pada masa ini memberikan waktu untuk mempelajari berbagai macam lingkungan di sekitar remaja. Karena itu, remaja sangat mudah terpapar pengaruh lingkungan, tidak hanya yang menguntungkan tetapi juga yang merugikan.

Pada masa ini, umumnya individu menjalani pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) sebagai remaja awal, dan dilanjutkan sekolah menengah atas (SMA) pada rentang remaja pertengahan dan remaja akhir (Wendari dkk., 2016). Kedua jenjang pendidikan tersebut memiliki beberapa perbedaan, antara lain pada fokus pembelajaran. Peserta didik SMP difokuskan pada pembelajaran mengenai pembelajaran dasar dan pembangunan karakter, sementara siswa-siswi SMA memiliki pola pikir yang berubah secara signifikan, tidak hanya untuk pembelajaran yang lebih tinggi, namun juga menentukan benar dan salah. Kemudian, karakter yang ditanamkan pada siswa-siswi SMP mencakup proses pengembangan melalui penanganan konflik, rasa optimis, dan belajar sikap bersabar dan hati-

hati. Lalu, peserta didik SMA menanamkan karakter yang lebih tinggi lagi melalui cara bersikap lebih dewasa melalui pencarian karakter dan tujuan, etika yang baik, dan komunikasi yang terbuka (Yayasan Al Ma'soem Bandung, 2022).

### 2.3.2 Remaja SMA

Dalam penjelasan pada "Life-span Development" oleh Santrock (2019), hal yang dapat menjadi permasalahan dalam transisi remaja dari jenjang SMP dan SMA terdapat pada ukuran sekolah yang lebih besar, birokratis, dan impersonal, yang menyebabkan kesulitan untuk siswa-siswi dan guru untuk saling mengenal dan mengakibatkan ketidakpercayaan. Motivasi peserta didik juga cenderung menjadi rendah akibat konten yang disajikan oleh guru-guru tidak relevan dengan ketertarikan siswa. Kemudian, remaja SMA sangat terpengaruh oleh budaya lingkungan sebaya yang kompleks dan menuntut keseragaman, dan menavigasi dunia sosial dalam hubungan teman sebaya terkadang dianggap lebih penting dibandingkan pencapaian akademik. Remaja yang kesulitan untuk berbaur cenderung dikucilkan. Maka dari itu, pengawasan orang tua, bimbingan konseling, serta aktivitas ekstrakurikuler yang lebih luas dapat diupayakan untuk menghindari isu tersebut.

Remaja SMA umumnya mengikuti berbagai jenis aktivitas ekstrakurikuler dengan persetujuan orang dewasa yang biasanya dilakukan pada jam pulang sekolah. Aktivitas-aktivitas tersebut mencakup jumlah kegiatan yang luas seperti kelompok olahraga, akademik, dan kesenian. Kemudian, partisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler dapat meningkatkan kualitas pendidikan, memperkuat rasa percaya diri, dan meminimalkan tingkat kenakalan. Kualitas ekstrakurikuler juga menjadi hal yang penting, yakni dengan mentor dewasa yang mendukung serta kesempatan untuk berkembang berpotensi untuk mendukung perkembangan positif pada remaja.

Keterlibatan dalam kegiatan ekstrakurikuler dapat pula meliputi aspek perkembangan peserta didik SMA yang dikemukakan oleh Addzaky (2024). Beberapa dari aspek-aspek tersebut antara lain adalah: aspek kognitif, di mana kemampuan penalaran berkembang untuk menganalisis informasi dengan mendalam melalui bukti-bukti yang ada dan pertimbangan berbagai sudut pandang; aspek kreativitas, yakni peningkatan kemampuan berpikir abstrak yang *out-of-the-box*, serta berbagai bentuk ekspresi seperti musik, seni, dan pemecahan masalah; aspek hubungan interpersonal, di mana remaja SMA mulai membangun

hubungan yang mendalam, serta menjalin persahabatan yang erat melalui dukungan dan kepercayaan dengan satu sama lain.

### 3. DATA DAN ANALISIS

#### 3.1 Data Observasi

Penulis melakukan observasi pasif secara langsung yang terhadap kegiatan latihan musik Angklung Padaeng di SMA, serta penampilan musik Angklung Padaeng. Penulis mengamati kegiatan latihan pada dua ekstrakurikuler Angklung Padaeng, yaitu Harpa 24 (Harmoni Paduan Angklung 24) di SMAN 24 Bandung, serta Angklung SMA YAS di SMA Yayasan Atikan Sunda. Kemudian, penampilan musik Angklung Padaeng yang diamati merupakan penampilan pada perlombaan LMAP XIII yang diselenggarakan oleh KABUMI UPI.

Hasil yang diperoleh melalui proses observasi kegiatan latihan mencakup beberapa hal yang menjadi acuan visual dan cerita yang akan digunakan pada proses perancangan karya. Penulis mengamati alat-alat musik yang digunakan dalam permainan musik Angklung Padaeng, di mana para pemain menggunakan alat musik Angklung dengan dua tabung, dan masing-masing membawa 2 hingga 5 Angklung dalam suatu permainan. Terdapat pula pemain alat musik pengiring, atau alat musik tambahan antara lain adalah: Angklung Cuk dan Angklung Akom, susunan Angklung 3 tabung yang dapat memainkan suatu *chord* sekaligus, dengan ukuran yang berbeda untuk *chord* yang berbeda pula; Bas Betot, atau *Double Bass*, sebuah bas akustik besar tanpa fret; perkusi, terutama Cajon dan Kendang. Penulis juga memperoleh nuansa yang dibawakan pada proses latihan, di mana terdapat timbal balik dan musyawarah baik antara pemain atau dengan pelatih. Permainan pada saat latihan dipimpin oleh pelatih, yang mengarahkan permainan musik Angklung sesuai dengan partitur musik yang digunakan. Ketika latihan berjalan, meski terdapat arahan untuk fokus dan memperhatikan detail-detail pada permainan lagu, suasana yang dibawakan tetap ringan dan menyenangkan. Terakhir, penulis juga mendapatkan visual penampilan para pemain, yang umumnya menggunakan berbagai jenis pakaian bebas, atau seragam sekolah yang digunakan pada hari-hari sekolah. Terdapat pula variasi pada penampilan setiap pemain, tidak hanya dalam warna dan jenis pakaian yang digunakan, namun juga pada bentuk tubuh, tinggi badan, gaya rambut, dan lain-lain.

Penampilan musik Angklung Padaeng menjadi data visual pada saat musik Angklung dimainkan dan ditampilkan di luar konteks latihan. Penulis mengamati pergerakan dan susunan pemain Angklung pada saat di panggung, mulai dari berjalan masuk, menyiapkan Angklung, serta menampilkan musik Angklung. Pemain Angklung berbaris di atas panggung sembari menghadapi penonton, dan pemain alat musik tambahan ditempatkan di sebelah kumpulan pemain Angklung. Terdapat pula seorang konduktor, yang menggunakan tongkat untuk mengarahkan tempo dan dinamika dalam permainan musik Angklung Padaeng. Para pemain memperhatikan dan menyesuaikan cara mengekspresikan penampilan sesuai dengan arahan dari konduktor. Terdapat pula pergerakan dan tarian yang dilakukan pada saat penampilan berlangsung, terutama ketika dinamika lagu yang dimainkan sedang penuh energi. Gerakan-gerakan tersebut mencakup antara lain gerakan pada bahu, melangkah ke samping, menolehkan kepala, atau mengangkat Angklung yang dimainkan. Kemudian, pemain menggunakan baju dengan gaya tradisional seperti penggunaan kebaya, pangsi, dan batik, serta pakaian formal seperti sepatu pantofel, sepatu *wedges*, dan kemeja.

### 3.2 Data Wawancara

Wawancara dilakukan dengan metode semi-terstruktur, di mana proses wawancara tetap menggunakan sejumlah pertanyaan umum mengenai topik yang diambil, namun percakapan dengan narasumber tetap bersifat eksploratif dan fleksibel. Penulis melaksanakan wawancara dengan narasumber pemain musik Angklung Padaeng di kalangan remaja SMA, pelatih kesenian Angklung Padaeng, serta desainer karakter.

Pemain musik Angklung Padaeng di remaja SMA menjelaskan cara bermain Angklung, mulai dari posisi dan cara memegang Angklung, hingga metode-metode yang digunakan dalam membunyikan Angklung tersebut. Umumnya, Angklung digetarkan dengan cukup cepat untuk memproduksi suara. Angklung yang dimainkan juga disesuaikan dengan partitur dan lagu yang dimainkan, dan hanya dibunyikan pada saat nada tersebut perlu dimainkan pada lagunya. Terdapat juga metode *stakato*, di mana ujung Angklung yang biasanya digetarkan ditarik ke arah tangan pemain untuk memproduksi nada pendek, serta metode *tengkep*, di mana salah satu tabung Angklung ditahan agar hanya satu tabung yang menghasilkan suara ketika digetarkan.

Kemudian, pemain juga menjelaskan pengalaman bermain musik Angklung Padaeng. Narasumber menjelaskan perjuangan yang dilalui ketika menjalani latihan, hingga akhirnya

menampilkan lagu yang sudah dilatih tersebut. Pemain menjelaskan juga manfaat yang dirasakan setelah mempelajari kesenian Angklung Padaeng. Hal tersebut muncul dalam aspek sosial, di mana para pemain mendapatkan komunitas baru dengan ketertarikan dan tujuan yang sama, serta pertemanan baru yang awalnya tidak diduga. Selain itu, para pemain merasa dirinya menjadi lebih disiplin dalam menghafal dan belajar, serta merasa lebih pengertian terhadap orang lain dan cenderung senang untuk bekerja sama.

Wawancara dengan pelatih musik Angklung Padaeng memperoleh penjelasan lebih mendalam mengenai Angklung Padaeng sendiri. Pelatih yang diwawancarai menjelaskan sejarah dan perkembangan Angklung Padaeng, mulai dari penciptaannya oleh Bapak Daeng Soetigna, hingga perkembangannya menuju zaman modern. Pelatih juga menjelaskan filosofi mengenai Angklung Padaeng dan Angklung secara umum, dan mendorong aspek-aspek yang juga dikemukakan oleh Bapak Daeng Soetigna sendiri, seperti penggunaan Angklung secara massal, dan menjadikan Angklung sebagai sarana ekspresi dan edukasi yang mudah diakses bagi semua orang. Dijelaskan pula bahwa permainan Angklung tidak memiliki batas bagi siapa yang dapat bermain, baik secara gender, ras, umur, bahkan disabilitas. Angklung juga membawa nilai positif di mana pemain dan pelatih diajarkan untuk pengertian dan tidak egois, terutama pada saat bermain bersama sama, serta mendorong pemain untuk bekerja sama dan bergotong-royong. Selain itu pula, pelatih menjelaskan penggunaan alat musik dalam kesenian Angklung Padaeng. Angklung tetap menjadi alat musik utama, dan umumnya, terdapat alat musik tambahan seperti bas, cuk & akom, perkusi, dan lain-lain. Namun, tidak ada batasan pula untuk mencampurkan alat musik modern seperti biola, gitar, piano, bahkan *synthesizer*, yang membuat kesenian Angklung Padaeng sangat fleksibel dan terbuka.

Kemudian, penulis melakukan wawancara dengan ahli desain karakter, dengan tujuan menggali hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan karakter. Aspek-aspek yang dikemukakan oleh narasumber mencakup penampilan visual yang unik, menarik, dan beragam, serta cerita setiap karakter yang memiliki dinamika dan interaksi dengan satu sama lain. Ketika membuat karakter dengan jumlah yang cukup banyak, perlu ada upaya untuk membuat setiap karakter unik dan mudah dibedakan, yang dapat dicapai melalui keragaman dalam bentuk tubuh, tinggi badan, aksesoris, cara berpakaian, gaya rambut, dan lain-lain. Hal ini juga menjadi sarana untuk mengekspresikan sifat dan cerita yang berbeda-beda pada setiap karakter. Dalam sebuah kumpulan karakter, setiap tokoh perlu mengisi

peran yang beragam untuk memenuhi cerita yang ingin disampaikan. Perbedaan peran berfungsi untuk memunculkan konflik dan dinamika agar cerita menjadi lebih menarik. Lalu, identitas setiap karakter juga menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Karakter yang beragam dengan latar belakang yang berbeda dapat menjadi jembatan untuk khalayak agar lebih tertarik dan menemukan tokoh yang dapat menjadi perwakilan diri khalayak tersebut.

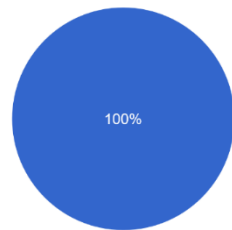
### **3.3 Data Kuesioner**

Peneliti mengumpulkan data kualitatif dalam bentuk kuesioner melalui penyebaran Google Form secara langsung dan daring kepada khalayak yang dituju. Pertanyaannya mencakupi pengetahuan serta pemahaman dan ketertarikan khalayak mengenai kesenian Angklung dan Angklung Padaeng secara spesifik. Lalu, terdapat beberapa sejumlah pertanyaan yang mencakupi minat khalayak dengan animasi 3D, karakter animasi yang disukai, aspek-aspek yang disukai dari karakter animasi, serta preferensi *artstyle* animasi pada khalayak.

Berikut merupakan hasil pengumpulan data dari kuesioner yang diisi oleh 27 responden:

Apakah kamu mengetahui kesenian Angklung?

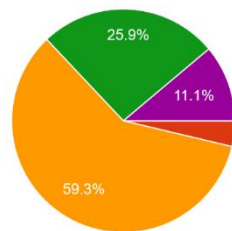
27 responses



● Iya  
● Tidak

Seberapa tahu kamu tentang Angklung?

27 responses

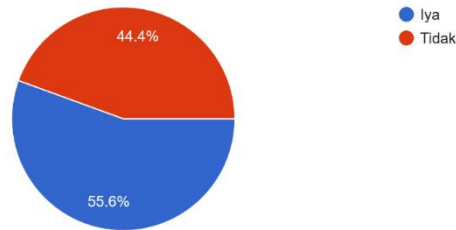


● Tidak tahu  
● Pernah mendengar, tapi tidak begitu tahu  
● Cukup tahu  
● Tahu  
● Sangat tahu

Dilihat dari persentase di atas, 100% responden mengetahui kesenian Angklung secara umum. Sejumlah 59,3% responden menjawab cukup tahu mengenai kesenian Angklung, namun hanya 25,9% yang menjawab tahu, dan yang sangat tahu berjumlah lebih rendah lagi pada 11,1%. Terdapat juga sisa responden yang menjawab pernah mendengar, namun tidak begitu tahu.

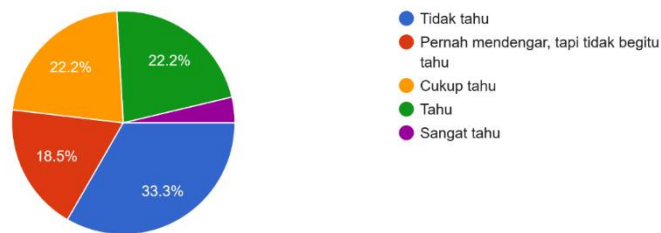
Apakah kamu mengetahui Angklung Padaeng?

27 responses



Seberapa tahu kamu tentang Angklung Padaeng?

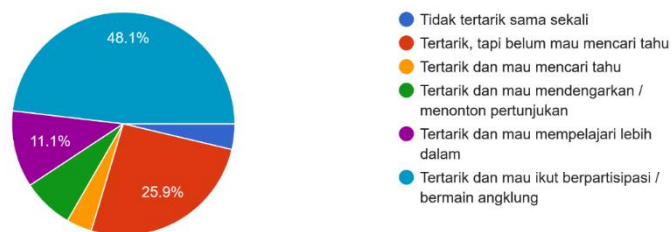
27 responses



Dilihat dari persentase di atas, 55.6% responden mengetahui kesenian Angklung Padaeng, namun masih ada 44,4% yang tidak mengetahui. Hal tersebut berbeda dengan pengetahuan mengenai Angklung secara umum yang berjumlah 100%. Untuk pengetahuannya tersendiri, terdapat 22,2% yang tahu, dan 22,2% yang cukup tahu. Namun, terdapat 18,5% yang pernah mendengar namun tidak begitu tahu, serta mayoritas 33.3% yang tidak mengetahui. Untuk responden yang sangat mengetahui hanya terdapat sebagian kecil.

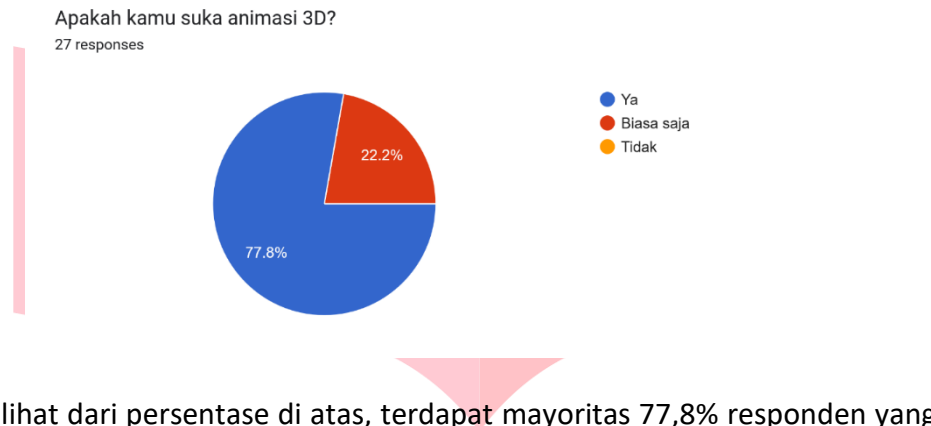
Seberapa tertarik kamu dengan Angklung?

27 responses

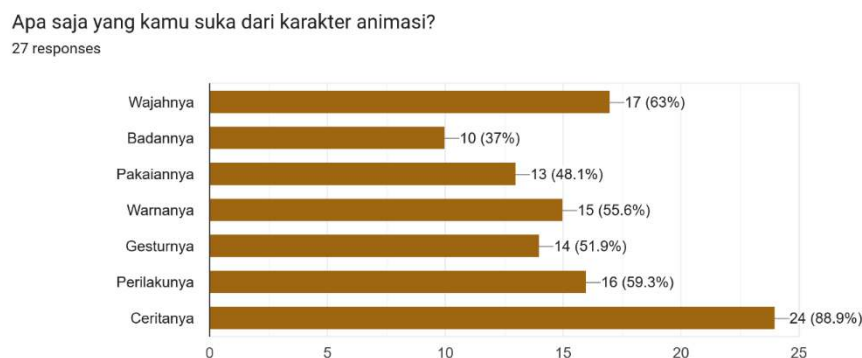


Dilihat dari persentase di atas, terdapat mayoritas 48,1% responden yang tertarik untuk ikut berpartisipasi/bermain Angklung, serta 11,1% yang tertarik untuk mempelajari lebih dalam. Terdapat juga 3.7% yang tertarik dan mau mencari tahu, serta 7,4% yang tertarik

untuk mendengarkan/menonton pertunjukan. Namun, masih ada juga 25.9% yang tertarik namun tidak mau mencari tahu dalam persentase yang kedua paling banyak, serta 3,7% yang tidak tertarik sama sekali.



Dilihat dari persentase di atas, terdapat mayoritas 77,8% responden yang menjawab menyukai animasi 3D, serta 22,2% responden yang menjawab biasa saja, dengan 0% responden yang tidak menyukai animasi 3D.

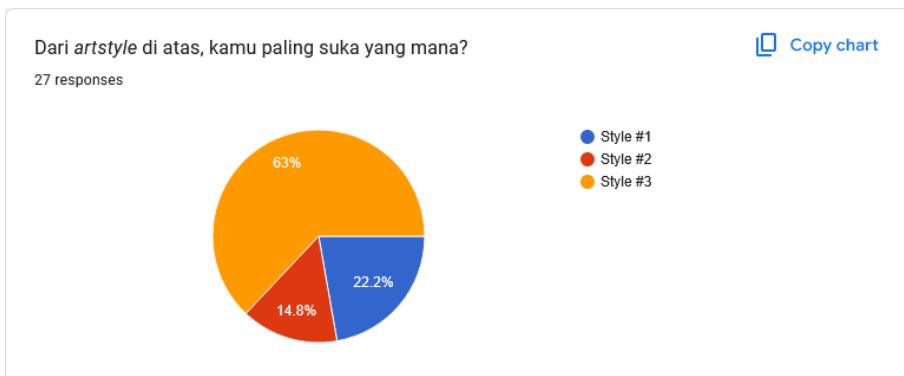
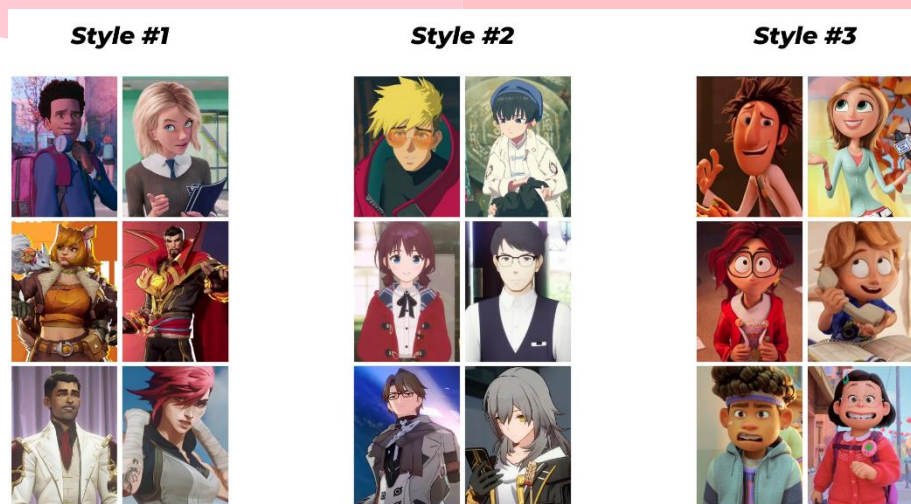


Dilihat dari persentase di atas, terdapat mayoritas 88,9% responden yang memilih cerita pada karakter animasi sebagai hal yang disukai. Disusul dengan sebanyak 63% responden memilih wajah pada karakter animasi sebagai hal yang disukai, namun untuk ciri fisik pada badan sebuah karakter hanya terdapat 37% responden yang memilih dengan persentase paling rendah. Kemudian, terdapat 59,3% yang memilih perilaku sebuah karakter sebagai hal yang disukai, yang disusul dengan warna yang digunakan karakter tersebut dengan 55,6% responden. Terakhir, terdapat 51,9% responden yang memilih gestur sebuah karakter, dan 48,1% yang memilih pakaian sebuah karakter sebagai hal yang disukai.

Setelahnya, terdapat pertanyaan mengenai karakter animasi yang disukai oleh responden, serta hal apa saja yang disukai pada karakter pilihan responden. Dari kumpulan

jawaban yang diperoleh, terdapat berbagai jenis aspek yang disukai oleh responden dalam karakter yang sudah disukai oleh mereka. Sebagian besarnya mencakup cerita, sifat, dan perilaku yang dimiliki oleh sebuah karakter. Selanjutnya banyak yang juga yang menjawab aspek visual, terutama dari penampilan yang cantik/tampan/lucu, atau unsur fisik seperti wajah dan rambut. Terdapat juga yang menjawab gestur dan ekspresi karakter tersebut.

Kemudian, terdapat pertanyaan mengenai preferensi khalayak terhadap *artstyle* animasi 3D. Responden diminta untuk memperhatikan tiga pilihan gaya animasi 3D berikut ini sebelum menjawab pertanyaan selanjutnya.





Dilihat dari persentase di atas, *style* #3 memiliki mayoritas dengan pilihan dengan 63% responden yang menyukai dan 77,8% responden yang memilih *artstyle* tersebut cocok untuk cerita mengenai Angklung. Setelahnya, disusul 22,2% responden yang memilih *style* #1 pada kedua pertanyaan tersebut. Hanya 14,8% responden menyukai *style* #2, namun tidak ada yang memilih untuk *style* yang cocok untuk cerita mengenai kesenian Angklung.

### 3.4 Analisis Karya Sejenis

Analisis karya sejenis dilakukan terhadap beberapa karya animasi yang memiliki sejumlah karakter dengan penampilan yang beragam dan berbeda-beda, serta mengangkat tema mengenai persahabatan dalam kumpulan karakter dalam cerita-cerita tersebut. Kemudian, terdapat pula karya animasi yang bersifat 3D, namun menggunakan teknik semi-realistis dan *stylized* untuk menampilkan gaya yang cukup unik dan dinamis. Animasi yang dipilih antara lain adalah “Trigun Stampede” (2023), “Scott Pilgrim Takes Off” (2024), dan “Spider-Man: Into the Spider-Verse” (2018).

Dalam “Trigun Stampede” (2023), penampilan tokoh-tokoh utama menunjukkan sifat dan posisi setiap karakter dalam cerita menggunakan aspek visual seperti bentuk dasar dan warna. Lalu, masing-masing karakter juga memiliki penampilan yang unik dan mudah dibedakan, yang juga disesuaikan dengan sifat setiap karakter. Desain setiap karakter menunjukkan tujuan dan motivasi setiap karakter, serta kontras yang dimiliki antara suatu karakter dengan yang lainnya.

“Scott Pilgrim Takes Off” (2024) memiliki kumpulan karakter yang berjumlah banyak dan beragam pula. Namun, setiap karakter tetap terlihat dan terasa berbeda dalam cerita yang disajikan. Hal ini dicapai dengan mengupayakan perbedaan siluet dan bentuk tubuh. Lalu, gaya rambut setiap karakter juga dibedakan, hingga hampir tidak ada gaya rambut yang

sama persis, membuat setiap tokoh terlihat unik. Kemudian, setiap karakter juga memiliki sifat yang unik pada posisi masing-masing dalam ceritanya, yang menghasilkan interaksi menarik ketika karakter-karakter tersebut bertemu dengan yang lainnya.

“Spider-Man: Into the Spider-Verse” (2018) memiliki sekumpulan karakter yang memiliki gaya pakaian yang mirip dan hampir seragam. Meski begitu, tetap ada upaya untuk membuat setiap karakter unik dan mudah dibedakan, dan hal tersebut membuat kumpulan tokoh yang cukup mirip tetap terasa beragam. Hal ini dicapai menggunakan perbedaan warna, detail-detail seperti aksesoris, serta perbedaan bentuk tubuh. Kemudian, karakter yang berbeda namun mirip juga menjadi aspek dalam ceritanya, di mana setiap karakter mengerti satu sama lain, saling membantu, dan menjalin persahabatan melalui tujuan yang sama.

Trigun Stampede (2023)	Scott Pilgrim Takes Off (2024)	Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018)
		

#### 4. KONSEP DAN PERANCANGAN

##### Konsep Perancangan

Pada konsep perancangan terdapat beberapa pemaparan yang terbagi menjadi konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, serta konsep visual. Terdapat pula rincian setiap konsep sebagai berikut:

##### Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan oleh karya yang dirancang bertujuan untuk mengenalkan kesenian Angklung Padaeng di kalangan remaja. Hal ini dilakukan dengan

memperlihatkan karakter karakter yang memainkan alat musik yang dipakai dalam kesenian Angklung Padaeng. Selain itu juga, karya ini memperlihatkan lingkungan, kegiatan, dan pakaian yang ada seputar kesenian Angklung Padaeng.

Kemudian, dari pengumpulan data, dapat terlihat bahwa cerita dan *personality* sebuah karakter menjadi suatu hal yang disukai di kalangan remaja, dan sebaiknya diperhatikan dalam perancangan sebuah karakter. Lalu, kesenian angklung juga membawakan makna positif dalam sebuah kelompok. Maka dari itu, karakter yang dirancang akan memperlihatkan *personality* yang menarik dan unik, yang ceritanya mempromosikan nilai baik seperti kerjasama, kebersamaan, dan gotong royong. Dengan ini, karakter yang didesain diharapkan dapat memperkenalkan kesenian Angklung Padaeng, serta menarik kalangan remaja kepada kesenian Angklung Padaeng.


#### 4.1.2 Konsep Kreatif


Pembuatan desain karakter “Harmoni Bambu” menggunakan artstyle #3 yang didapatkan dari data kuesioner, yaitu style animasi 3D yang lebih simpel dan kartun. Data dari wawancara, observasi, dan kuesioner menjadi acuan dalam perancangan karakter, serta untuk mencari referensi yang sesuai untuk mengembangkan desain lebih lanjut.

#### 4.1.3 Konsep Media

Media yang diproduksi oleh penulis diawali dengan desain karakter dan turnaround yang dibuat dalam gambar 2D terlebih dahulu. Desain karakter dan turnaround kemudian dijadikan acuan pada proses selanjutnya, yaitu pembuatan model 3D karakter yang kemudian dirancang sehingga dapat digunakan dalam sebuah animasi.

Pembuatan desain dan turnaround dalam bentuk 2D dan model 3D karakter dibuat menggunakan software berikut ini:

No.	Software	Penggunaan
1.	Clip Studio Paint PRO 	Digunakan untuk penggambaran sketsa dan pembuatan desain karakter, serta turnaround karakter yang digunakan sebagai referensi pada proses modelling.

2.	<i>Blender</i>  	Digunakan pada proses pembuatan model 3D, <i>rigging</i> , serta animasi untuk karakter dan prop yang digunakan.
----	---	--

## 4.2 Hasil Perancangan

Terdapat proses dan hasil dari perancangan karya ini, yang diawali dengan perancangan cerita terlebih dahulu, yang kemudian menjadi acuan untuk perancangan desain karakter dan model 3D-nya. Ada pula perancangan objek tambahan yang terdiri dari prop alat musik dan objek lainnya, serta environment. Berikut merupakan proses dan hasil dari perancangan:

### 4.2.1 Hasil Perancangan Cerita

Penulis membuat cerita terlebih dahulu yang mencakup dunia yang ditempati oleh karakter-karakter yang akan dirancang, serta latar belakang dan penokohan setiap karakter terlebih dahulu. Hal ini dilakukan dengan tujuan membuat dasar yang akan digunakan dalam membangun karakter yang akan terdapat dalam cerita mengenai kesenian Angklung padaeng di kalangan remaja di kota Bandung. Cerita tersebut penulis beri nama “Harmoni Bambu”, yang menceritakan kehidupan siswa-siswi SMA yang mengikuti ekstrakurikuler paduan angklung padaeng untuk menjaga kehidupan kesenian tersebut. Judul “Harmoni Bambu” diambil dari kata “bambu” yang merupakan bahan utama dalam pembuatan alat musik Angklung, lalu kata “harmoni” yang tidak hanya berarti nada yang bermain bersamaan, namun juga keselarasan dan persatuan antara para karakter cerita. Berikut merupakan sinopsis cerita yang dihasilkan:

<b>Sinopsis</b>
<p>Erin dan Zahra merupakan dua orang sahabat yang melanjutkan ke SMA di Kota Bandung yang sama. Mereka berdua sangat senang dengan kesenian Angklung Padaeng sejak SMP, dan sangat antusias untuk mengikuti ekstrakurikuler Angklung Padaeng di SMA tersebut. Namun sayangnya, grup paduan Angklung Padaeng di SMA mereka ternyata sudah tidak aktif lagi, dikarenakan jumlah anggota yang terus berkurang semenjak pandemi</p>

COVID-19, dan pembelajaran jarak jauh mengakibatkan kegiatan latihan ditiadakan. Bahkan, sekolah berencana untuk menjual dan/atau membuang Angklung dan alat musik lainnya, serta menghilangkan ekstrakurikuler tersebut secara resmi. Zahra merasa sedih dan kesal ketika mengetahui hal ini, namun Erin memberikan ide bahwa mereka berdua sebaiknya menghidupkan kembali kesenian tersebut dan membangun ulang ekstrakurikulernya. Dengan ini, Erin dan Zahra berdua bertekad untuk mencegah hilangnya kesenian Angklung Padaeng di sekolah mereka.

Perlahan-lahan, mereka mengumpulkan orang-orang yang tertarik juga dan mau menghidupkan kembali kesenian Angklung Padaeng di sekolah mereka. Meski awalnya mereka semua kumpulan orang-orang yang jauh berbeda dan tidak disangka akan bergabung di tempat yang sama, dimana hal tersebut membawakan konflik dan pertikaian, mereka menjadi kenal dan lebih dekat, hingga membangun persahabatan yang erat. Mereka pun menemukan seorang pelatih baru, yang menemukan semangat baru dalam hidupnya ketika melatih musik Angklung Padaeng. Bersama-sama, mereka semua berjuang untuk menghidupkan kesenian Angklung Padaeng. Meski mereka melewati banyak tantangan yang sulit, mereka tetap berjuang dan mengangkat satu sama lain untuk mewujudkan impian mereka semua.

#### **4.2.2 Hasil Perancangan Desain Karakter**

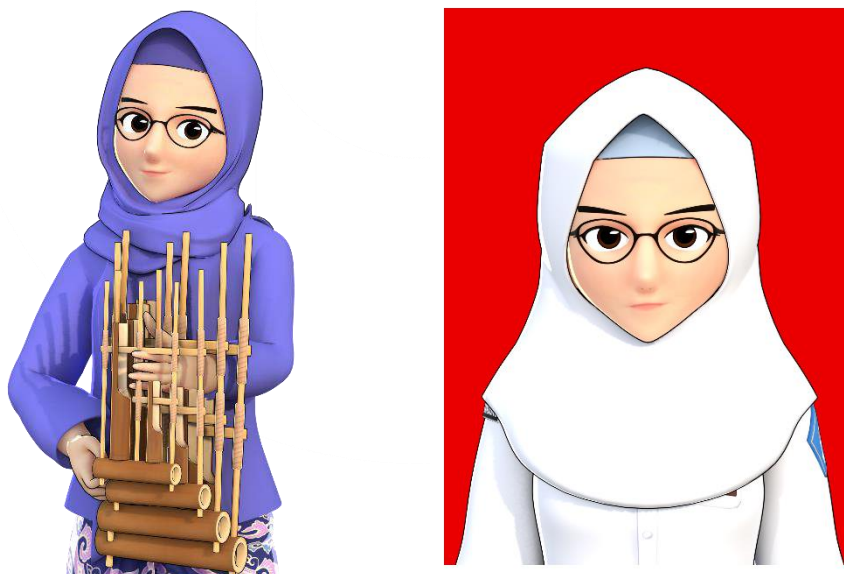
Penulis merancang karakter dengan jumlah sepuluh orang, yang terdiri dari sekelompok siswa-siswi SMA pemain angklung dalam sebuah ekstrakurikuler, serta seorang pelatih musik angklung. Berikut merupakan penjabaran setiap karakter yang telah dirancang:

##### **1. Erin**



Erin Maira merupakan tokoh utama pada cerita “Harmoni Bambu”. Ia berperan sebagai pemain Angklung, ketua grup paduan Angklung Padaeng, serta konduktor penampilan musik Angklung. Erin bersifat ceria, ramah, dan penuh semangat. Ia sangat optimis, ambisius, dan penuh percaya diri, namun hal tersebut membuat dirinya terkadang memiliki harapan yang terlalu tinggi. Erin memiliki daya juang yang besar, dan bersemangat untuk mengangkat teman-temannya dan menghidupkan kembali kesenian Angklung Padaeng di sekolahnya.

## 2. Zahra



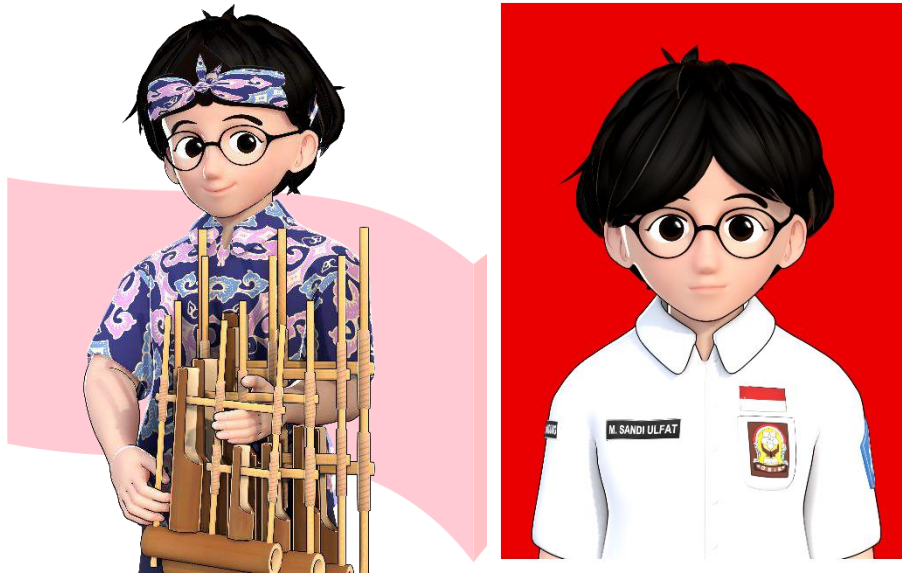
Zahra Qadira sahabat dekat Erin, dan tokoh utama kedua pada cerita “Harmoni Bambu”. Ia berperan sebagai pemain Angklung, dan kepala divisi latihan Angklung Padaeng Angkasa. Zahra bersifat pemberani, bergairah, dan cukup galak. Zahra sangat disiplin dan perhatian terhadap detail-detail kecil. Ia merupakan orang yang kritis dan sinis, yang terkadang membuat dirinya jauh dan sulit percaya dengan orang lain. Zahra merupakan seseorang yang gigih, dan bersemangat untuk berjuang untuk menghidupkan penampilan Angklung yang terbaik.

### 3. Dimas



Dimas Aditama merupakan tokoh utama ketiga pada cerita “Harmoni Bambu”. Ia berperan sebagai pemain angklung, dan wakil ketua Angklung Padaeng Angkasa. Dimas bersifat baik hati, pengertian, dan peka terhadap perasaan orang lain. Ia merupakan seseorang yang berwibawa, dapat diandalkan, dan seringkali menjadi penengah konflik di berbagai situasi. Sebagai ketua OSIS SMA Angkasa, ia sangat taat peraturan, yang terkadang membuat dirinya cukup kaku. Meski begitu, ia bersemangat untuk mengembangkan Angklung Padaeng Angkasa agar menjadi ekstrakurikuler yang sukses.

#### 4. Sandi



M. Sandi Ulfat merupakan tokoh utama keempat pada cerita “Harmoni Bambu”. Ia berperan sebagai pemain Angklung, kepala divisi partitur Angklung Padaeng Angkasa. Sandi bersifat kreatif dan banyak akal, meski sedikit canggung dan keras kepala. Meski terlihat dari luar sebagai sosok kutu buku, wawasannya yang luas mengenai hal seperti teknologi dan musik tidak selalu membantunya dengan pelajaran sekolah. Ketika menjadi pemain Angklung di APA, ia dapat memenuhi potensi dirinya menggunakan keahlian dan pengetahuan yang ia miliki untuk membantu teman-temannya.

#### 5. Fanya



Fanya Umaiza merupakan anggota Angklung Padaeng Angkasa. Ia berperan sebagai pemain Angklung, penyanyi, dan kepala divisi humas APA. Fanya bersifat sangat centil,

ekstrovert, percaya diri, dan gemar bercanda. Ia merupakan seorang siswi beprestasi, dan populer berkat penampilannya yang cantik. Di saat yang sama, ia memiliki selera humor yang dianggap aneh, serta menggemari hobi dan media yang sangat niche. Fanya sangat gemar bersenda gurau dan bertingkah, namun terkadang perilakunya membuat dirinya tidak sensitif pada situasi dan perasaan orang sekitar. Meski begitu, ia bersemangat untuk menghibur banyak orang bersama teman-temannya.

## 6. Novita



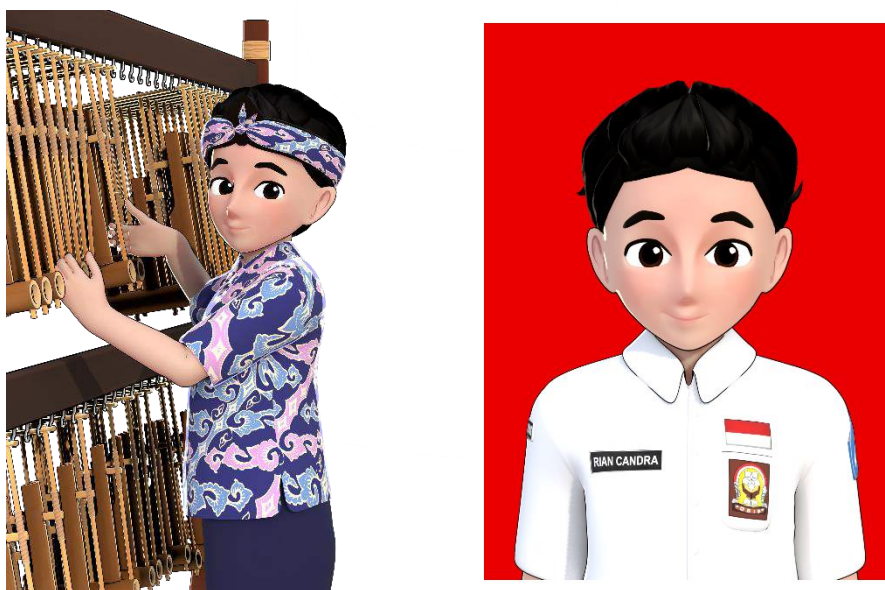
Novita Kinza merupakan anggota Angklung Padaeng Angkasa. Ia berperan sebagai pemain Bas, dan kepala divisi logistik APA. Novita bersifat pemalu, pendiam, namun sangat lemah lembut. Karena penampilannya yang tinggi dan besar sebagai atlet di tim basket SMA Angkasa, banyak orang yang memandangi dengan takut. Ditambah sifatnya yang tertutup, ia menjadi kesepian. Ketika menjadi pemain Bas di APA, ia mendapatkan banyak teman yang mengetahui sifatnya yang baik hati, dimana ia dapat mengekspresikan dirinya dengan penuh percaya diri.

## 7. Bayu



Bayu Nandang merupakan anggota Angklung Padaeng Angkasa. Ia berperan sebagai pemain perkusi, dan kepala something. Bayu bersifat sangat energetik dan penuh semangat, namun ia sangat mememberontak dan sulit diatur. Sifat tersebut membuat dirinya sering terlibat masalah di sekolah. Banyak teman dan guru yang kelelahan dan memberi label “anak nakal” padanya. Nyatanya, ia hanya merasa terperangkap di lingkungan sekolahnya. Setelah bergabung APA dan bermain perkusi, ia dapat menyalurkan energi dalam dirinya, hingga ia dapat mengekspresikan jiwanya.

## 8. Rian



Rian Candra merupakan anggota Angklung Padaeng Angkasa. Ia berperan sebagai pemain Angklung Cuk. Ia bersifat ramah, baik hati, dan ceria. Rian seringkali terlihat bersama

seorang siswi bernama Rani. Dari penampilannya, mereka berdua terlihat seperti saudara kembar, namun nyatanya mereka bukan bersaudara dan hanya kebetulan mirip saja. Karena mereka berdua sering bersamaan, Rian dan Rani memilih untuk menjadi pemain Angklung Cuk dan Akom, melengkapi kelompok alat musik tambahan di APA.

### 9. Rani



Rani Candrakara merupakan anggota Angklung Padaeng Angkasa. Ia berperan sebagai pemain Angklung Akom. Ia bersifat ramah, baik hati, dan ceria. Rian seringkali terlihat bersama seorang siswa bernama Rian. Dari penampilannya, mereka berdua terlihat seperti saudara kembar, namun nyatanya mereka bukan bersaudara dan hanya kebetulan mirip saja. Karena mereka berdua sering bersamaan, Rani dan Rian memilih untuk menjadi pemain Angklung Cuk dan Akom, melengkapi kelompok alat musik tambahan di APA.

## 10. Teh Sekar



Sekar Puspita, biasa dipanggil “Teh Sekar” oleh siswa-siswi pemain angklung, merupakan guru dan pelatih Angklung Padaeng Angkasa. Teh Sekar memiliki perilaku yang cukup tegas dan memperhatikan mengenai permainan angklung, namun di saat yang sama ia juga sangat pengertian dan baik hati terhadap para pemain Angklung. Ia cukup berpengalaman di dunia Angklung, namun sudah lama tidak terlibat dikarenakan pekerjaan dan kehidupan pribadinya. Pada saat ia kelelahan dengan pekerjaannya, ia mendengar bahwa APA membutuhkan pelatih baru. Teh Sekar menemukan semangat baru dalam menghidupkan kesenian Angklung Padaeng bagi generasi baru.

Kemudian, karakter yang sudah didesain penulis render bersama-sama untuk dijadikan poster karya ini. Berikut merupakan hasil render sekelompok karakter tersebut:



Lalu, hasil render tersebut didesain kembali sehingga menjadi poster, berikut merupakan hasil desain poster yang dirancang:



## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Angklung Padaeng merupakan kesenian Angklung yang awalnya dikembangkan oleh Bapak Daeng Soetigna untuk mengadopsi tangga nada diatonis agar Angklung dapat menjadi alat musik yang dapat digunakan secara massal dan mudah. Angklung Padaeng juga tetap beradaptasi dengan perkembangan zaman melalui permainan musik-musik kontemporer dan penggunaan alat musik pengiring yang kontemporer pula. Namun, popularitas kesenian Angklung Padaeng di kalangan muda, terutama remaja SMA di Kota Bandung, masih cukup rendah.

Melalui data yang penulis peroleh, remaja SMA menyukai animasi 3D, serta karakter-karakter yang terdapat dalam cerita karya-karya animasi tersebut. Maka dari itu, penulis merancang desain karakter animasi 3D "Harmoni Bambu" untuk mengenalkan dan meningkatkan popularitas kesenian Angklung Padaeng di kalangan remaja SMA di Kota Bandung. "Harmoni Bambu" memiliki sejumlah karakter pemain dan pelatih Angklung di jenjang SMA yang beragam dan unik secara penampilan dan personalitas, serta menggambarkan permainan musik Angklung dan alat musik pengiring lainnya. Angklung merupakan alat musik yang perlu dimainkan bersama, serta mempromosikan kerjasama dan persatuan bagi para pemainnya. Oleh karena itu, dalam cerita yang dilalui karakter "Harmoni Bambu", terdapat nilai-nilai mengenai gotong royong, persatuan, dan persahabatan melalui bermain Angklung bersama-sama.

### **5.2 Saran**

Saran yang dapat penulis berikan mengenai proses perancangan karya ini mencakup skala dan efisiensi. Skala yang cukup besar dengan jumlah karakter yang cukup banyak dapat menjadi hambatan dalam penyelesaian karya, dan harus menjadi pertimbangan yang lebih besar pada tahap pembuatan konsep dan perencanaan. Lalu, penulis melakukan beberapa tahap secara berulang-ulang pada sebagian aspek, terutama UV Unwrapping dan penggambaran texture. Untuk beberapa tahap yang cukup mirip dalam proses pengerjaannya, akan lebih baik apabila dilakukan melalui metode yang lebih efektif, sehingga tidak melakukan pekerjaan yang sama berkali-kali.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abeledo, Y. (2011). *Color Theory for Designers: a Handbook*.
- Addzaky, K. U. (2024). Perkembangan Peserta didik SMA (Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 1(3). <https://doi.org/10.61722/jinu.v1i3.1532>
- Afif, R. T. (2022). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21, 29–37. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.29-37>
- Anderson, K., Bancroft, T., Bills, M., Bishop, R., Chamba, Cordova, R., Loish, LoopyDave, Rodgon, Tulp, W., & Sandoval, G. (2019). *The Character Designer*. 21D Sweden AB.
- Aziza, I. F., Prayogi, A., Halim, F. A., Vanda, Y., Rejeki, D. S., Aristanto, Kardha, D., Wulandari, A. A., Ardhana, V. Y. P., Chandasari, A. Z., Nurkukuh, D. K., Mulyodiputro, M. D., & Ridho, S. L. Z. (2024). *Metodologi Penelitian: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. CV Lauk Puyu Press.
- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels*. Watson-Guption Publications.
- Bawono, Y. (2023). *Perkembangan Anak & Remaja (Edisi Keempat)*. YAYASAN PENDIDIKAN CENDEKIA MUSLIM. <https://www.researchgate.net/publication/374117463>
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. John Wiley & Sons, Inc.
- Bishop, R., Boo, S., Cruz, M. R., & Gadea, L. (2020). *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*. 3DTotal Publishing.
- Cohen, S. (2006). *Cartooning: Character Design*. Walter Foster Publishing.
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2018). *Qualitative Inquiry & Research Design (3rd Edition)*. SAGE Publications, Inc.
- Grame, T. C. (1962). Bamboo and Music: A New Approach to Organology. *Ethnomusicology*, 6(1), 8. <https://doi.org/10.2307/924243>
- Gunawan, B. B. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Be!* Elex Media Komputindo.
- Harder, J. (2023). *Creative Character Design for Games and Animation*. CRC Press.
- Irawati, E. (2020). Transmisi, Musik Lokal-Tradisional, dan Musik Populer. *Panggung*, 30(3). <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i3.893>
- Marks, T., MINE, Origin, & Sutton, T. (2009). *Color Harmony Compendium: A Complete Color Reference for Designers of All Types*.
- Miao, A. (2023, Mei 7). *What is Animation — Definition, History and Types of Animation*. StudioBinder.
- Moreno, L. (2014). *The Creation Process of 2D Animated Movies*.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Harfa Creative.
- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2024). *Experience Human Development (Fifteenth Edition)*. McGraw Hill LLC.

- Pebriyanto, Ahmad, H. A., & Irfansyah. (2022). THE ANTHROPOMORPHIC-BASED CHARACTER IN THE ANIMATION FILM "AYO MAKAN SAYUR DAN BUAH." *Capture : Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1). <https://doi.org/10.33153/capture.v14i1.4560>
- Rahayani, Y., & MacGill, B. (2017). The Angklung: The Maintenance of Indonesian Cultural Heritage through Public Pedagogy. *Journal of Public Pedagogies*, 2. <https://doi.org/10.15209/jpp.1123>
- Ramdhan, Z., & Iskandar, M. (2016). Metallus Character Design for Jinn Warriors Comic. *Proceeding The 3rd Bandung Creative Movement (BCM) 2016*.
- Sadono, S. (2023). *BUDAYA NUSANTARA*.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-Span Development* (Seventeenth Edition). McGraw-Hill Education.
- Sherin, A. (2012). *Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design*. Rockport Publishers.
- Sjamsuddin, H., & Winitasmita, H. (1986). *DAENG SOETIGNA: Bapak Angklung Indonesia*. DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN, Kemendikdasmen. <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/8147/1/DAENG%20SOETIGNA%20Bapak%20Angklung%20Indonesia.pdf>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design Second Edition* (2nd Edition). CRC Press.
- UNESCO. (2010). *Indonesian Angklung*. UNESCO. <https://ich.unesco.org/en/RL/indonesian-angklung-00393>
- Wendari, W. N., Badrujaman, A., & Sismiati S., A. (2016). PROFIL PERMASALAHAN SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI DI KOTA BOGOR. *INSIGHT: JURNAL BIMBINGAN KONSELING*, 5(1), 134. <https://doi.org/10.21009/INSIGHT.051.19>
- White, T. (2006). *Animation: From Pencils to Pixels*. Elsevier Inc.
- White, T. (2009). *How to Make Animated Films*. Elsevier, Inc.
- Wisnawa, K. (2020). *Seni Musik Tradisi Nusantara*. Nilacakra.
- Yayasan Al Ma'soem Bandung. (2022, Januari 17). *Perbedaan Belajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA)*. Yayasan Al Ma'soem Bandung. <https://almasoem.sch.id/perbedaan-belajar-sekolah-menengah-pertama-smp-dan-sekolah-menengah-atas-sma/>