

## PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MENGENAI *CHIPTUNE*

### DESIGNING MEDIA INFORMATION CONCERNING *CHIPTUNE*

Regga Prakarso Putera Yanska<sup>1</sup>, Dimas Krisna Aditya, S.IP., M.Sn.<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
<sup>1</sup>[rprakarso@gmail.com](mailto:rprakarso@gmail.com), <sup>2</sup>[dee\\_2\\_aditya@yahoo.com](mailto:dee_2_aditya@yahoo.com)

---

#### Abstrak

Menurut istilah *Chiptune*, berasal dari kata *chip* dan *tune*, *chip* yang merupakan sebuah sirkuit terpadu dari suatu perangkat komponen perangkat keras, sedangkan *tune* merupakan sebuah serangkaian nada, lagu, atau suara. Jadi dari namanya *chiptune*, merupakan sebuah suara yang dihasilkan dari beberapa chip dari suatu perangkat keras atau konsol. *Chiptune* pada awalnya digunakan sebagai suara latar dalam sebuah video games 8-bit hingga 16-bit, namun seiring berkembangnya *chiptune* sebagai alternatif dalam bermusik.

Musisi musik *chiptune* ini berkembang di berbagai negara – negara, termasuk Indonesia. Musik *chiptune* di Indonesia beberapa tahun kebelakang meredup, ketimbang dengan pada masa jayanya. Kurangnya referensi mengenai apa itu musik *chiptune*, berpengaruh bagi perkembangan musik *chiptune* di Indonesia menjadi kurang diketahui oleh masyarakat hingga semakin meredup, dan bagi masyarakat yang ingin terjun dalam musik *chiptune* itu sendiri.

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan metode kualitatif, melalui proses wawancara, observasi, studi pustaka, dan analisis data yang menggunakan tehnik analisis SWOT sehingga menghasilkan sebuah konsep dalam perancangan ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media informasi berupa buku, yang memaparkan informasi yang jelas dan terperinci mengenai musik *chiptune*, mulai dari sejarah, perkembangannya, serta juga sebagai panduan berkarya dalam musik *chiptune*. Perancangan ini sebagai sumber referensi mengenai musik *chiptune* bagi masyarakat agar dapat lebih mengenal *chiptune*, dan bagi masyarakat yang ingin terjun kedalam musik *chiptune* itu sendiri.

**Kata kunci:** *Chiptune*, musik, pixel art, nostalgia, playful, dan media informasi.

---

#### Abstract

According to the term *Chiptune*, comes from the word *chip* and *tune*. First of all, *chip* is an integrated circuit of a device hardware component, while *tune* is a series of tones, songs, or sounds. So from the name *chiptune*, it is a sound that is produced from several chips from a hardware or console. *Chiptune* was originally used as background sound in an 8-bit video game and up to 16-bit, but as it developed, *Chiptune* became an alternative in music.

*Chiptune* musicians are developing in various countries, including Indonesia. *Chiptune* music in Indonesia a few years back have faded. The lack of reference to what *chiptune* music is, influencing the development of *chiptune* music in Indonesia, so it has become less well known to the public and fade away, and to people who want to plunge into *chiptune* music itself.

The method used in this research is qualitative methods, through the process of interviews, observation, literature studies, and data analysis using SWOT analysis techniques, to produce the concept for this design. This study aims to design a medium of information in the form of books, which presents clear and detailed information about *chiptune* music, starting from history, its development, and also as a guide to *chiptune* music. This design is a reference source for *chiptune* music for the community to get to know *chiptune*, and for people who want to jump into *chiptune* music itself.

**Keywords:** *Chiptune*, music, pixel art, nostalgia, playful, and information media.

---

## 1. Pendahuluan

Dengan seiring perkembangan zaman, penggunaan musik juga sudah berubah. Musik dulunya digunakan sebagai pengiring ritual agama dan juga hiburan dalam suatu budaya. Penggunaan musik saat ini sudah sangat beragam, contohnya seperti untuk kepentingan iklan, film, maupun game. Pada game, musik merupakan suatu bagian yang sangat penting, seperti membangun suasana dalam permainan, sebagai *icon* dan juga yang membuat *game* tersebut selalu diingat oleh *audience* karena dari musik latar tersebut yang mudah untuk di ingat.

Penggunaan musik sebagai musik latar dalam *video game* populer pada periode 1980-an, dimana komposer musik menghasilkan musik latar untuk kebutuhan pada suatu *video game* dengan komputer. Musik tersebut dinamakan *chiptune*, atau biasa disebut *chipmusic*, *micro music*, atau *8-bit music*. *Chiptune* bukanlah sebuah genre maupun *sub genre* dalam musik, namun merupakan suatu rangkaian suara berfidelasi rendah yang dihasilkan menggunakan *hardware* tertentu dengan *sound* yang disintesis dan dipersatukan secara *realtime* oleh komputer dengan suara yang terbatas. Namun menurut Gilang Nugraha (2013) dalam artikel sebuah forum, keterbatasan tersebut memberikan fleksibilitas bagi para komposer untuk menghasilkan sendiri suara instrumen yang diinginkan.

Musik *chiptune* ini semakin berkembang dengan munculnya sebuah program bernama Nanoloop yang dibuat oleh Oliver Wittchow asal Jerman dan LSDJ yang dibuat oleh Johan Kotlinski asal Swedia, Nanoloop dan LSDJ (LittlesoundDJ) ini merupakan sebuah perangkat lunak berformat *tracker* yang dapat di jalankan dalam sebuah media yaitu Gameboy. Dengan munculnya perangkat lunak ini, mengembangkan dan memudahkan dalam membuat musik *chiptune* sebagai latar *video game* menjadi suatu musik yang dapat menciptakan genre-genre tertentu, sehingga menghasilkan banyak musisi *chiptune*.

Musisi – musisi *chiptune* ini berkembang di berbagai negara – negara, meskipun penggiat – penggiat nya kecil namun tersebar luas. Pergerakan komunitas *chiptune* ini mencakup negara – negara seperti Inggris, Amerika Serikat, Rusia, Swedia, Italia, Australia, Jerman, Jepang, Singapura, Malaysia dan juga Indonesia. Pada jaringan – jaringan komunitas yang tersebar di negara – negara, menggerakkan gairah mereka dengan mengadakan acara musik *chiptune* tersendiri di kancah internasional, seperti Blip Festival yang diselenggarakan di New York, Lo-bit Playground di Jepang, Microba Party di Italia dan Pesta Mikro di Indonesia.

Pergerakan *chiptune* di Indonesia diawali pada tahun 2006 oleh Zacka Abi Burdah dikenal dengan sebutan JW86, Syafwin Ramadhan Bajumi atau disebut Curah Melodia Mandiri dan Hafis Tamim atau disebut Guttersnipe. Mereka lah yang mengagaskan acara *chiptune* terbesar pertama di Indonesia berskala internasional, yaitu Pesta Mikro. Diawali dengan Pesta Mikro lah menghasilkan musisi *chiptune* terbaik di tiap-tiap kota dan berkembangnya *chiptune* di Indonesia. Komunitas *chiptune* di Indonesia ini dinamakan Indonesian *Chiptunes*, ditambah dengan komunitas regional di tiap kota masing-masing, serta memiliki acara tahunan skala nasional tiap regional nya.

*Chiptune* tergolong sebagai media musik yang unik dalam segi *sound* maupun media yang digunakan seperti *gameboy* dan lainnya, memberikan kreativitas bagi musik lain untuk bereksperimen dengan musik *chiptune* ini dan juga sebagai alternatif dalam bermusik. Banyak musisi maupun produser yang berkembang diawali dengan bermain dalam dunia *chiptune* ini. Sebut saja misalnya dengan nama panggung “DeadMau5”, seorang produser musik elektronik, musisi dan komposer ini diawali dengan bermain *chiptune* hingga ternama seperti sekarang ini, beberapa karya yang ia buat dipadukan dengan *sound* klasik pada *video game*. Namun, tidak hanya eksistensi dalam bermusik. Kembali lagi pada sejarah nya *chiptune* sebagai suara latar dari sebuah *video game*. Tanpa disadari merupakan salah satu prospek bagi *chiptuners* dalam dunia *video game*. Banyak perusahaan – perusahaan *game* yang membutuhkan seorang *chiptuners* dan juga *pixel artist* dalam mengembangkan *game* sebagai musik latar dan juga visual pada *game*.

Musik *chiptune* di Indonesia beberapa tahun kebelakang memang meredup, ketimbang dengan pada masa jaya nya. Kurang nya referensi mengenai apa musik *chiptune* itu sendiri, hingga sejarah secara global yang kemudian dapat masuk ke Indonesia yang kurang jelas kebenarannya. Berpengaruh bagi perkembangan musik *chiptune* itu sendiri menjadi kurang diketahui hingga semakin meredup, dan bagi masyarakat yang ingin terjun dalam musik *chiptune* itu sendiri. Karena selama ini belum ada nya media yang memaparkan lengkap dan jelas mengenai *chiptune* itu sendiri di Indonesia. Maka dari itu dibutuhkan nya suatu media yang dapat memaparkan informasi-informasi yang jelas mengenai musik *chiptune* dan *chiptune* di Indonesia, sebagai membuka pemicu untuk musik *chiptune* di Indonesia dapat hidup kembali. Dengan lebih mengenal musik *chiptune* itu sendiri mulai dari apa itu *chiptune*, sejarahnya, hingga penerapan dalam proses berkarya, dengan begitu menjadi sebuah regenerasi bagi Indonesian *Chiptune* sebagai perkumpulan yang mawadahi masyarakat yang ingin terjun kedalam musik *chiptune*, mendorong pelaku-pelaku yang lebih awal menggeluti untuk mermainkan kembali musik *chiptune*, dan dapat dikenal kembali musik *chiptune* di Indonesia.

## 2. Landasan Teori

Dalam perancangan yang dilakukan, terdapat teori-teori yang harus diimplementasikan pada proses yang dilakukan agar penyampaian pesan dapat dilakukan dengan baik. Teori yang dimaksud antara lain adalah sebagai berikut:

### 2.1 Perancangan

Perancangan merupakan suatu proses menemukan sebuah kebaruan yang tepat pada permasalahan yang ada. Dalam konteks desain, dapat diartikan suatu aktivitas atau upaya pemecahan dari permasalahan yang dipandu oleh khalayak sasaran yang telah ditetapkan (Sarwono, Jonathan 2007:3).

### 2.2 Media Informasi

Media informasi pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan sebagai sarana untuk memahami pesan yang disampaikan. Peran media disini adalah sebagai alat bantu. Sebelum mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan, pemberi informasi harus terlebih dahulu mendesain atau merancang informasi dan pengetahuan yang ingin disampaikan oleh penerima, hal ini dilakukan supaya informasi dan pengetahuan yang dikomunikasikan menjadi sistematis dan komprehensif sehingga dengan mudah dipahami oleh penerima (Priyadi, Benny 2017:16). Informasi merupakan data yang telah diolah atau diinterpretasikan dari bentuk yang tidak berguna menjadi berguna bagi penerimanya (Rafid, Taufiq, dan Syarip, 2016 : 900)

### 2.3 Media Cetak

Media cetak digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan yang diperlukan oleh pembaca. Sebagai media untuk memperoleh dan mendiseminasikan substansi informasi dan pengetahuan narasumber dan kepada khayalak (Priyadi, Benny, 2017:55).

### 2.4 Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah sekumpulan lembaran yang disatukan dengan cara dijilid, dengan berisi tulisan – tulisan atau kosong. Merupakan media cetak yang berisi deskripsi tentang konsep-konsep dalam suatu bidang tertentu, pada umumnya berisi informasi dan pengetahuan (Priyadi, Benny, 2017:55). Buku adalah hasil pemikiran yang berisikan sebuah ilmu pengetahuan dari suatu hasil analisis, disusun secara tertulis menggunakan bahasa yang sederhana, menarik, dengan dilengkapi gambar serta daftar pustaka (Kurniasih 2014:60). Adapun menurut Iyan Wb (Lasri dan Dimas, 2018 : 1467), yaitu suatu kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu dan setiap sisi pada tiap kertas disebut halaman.

### 2.5 Desain Komunikasi Visual

Desain merupakan menciptakan suatu objek baru dan suatu hasil akhir dari sebuah proses kreatif. Komunikasi visual merupakan rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dan merupakan suatu media yang terbaca secara visual oleh indera pengelihatan. Jadi desain komunikasi visual adalah seni dalam menyampaikan informasi atau pesan yang menggunakan bahasa rupa atau visual yang disampaikan melalui media berupa desain (Angraini, Lia, 2018:15). Dengan tujuan menginformasikan, mempengaruhi, hingga dapat mengubah perilaku target. Pada sebuah karya desain komunikasi visual, terdapat ilustrasi, layout dan tipografi, ilustrasi merupakan gambar maupun foto yang bertujuan untuk menjelaskan isi teks dan juga menciptakan daya tarik, layout merupakan sebuah proses dalam meletakkan elemen – elemen desain dalam suatu bidang untuk mendukung sebuah pesan yang ingin disampaikan, dan tipografi dalam karya desain komunikasi visual yaitu bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan tertentu karena pemilihan jenis dan karakter suatu huruf dapat mempengaruhi keberhasilan sebuah karya desain komunikasi visual (Ajeng, Arry, dan Riky, 2016 : 789)

### 2.6 Layout

Layout adalah suatu penyusunan dari beberapa elemen visual desain dalam suatu bidang sehingga membentuk suatu kesatuan visual yang artistik. Tujuannya agar menjadikan suatu elemen gambar maupun teks menjadi komunikatif sehingga memudahkan pembaca menerima informasi atau pesan yang disajikan dalam desain.

### 2.7 Tipografi

Tipografi berasal dari istilah Yunani, yaitu *typos* dan *graphie*. Dengan arti harfiah nya adalah bentuk tulisan, dalam kata kerjanya disebut “pembentukan” atau “kreasi” dalam huruf. Tipografi menurut Crystal, David (1987) merupakan kajian tentang fitur-fitur grafis dari lembar halaman. Tipografi bekerja sebagai ilmu dan strategi yang melibatkan suatu metode kerja penataan *layout*, ukuran, bentuk, dan sifat yang memiliki tujuan-tujuan tertentu (Angraini, Lia 2018:52).

### 2.8 Musik

Musik pada dasarnya berhubungan dengan suatu ekspresi dari seseorang yang membuatnya dalam aspek estetis dan melodis. Unsur seni dan nilai menjadi bagian yang tak terpisahkan didalamnya. Musik sangat akrab dengan kehidupan manusia, kita dapat mendengarkannya kapan pun kita mau dalam keseharian kita. Sering kali musik dikaitkan dengan perasaan, karena musik dapat mempengaruhi emosi (Djohan, 2003).

## 2.9 Chiptune

Menurut istilah *Chiptune*, berasal dari kata *chip* dan *tune*, *chip* yang merupakan sebuah sirkuit terpadu dari suatu perangkat komponen perangkat keras, sedangkan *tune* merupakan sebuah serangkaian nada, lagu, atau suara. Jadi dari namanya *chiptune*, merupakan sebuah suara yang dihasilkan dari beberapa chip dari suatu perangkat keras atau konsol. Suatu rangkaian suara berfidelasi rendah yang dihasilkan menggunakan *hardware* tertentu dengan *sound* yang disintesis dan dipersatukan secara *realtime* oleh komputer dengan suara yang terbatas. *Hardware-hardware* tersebut, contohnya seperti Apple II, Commodore64, Amiga, Nintendo Entertainment System (NES), Gameboy, dan lain-lain.

## 3. Pembahasan

### 3.1 Chiptune

Menurut istilah *Chiptune*, berasal dari kata *chip* dan *tune*, *chip* yang merupakan sebuah sirkuit terpadu dari suatu perangkat komponen perangkat keras, sedangkan *tune* merupakan sebuah serangkaian nada, lagu, atau suara. Jadi dari namanya *chiptune*, merupakan sebuah suara yang dihasilkan dari beberapa *chip* dari suatu perangkat keras atau konsol. Suatu rangkaian suara berfidelasi rendah yang dihasilkan menggunakan *hardware* tertentu dengan *sound* yang disintesis dan dipersatukan secara *realtime* oleh komputer dengan suara yang terbatas. Seperti Apple II, Commodore64, Amiga, Nintendo Entertainment System (NES), Gameboy, dan lain-lain. Maka musik *chiptune* sering disebut juga dengan *computer music*, *chip music*, *micro music*, atau *8-bit music*. Musik ini bukan lah sebuah *genre*, namun sebuah kumpulan dari *genre*. Lebih tepatnya sebuah media untuk memainkan suatu genre namun dengan suara khas dari suatu *chip* yang terdapat pada perangkat keras terdahulu, contohnya memainkan atau mengaransemen musik rock atau jazz dengan menggunakan Gameboy. Karena tidak ada peraturan dalam memainkan atau mengaransemen musik *chiptune* ini, yang di olah adalah bagaimana berkesperimen dengan suara yang khas ini seperti suara-suara pada *video games*. Dengan alunan melodi suara yang kasar dan menciut-ciut seperti bermain *game* Super Mario Bros, Pac-Man, Tetris, Legend of Zelda, Donkey Kong, dan lain-lain. Suara yang dihasilkan merupakan suara dasar dari musik elektronik, seperti sine wave, square wave, triangle wave, sawtooth wave dan noise wave, dengan resolusi yang rendah dan memiliki suara dengan karakteristik yang kasar.

Pada tahun 1980-an dimana sebuah *chip* bernama SID atau kepanjangannya *Sound Interface Device* yang merupakan *chip* suara pada perangkat-perangkat komputer hasil dari perusahaan komputer Commodore, yang banyak dihasilkan dan diproduksi pada masa itu. Merupakan *chip* suara yang pertama untuk dimasukan atau diaplikasikan pada komputer rumahan, hingga menjadi suatu revolusi suara digital. Bersamaan dengan chip grafis VIC-II, yang merupakan awal berkembang grafis digital dengan resolusi 8-bit pada saat itu. Diantaranya komputer besutan Commodore yang sangat laris pada saat itu adalah Commodore64 dan Amiga. Dimana merupakan era emas dari perkembangan komputer dan *video games* rumahan. Terdapat beberapa fitur yang diberikan, salah satunya dapat mengkompos atau membuat musik dari komputer tersebut. Berbeda dengan MIDI (*Music Instrument Digital Interface*), dimana berkembangnya bersamaan dengan *chip-chip* ini. Namun yang membedakannya, MIDI hanyalah semacam kode protokol yang mengintruksikan sebuah komputer atau synthesizer untuk membuat suara, misalnya seperti mengetik dengan keyboard yang menghasilkan huruf-huruf pada komputer, namun dengan MIDI menghasilkan sebuah suara atau notasi-notasi yang dapat di komposisikan pada komputer. Semacam media yang menjembatani synthesizer dengan komputer.

Bersamaan berkembangnya *video games*, dimana setiap industri *video games* membutuhkan suara latar atau soundtracks untuk games nya. Menjadi sebuah panutan sebagai komposer musik untuk *video games* yang menggunakan *chip* SID dari komputer Commodore64 ini yaitu Rob Hubbard. Hasil musik yang dibuatnya memamerkan potensi perangkat keras Commodore64 dan memberikan banyak contoh tentang bagaimana musik dapat meningkatkan pengalaman dalam bermain *game*. Rob Hubbard telah mengisi latar musik dari beberapa penerbit *game* telah mencapai 75 games yang telah ia buat dari tahun 1985 hingga 1989, diantaranya seperti *Monthly on the Run*, *Crazy Comets*, *Master of Magic*, *Commando*, dan *International Karate*. Tidak hanya Rob Hubbard, komposer musik latar lainnya seperti Ben Daglish, David Dunn, dan Chris Hulsbeck yang awal karir mereka menggunakan *chip* SID ini, meramaikan kancah musik latar *video games* dengan perangkat keras Commodore 64, dan menjadi panutan bagi komposer-komposer musik *chiptune* setelah era mereka, bagaimana membangun suasana pada suatu *video games* yang hingga kini dapat dikenang bagi mereka yang merasakan era tersebut.

*Game* seperti Pong (1972) merupakan tonggak awal kesuksesan dari sebuah distribusi *video games*. Dengan perkembangannya *video games*, perangkat yang lebih canggih dan visual yang mengesankan sangat dibutuhkan. Seperti dari warna yang monokrom, lalu tonggak awal games pertama yang menggunakan warna RGB seperti *Galaxian* (1979), hingga garis-garis yang membentuk *grid-grid* piksel era *games arcade* seperti *Dig Dug* (1982). Berkembangnya era komputer dan *video games* rumahan, berkembang juga grafis digital pada jaman itu. Di eropa, terdapat kelompok-kelompok atau lingkup seperti teman yang membuat demo yang berisikan visual grafis digital dipadukan suara latar yang merespon visual tersebut, seperti sebuah video musik atau *bumper video*. Merupakan suatu ajang dalam memamerkan kemampuan dalam menggunakan teknologi lewat demo tersebut pada saat itu. Didistribusi secara independen dalam bentuk CD (*Compact Disc*) lalu dibagi-bagikan atau saling tukar menukar kepada sesama pembuat demo tersebut, alih-alih sebagai berbagi sebuah referensi karena belum ada dan belum berkembangnya era internet. Dari hal tersebut, mulai lah terbentuk skena musik *chiptune*, dimana banyak orang-orang tersebut tidak

sekedar bikin demo saja, namun lebih mengeksplorasi musik *chiptune* untuk benar-benar menobatkan atau menjadi musisi musik *chiptune*.

Pada tahun 1978, merupakan gelombang *video games* baru yang mengantarkan kepada era keemasan *video games arcade*, sebut saja seperti Space Invaders (1978) dan besutan ditribusi *games* dari Namco yaitu Pac-Man (1980). Dengan kepopuleran *video games* bermesin Arcade tersebut, konsol *video games* rumahan juga tetap berjalan saling bahu membahu kemajuan dalam teknologi *video games*. Sehingga runtuhnya penjualan *video games* dan konsol pada tahun 1984, dikarenakan membludaknya *video games* yang kurang berkualitas dan komputer rumahan menjadi sangat populer dengan memberikan nilai yang lebih, banyak perusahaan yang bangkrut dan menyerahkan seluruh cabang *video games* mereka, seperti Coleco dan Mattel. Lalu masuk kepada konsol *video games* baru, yaitu Nintendo dan Sega memberi pencerahan dalam kualitas *video games* pada saat itu. Menawarkan kelebihan-kelebihan yang ditingkatkan, dengan kecepatan yang lebih tinggi, juga grafis dan suara yang lebih baik. Ketika Sony mengeluarkan sebuah inovasi berupa alat pendengar musik secara portabel pada tahun 1979 yaitu Walkman, tak kalah juga Nintendo membuat sebuah *game* konsol portabel yang dapat di bawa kemana-mana yaitu Game & Watch. Merupakan jajaran awal game elektronik genggam yang mengilhami Nintendo untuk membuat Gameboy, yang dibuat oleh Gunpei Yoko seorang desainer *video games*. Gameboy merupakan konsol *game* genggam dari Nintendo yang menggabungkan fitur Nintendo Entertainment System dan Game & Watch. Gameboy dirilis pada tahun 1989, memiliki saingan *game* konsol lainnya seperti Sega's Game gear, Atari's Lynx, dan NEC's TurboExpress. Namun, Gameboy lebih unggul dari konsol *game* lainnya, menjadi konsol *video games* genggam terlaris sepanjang masa. Terus berkembang dan pembaruan pada seri Gameboy Pocket, Gameboy Light, dan Gameboy Color. Pada tahun 2000 produksi Gameboy dihentikan, dilanjut dengan seri terbaru Gameboy Advance, dengan bentuk yang lebih berbeda. Berkembangnya sebuah konsol *video game* genggam seperti Gameboy merupakan era baru bagi komposer musik *chiptune* pada saat itu. Dimana seseorang bernama Oliver Wittchow asal Jerman yang membuat program musik pada suatu cartridge (kaset) yang hanya dapat digunakan di konsol *game* genggam yaitu Gameboy. Suatu hal yang mustahil mungkin pada saat itu, namun banyak rekannya yang mencoba untuk membuat suatu program pada *cartridge*, sebuah peluang Oliver Wittchow untuk juga membuat program musik pada *cartridge*. Program musik tersebut bernama Nanoloop yang dibuat pada tahun 1998. Oliver Wittchow mencoba memainkan musik *chiptune* ini di depan orang untuk pertama kalinya dipanggung, dengan menggunakan Gameboy dan program musik buatannya Nanoloop, orang-orang pun terkejut dan antusias melihat pertunjukan musik dengan menggunakan Gameboy itu. Dengan tampilan warna monokrom, berbentuk kotak dan balok-balok, sebagai tampilan dalam mengeksplorasi suara, dan dengan berformat tracker. Lalu, tak lama dari munculnya Nanoloop. Dua tahun kemudian pada tahun 2000, munculah program musik baru yaitu LittleSoundDJ atau disingkat LSDJ. Sama seperti Nanoloop, program musik tersebut terdapat pada *cartridge* yang dapat dijalankan pada Gameboy. Dibuat oleh Johan Kotlinski yang merupakan seorang *programmer* asal Swedia, dikenal dengan sebutan Role Model sebagai nama panggung dalam kalangan musisi musik *chiptune*. Nanoloop dan LSDJ merupakan program musik *chiptune* populer pada era konsol *video games* genggam yaitu Gameboy pada saat itu dan hingga sekarang masih banyak juga musisi *chiptune* menggunakannya dalam membuat musik ini.

Dengan berkembangnya Nanoloop dan LSDJ, terdapat *website* dimana bisa dikatakan merupakan sebuah forum bagi musisi *chiptune* sebelum adanya Facebook dan media sosial lainnya. Musisi *chiptune* dapat bertukar informasi dengan satu sama lain tentang *chiptune*, dan juga berbagi musik yang telah dibuat dengan mengunggah atau *upload* pada *website* tersebut. Dibentuk pada tahun 1998 di Swiss oleh Wang dan Carl, yaitu micromusic.net. Para musisi *chiptune* mengunggah lagu-lagu mereka pada micromusic, lalu mereka memilih lagu-lagu yang terbaik yang akan dirilis oleh micromusic.net ini. Dengan adanya micromusic.net menjaring para musisi *chiptune* dan komunitas-komunitas *chiptune* yang tersebar secara underground. Para musisi *chiptune* pada saat itu tidak pernah menyangka kalau 10 tahun kemudian musik *chiptune* akan berkembang hingga tersebar di tiap-tiap negara diseluruh dunia, yang terus menerus menggerakkan tiap komunitas-komunitasnya dalam skena musik *chiptune* ini.

Ramai nya musik *chiptune* pada internet, yang salah satunya pada situs *website* micromusic.net. Membuat orang-orang penasaran pada musik *chiptune* ini, bagaimana memainkannya dan bagai mana musiknya. Terdorong tiap-tiap musisi *chiptune* untuk membuat suatu acara khusus musik *chiptune*. Dulunya, acara musik *chiptune* pertama kali dibuat oleh Electro Girl, awal mulanya dia mengetahui musik *chiptune* ini di internet lalu ia menginisiatif untuk mencari tahu apa itu musik *chiptune* dan mengumpulkan musisi-musisi *chiptune*, menampilkan mereka pada sebuah klub malam dimana *music-music* nya adalah musik *chiptune*, dapat dibayangkan ini merupakan acara musik *chiptune* pertama dengan skala yang besar. Lalu muncullah festival-festival yang serupa menghadirkan para musisi musik *chiptune*, seperti Micro Disco dan Blip Festival. Karena acara-acara ini lah musik *chiptune* menjadi banyak diketahui orang-orang meskipun musik ini termasuk tidak mainstream, namun tetap terdapat komunitas-komunitas kecil yang menggiatinya yang tersebar di tiap-tiap negara.

### 3.2 Chiptune di Indonesia

Pada awalnya, seorang bernama Zacka Abi Burdah bersama Syafwin Ramadhan Bajumi yang sedah berkuliah di Malaysia. Mereka mengenal *chiptune* lebih dulu disana, mencari tau dan mengulik musik *chiptune* disana. Lalu ketika kembali ke Indonesia, mereka membawa musik *chiptune* itu kesini. Kekembalian mereka ke tanah air, membuat teman-teman setongkrongan mereka ingin tau dan penasaran. Maka berawalah dari teman-teman setongkrongan mereka hingga muncul lah bibit-bibit musisi *chiptune* dan penggiat-penggiat *chiptune*. Musisi-musisi tersebut mulai membuat proyek-proyek grup musik dan memiliki sebutan nama panggung mereka. Seperti JW86 yaitu seseorang yang kuliah di Malaysia itu, Zacka Abi Burdah dan temannya dengan sebutan Curah Melodia Mandiri, lalu ada Guttersnipe, Cacat Nada, Local Drug Store, dan lain-lain. Ketika nama-nama tersebut dikenal oleh banyak masyarakat Indonesia, terbentuklah *fanbase-fanbase* yang merupakan orang-orang yang mengidolakan dan menyukai lagu-lagi mereka. Contohnya seperti Cacat Nada, yang memiliki *fanbase* dengan sebutan Cacat Nada Untuk Teman atau disingkat CNUT. Dimana *fanbase -fanbase* tersebut menyukai idola mereka yang memainkan musik *chiptune*, yang secara tidak langsung mereka menyukai musik tersebut.

Dengan inisiatif dari orang-orang dalam *fanbase* tersebutlah mencetus untuk membuat sekumpulan dimana para penggiat dan penggemar musik *chiptune* untuk bersama mengembangkan musik ini dan mewedahi orang-orang yang ingin bergabung dan menyukai musik *chiptune*. Hingga secara tidak langsung dan tidak sengaja terbentuk perkumpulan tersebut dengan nama Indonesian Chiptunes. Dengan antusias masyarakat dengan kalangan tertentu sangat bagus, dan menarik banyak perhatian, memberanikan JW86 bersama Curah Melodia Mandiri mensiasati sebuah perhelatan musik *chiptune* berskala internasional untuk pertama kalinya di Indonesia yaitu Pesta Mikro. Pesta Mikro turut mengundang musisi-musisi *chiptune* lokal dan internasional dengan tujuan mempererat komunikasi komunitas musik *chiptune* antar negara, saling bertukar pikiran, dan saling menunjukkan kemampuan kreatifitas dalam karya yang mereka ciptakan. Pesta Mikro pada saat itu diselenggarakan tiga kali berturut-turut tiap tahun, pada tahun 2007 hingga 2009 yang dilaksanakan di Rossi Musik Fatmawati, Jakarta.

Mulai bermunculan penggiat-penggiat *chiptune* lokal yang turut meramaikan skena musik *chiptune* ini dan Indonesian Chiptunes pada tahun 2009. Muncul pada berbagai kota besar tidak hanya Jakarta dan Bandung saja, seperti Yogyakarta, Bogor, Bali, Cirebon, Surabaya, Semarang, Malang, Tangerang, Medan, dan lain-lain. Dari tiap kota juga memiliki acara tahunan masing-masing untuk menampilkan penggiat-penggiat *chiptune* dari kota nya dan kota lain, sebagai menjalin komunikasi tiap komunitas, berbagi dan bertukar pikiran yang menjadikan komunitas tiap kota nya memiliki hubungan yang erat dan mengokohkan skena musik *chiptune* di Indonesia dan Indonesian Chiptunes itu sendiri sebagai komunitas yang mewedahi mereka. Contoh acara-acara nya seperti acara Micro Invasion dari Jakarta, Single Player dari Bogor, Meet Bit and Eat dari Bandung, Bit Nation dari Yogyakarta, Beep Beep Power On dari Semarang, Friendchip dari Tangerang dan lain-lain yang turut serta meramaikan juga. Selain acara juga, tiap antar komunitas atau tiap komunitas dan Indonesian Chiptunes sendiri mengadakan berkumpul bersama saling berbagi dan berdiskusi mengenai informasi mengenai musik *chiptune*, membahas alat-alat, berbagi tips & trick, atau membedah dan mengulik lagu bersama. Biasa juga mengisi-ngisi *booth* pada suatu acara yang mengundang komunitas-komunitas, *perform* di acara-acara, atau juga kadang di liput oleh media. Kalau dalam berkarya, Indonesian Chiptunes biasa membuat album kompilasi bagi penggiat-penggiatnya pada suatu momen tertentu.

## 4. Konsep dan Hasil Perancangan

### 4.1 Konsep Pesan

Berdasarkan penelitian dan analisis pada bab sebelumnya, mulai dari data hasil observasi, wawancara dengan berbagai narasumber, studi pustaka mengenai topik terkait, hingga analisis-analisis yang telah dilakukan, terbentuk sebuah konsep yang akan dirancang oleh penulis. Yaitu dengan merancang sebuah media yang menyampaikan informasi-informasi mengenai *chiptune*, mulai dari sejarah, perkembangan, dan panduan berkarya musik *chiptune* itu sendiri yang berguna bagi *target audience* yang dituju agar dapat lebih mengenali musik *chiptune*, dan sebagai panduan berkarya bagi masyarakat yang ingin terjun kedalam musik *chiptune*. Dalam perancangan ini, konsep pesan yang dilakukan penulis dengan mengkonsepkan sebuah media informasi berupa buku dimana *chiptune* yang playful sekaligus membawa kesan yang nostalgia. Musik *chiptune* yang memiliki ketertarikan dari nostalgia terhadap *game-game* jaman dulu dan pada dasarnya *game* merupakan sebuah hiburan. Buku yang akan dirancang dibagi menjadi beberapa bab atau *stage* dengan ilustrasi dan tema menggunakan *pixel art*. Sehingga dalam konsep pesan ini memiliki kata kunci *playful* dan nostalgia.

### 4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang dilakukan penulis adalah dengan merancang buku informasi yang didalamnya terbagi menjadi 3 bab atau *stage*. Dimana *stage-stage* tersebut pada umumnya dijumpai pada *game-game* 8bit sampai dengan 16bit atau bisa disebut *level* dalam sebuah *game*, di isi sesuai dengan konten-konten yang ingin disampaikan oleh penulis. Yaitu pertama mengenai apa *chiptune* itu sendiri dan sejarahnya, kedua mengenai *chiptune* di Indonesia, dan ketiga merupakan panduan atau *tutorial* berkarya dalam musik *chiptune*. Dengan media cetak, penggiat dan *target audience* yang dituju dapat mudah mengenali dan memahami *chiptune*, dapat mengoleksi dan memiliki daya simpan tersendiri, dan diharapkan memiliki interaksi antara penulis dengan konsumen agar tidak hanya mengetahui dan mengenal musik *chiptune* begitu saja, namun dapat mempraktekannya. Dalam perancangan ini, judul utama yang diangkat adalah "Bite this chip!". Penulis merancang buku informasi mengenai *chiptune* yang terbagi menjadi beberapa bab atau *stage*.

**4.3 Konsep Media**

Media Utama yang digunakan dalam perancangan media informasi mengenai *chiptune* ini yaitu berupa buku berukuran A5 dengan tebal 128 halaman, dan menggunakan art paper dengan berbagai macam jenis ketebalan. Selain itu, terdapat juga media pendukung yang dirancang, seperti poster, stiker, pin, t-shirt, dan totebag.

**4.4 Konsep Visual**

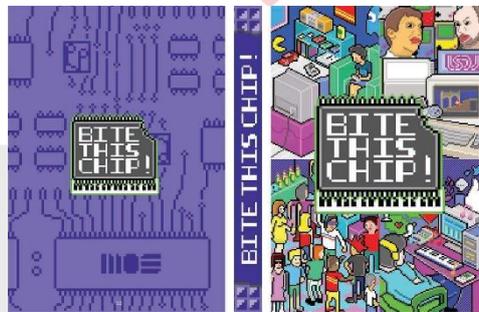
Konsep visual yang akan dirancang oleh penulis menggunakan ilustrasi, tipografi, dan foto yang di layout sehingga menjadi suatu keutuhan desain. Untuk memberikan kesan *playful* dan nostalgia dalam keseragaman perancangan media informasi ini ilustrasi dan tema menggunakan gaya *pixel art*. Juga menggunakan warna-warna pada komputer dan konsol *game* jaman dulu.

**4.5 Konsep Bisnis**

Buku serta merchandise yang akan dibuat diproduksi dan dijual secara kolektif dengan komunitas Indonesian Chiptune. Buku akan dijual dengan cara pemesanan dan juga akan dijual pada *event – event* tertentu dengan naungan komunitas Indonesia Chiptune. Pada *event – event* biasanya Indonesian Chiptunes membuka *booth*, disanalah buku dan *merchandise* akan dijual secara *ready stock*.

**4.6 Hasil Perancangan Media Utama**

Pada tahap perancangan ini, pertama menggambar ilustrasi dan *background* dengan pixel art pada Adobe Photoshop CS6, dengan ukuran piksel yang kecil sehingga ukuran kanvas pada proyek terbentuk kotak – kotak secara langsung, dan menggunakan *Pencil Tool*. Kemudian hasil ilustrasi dan *background* di simpan kedalam format PNG dan dilanjutkan dengan Adobe Illustrator CS6 untuk me*Layout*, dalam me*Layout* menggunakan grid yang telah dibuat.



Gambar 1. Hasil Perancangan Cover  
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 2. Hasil Perancangan Bagian 1 (Hal 7-8)  
Sumber: Dokumen pribadi



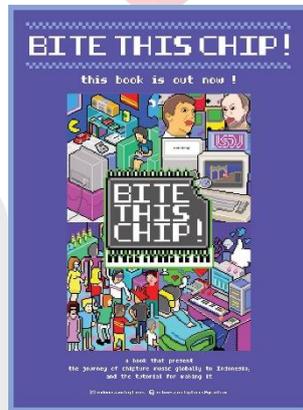
Gambar 3. Hasil Perancangan Bagian 2 (Hal 49-50)  
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4. Hasil Perancangan Bagian 3 (Hal 87-88)  
Sumber: Dokumen pribadi

### 4.7 Hasil Perancangan Media Pendukung

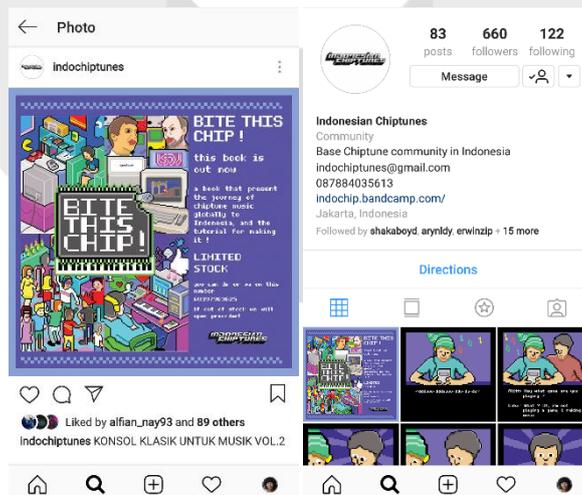
#### 1. Poster



Gambar 5. Poster

Sumber: Dokumen pribadi

#### 2. Sosial Media



Gambar 6&7. Sosial Media  
Sumber: Dokumen pribadi

#### 3. T-Shirt



Gambar 8. T-shirt

Sumber: Dokumen pribadi

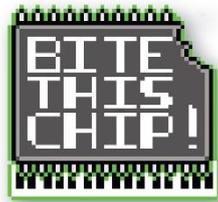
- 4. Pin



Gambar 9. Pin

Sumber: Dokumen pribadi

- 5. Stiker



Gambar 10. Sticker

Sumber: Dokumen pribadi

- 6. CD



Gambar 11. CD

Sumber: Dokumen pribadi

- 7. Tote Bag



Gambar 12. Totebag

Sumber: Dokumen pribadi

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Musik chiptune merupakan sebuah alternatif dalam bermusik, memiliki masa kejayaan tersendiri di Indonesia yang membibit – bibit kan pelakunya hingga saat ini meskipun tersisa sedikit. Disamping itu keterbatasan informasi mengenai musik chiptune sendiri yang kurang menjadi tidak dikenalnya musik chiptune. Berpengaruh bagi masyarakat yang ingin mengenalnya lebih dalam.

Sehingga, dengan terbatasnya informasi mengenai musik chiptune itu sendiri secara global maupun di Indonesia, penulis melihat peluang untuk menginformasikan dan mengenalkan musik chiptune kembali melalui media cetak, yaitu buku. Karena nilai guna buku lebih berhubungan dengan penyampaian informasi mengenai musik chiptune yang memiliki daya simpan untuk diturunkan kepada generasi berikutnya.

### 5.2 Saran

Dengan perancangan media informasi berupa buku ini, penulis berharap masyarakat yang membacanya memperoleh ilmu mengenai perkembangan musik chiptune dari luar negeri hingga masuk ke dalam Indonesia, dan juga langkah – langkah untuk membuat musik chiptune itu sendiri.

## 6. Daftar Pustaka

- [1] Anggraini, Lia dan Nathalia, Kirana, (2018), *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*, Penerbit Nuansa, Bandung
- [2] Arsyad, Azhar, (2002), *Media Pembelajaran*, RajaGrafindo Persada, Jakarta
- [3] Collins, Karen, (2008), *From Pac Man to Pop Music*, London
- [4] Collins, Karen, (2008), *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, The MIT Press, London
- [5] Djohan, (2013), *Psikologi Musik*, Penerbit Indonesia Cerdas, Yogyakarta
- [6] Kamilah, L. I., & Aditya, D. K. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Menghadapi Emosi Anak Usia Dini Bagi Orangtua Muda Yang Bekerja. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- [7] Morrison, (2013), *Teori Komunikasi Massa*, Penerbit Ghalia Indonesia, Bogor
- [8] Nasution, (2016), *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, Bumi Aksara, Jakarta
- [9] Pribadi, Benny, (2017), *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*, Balebat Dedikasi Prima, Jakarta

- [10] Pertiwi, A. A., Mustikawan, A., & Siswanto, R. A. (2016). Perancangan Buku Interaktif Pentingnya Memilah Sampah Dalam Upaya Membentuk Kebiasaan Memilah Sampah Untuk Anak-anak. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- [11] Rabbani, R., Wahab, T., & Hidayat, S. (2016). Perancangan Media Informasi" wisata Museum Mandala Wangsit Siliwangi" Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- [12] Sugiyono, (2012), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta, Bandung
- [13] Tambunan, Marsha. (2004), *SEJARAH MUSIK DALAM ILUSTRASI*, Progress, Jakarta
- [14] Widiatmoko, Didit, (2013), *Metodologi Penelitian Visual: Dari Seminar Ke Tugas Akhir*, CV Dinamika Komunika, Bandung

Artikel:

- [15] 3daudio. 2011 *Digital Sound and Music In Computer Games: History*  
<http://3daudio.info/gamesound/index.html> diakses pada 31 Oktober 2018 00.13
- [16] Ahoy, 2015. *A Brief History of Graphics*  
<https://www.youtube.com/watch?v=QjyWUrHsFc> diakses pada 6 November 2018 19.29
- [17] Ahoy, 2013. *A Brief History of Video Games*  
<https://www.youtube.com/watch?v=GoyGlyrYb9c&t=1027s> diakses pada 3 November 2018 02.15
- [18] Bastudin. 2013. Mengenal Anatomi Buku  
<http://bastudin.blogspot.com/2013/03/mengenal-anatomi-buku.html> diakses pada 28 Oktober 2018 21:39
- [19] Computer History Museum, 2018. *Timeline of Computer History*  
<http://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/> diakses pada 3 November 2018 23.45
- [20] Hilmo22. 2008. Jenis-Jenis Buku  
<https://hilmo22.wordpress.com/page/1/> diakses pada 29 Oktober 2018
- [21] Wikipedia. 2018. Wikipedia: *List of 8-bit computer hardware graphics*  
[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_8-bit\\_computer\\_hardware\\_graphics](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_8-bit_computer_hardware_graphics) diakses pada 20 Oktober 01:31
- [22] Yin-poole, Wesley. 2015. *A great explanation for how oldschool graphics worked: Pixels done right*  
<https://www.eurogamer.net/articles/2015-08-19-a-great-explanation-for-how-oldschool-graphics-worked> diakses pada 31 Oktober 2018 00.34