

PERANCANGAN KARAKTER DESAIN UNTUK ANIMASI 2D “BAUR” SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN MINAT GENERASI-Z TERHADAP MUSIK KERONCONG

PLANNING CHARACTER DESIGN FOR 2D ANIMATION “BAUR” AS AN EFFORT TO INCREASE GENERATION Z'S INTEREST IN KERONCONG MUSIC

Truly Lovina Emmanuela¹, Irfan Dwi Rahadianto², Muhammad Adharamadinka³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

trulylov@student.telkomuniversity.ac.id, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id, ramadinka@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Keroncong merupakan genre musik asal Indonesia yang merupakan hasil akulturasi dari barat dan timur. Keroncong sudah menjadi bagian dari budaya Indonesia namun seiring perkembangan jaman, kalangan remaja kurang tertarik dengan musik keroncong sehingga musik keroncong dapat perlahan menghilang kemudian tidak lagi dikenal oleh generasi z. Animasi dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan. Desain karakter merupakan salah satu komponen penting dalam perancangan animasi 2D untuk menerjemahkan informasi kedalam bentuk visual. Pada perancangan ini dilakukan pengumpulan data terhadap Musik Keroncong dengan menggunakan metode gabungan (kualitatif dan kuantitatif) serta memperoleh data melalui observasi, kuesioner, dan studi pustaka yang kemudian akan divisualisasikan menjadi desain karakter untuk menjadi acuan dalam pembuatan Animasi 2D.

Kata kunci: keroncong, animasi 2d, desain karakter, generasi z

Abstract: Keroncong is an Indonesian music genre that resulted from the acculturation of Western and Eastern influences. It has become an integral part of Indonesian culture; however, with the changing times, the younger generation shows less interest in Keroncong music, leading to its gradual decline and eventual fading away from the awareness of Generation Z. Animation can serve as an effective medium to convey messages, and character design plays a crucial role in the creation of 2D animations to translate information into visual forms. In this design process, data on Keroncong music is collected through a combined method of qualitative and quantitative approaches, including observations, questionnaires, and literature reviews. The gathered information will then be visualized through character design, providing a reference for the creation of the 2D animation. This initiative aims to bridge the gap and revive interest in

Keroncong music, especially among the younger audience, by leveraging the captivating and engaging nature of animation to communicate the cultural significance and beauty of this traditional music genre.

Keywords: keroncong, 2d animation, character design, generation z

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Musik Keroncong sudah ada di Indonesia sejak lama dan awal mulanya berasal dari musik Portugis pada abad ke-16 yang disebut fado yang berarti nasib. Fado populer di Portugal saat ini. Fado awalnya adalah sebuah lagu yang dibawa ke Portugal oleh para budak kulit hitam dari Cape Verde, Afrika Barat, sejak abad ke-15 (Franca 1985: 2). Fado biasanya digunakan untuk mengiringi tarian Portugis. Walaupun bangsa Portugis telah meninggalkan Indonesia dan digantikan oleh Belanda kebiasaan bermusik ini tidak hilang dan masih dimainkan oleh para budak Ambon yang berada di Jakarta, yang kemudian diteruskan ke anak cucunya hingga pada abad ke-19 lalu diberi nama Keroncong (Darini, 2009:19). Kedatangan bangsa Portugis tersebut pada akhirnya membuat Keroncong menjadi musik pertama di Indonesia yang berkembang. Lalu, genre musik di Indonesia semakin bertambah dan berkembang seperti musik Dangdut (tahun 1960-1970an awal), Pop Indonesia (tahun 1970-an), Rock Indonesia (tahun 1970-1980an awal), dan Hip-hop (tahun 1990-2000an). Musik keroncong ini sempat berjaya dan populer di kalangan muda pada zaman revolusi. Ada beberapa seniman Keroncong terkenal di Indonesia yang menjadi bukti bahwa keroncong sangat berjaya di masanya dan dikenal dunia diantaranya Waljinah, Gesang Martohartono, Sundari Soekotjo, Mus Mulyadi, Hetty Koes Endang, dan Ismail Marzuki. Namun saat ini keroncong bukan lagi sebagai industri komersil tetapi menjadi suatu budaya/tradisi yang perlu dilindungi, yang pada akhirnya dikelompokkan menjadi musik etnik. (Darini, 2009:30)

Dalam konteks perubahan zaman, musik keroncong mengalami penurunan minat masyarakat, terutama di era globalisasi. Setelah dilakukan pencarian data melalui kuisioner terhadap Generasi Z yang berdomisili Bandung, ditemukan bahwa responden

memiliki minat yang rendah terhadap musik Keroncong. Dari total 56 responden, 40 di antaranya tidak menyukai musik Keroncong.

Hal ini sangat bertolak belakang dengan fakta pada zaman dahulu. Menurut Darini (2009), pada masa revolusi musik Keroncong sempat mengalami masa keemasan dan sangat populer di kalangan remaja, maka dari itu banyak lagu-lagu perjuangan yang menggunakan musik Keroncong pada masa ini. (Darini 2009: 1-2)

Di era saat ini, keroncong mengalami penyempitan ruang eksistensi yang dikarenakan oleh minimnya media, perkembangan musik industri, dan hambatan pengembangan kreativitas (Darini, 2009:30). Saat ini media seperti televisi, radio, surat kabar, dan media lainnya sudah jarang menampilkan musik keroncong (Rachman, 2018: 48). Sangat jelas bahwa musik Keroncong wajib di lestarikan, mengingat dengan munculnya Piagam Pelestarian Pusaka 2003. (Darini 2009: 1-2).

Dengan adanya Piagam Pelestarian Budaya tahun 2003 yang sudah diperbaharui pada tahun 2013, dapat dikatakan bahwa Musik Keroncong merupakan salah satu dari kebudayaan Tanah Air yang perlu direvitalisasi. Menurut KBBI revitalisasi diartikan sebagai suatu proses atau aksi untuk menghidupkan atau menggiatkan kembali. Keroncong perlu dilestarikan karena selain merupakan warisan budaya, keroncong juga dikhawatirkan akan menghilang apabila peminatnya semakin berkurang. (Muhammad, 2019: 77-78). Salah satu cara untuk menggiatkan kembali musik Keroncong dapat dilakukan visualisasi melalui perancangan karakter sebagai acuan untuk pembuatan animasi 2D.

Animasi merupakan bentuk audiovisual yang efektif digunakan untuk mengomunikasikan ide dengan cara menggabungkan beberapa gambar agar dapat menjadi gambar bergerak, kemudian digabungkan dengan audio secara bersamaan (Selby, 2013). Penyampaian informasi melalui media audiovisual lebih efektif dikarenakan informasi diterima lebih dari satu indra yaitu indra penglihatan dan pendengaran. Audiovisual menjadi salah satu media edukatif yang dipergunakan untuk menyampaikan ide, pengetahuan, dan sikap dalam bentuk tulisan sekaligus audio yang

berisikan informasi terkait (Suprijono, 2009). Dengan perancangan desain karakter untuk animasi 2D dapat menyampaikan dan menggambarkan wujud musik keroncong dengan efektif.

LANDASAN TEORI

Sejarah Musik Keroncong

Musik Keroncong masuk ke Indonesia pada akhir abad ke-16 pada tahun (1661) yang dibawa oleh para bangsa Portugis yang datang ke Indonesia untuk melakukan perdagangan, Para budak Portugis memainkan musik Fado untuk menghibur mereka (Darini, Ririn 2009: 1). Fado merupakan musik yang populer di Portugis yang digunakan untuk mengiringi tarian tradisional. Musik tersebut dimainkan dan diturunkan ke anak cucu dan keturunan-keturunannya yang akhirnya semakin berkembang hingga abad ke-19 yang kemudian diberi nama Keroncong. Menurut Rosalie Groos seorang ahli etnomusikologi (dalam Darini, Ririn 2009: 2), nama Keroncong berasal dari bunyi tertentu, salah satunya yaitu gelang keroncong yang dimana gelang tersebut terbuat dari emas atau perak sebanyak 5-10 buah yang kemudian dikenakan kepada penari wanita dan menghasilkan suara crong..crong..crong. Ada juga yang berpendapat bahwa nama keroncong berasal dari bunyi salah satu alat musik semacam gitar kecil bernama Ukulele dan berbunyi seperti crong..crong..crong (Ratna, 2015:3).

Indonesia memiliki beberapa genre musik khas, salah satunya adalah musik Keroncong. Musik Keroncong merupakan bentuk dari akulturasi kebudayaan antara budaya Barat dan Timur. Dalam buku "Pengantar Ilmu Antropologi" yang ditulis oleh Prof. Dr. Koentjaraningrat, istilah akulturasi, atau acculturation atau culture contact diartikan oleh para sarjana antropologi sebagai konsep tentang proses sosial yang muncul apabila kebudayaan dari satu kelompok dipertemukan dengan unsur-unsur dari kelompok lainnya namun tidak menghilangkan kepribadian kelompok itu sendiri (Koentjaraningrat, 2009: 202).

Character Design

Bagian pertama dalam perancangan desain karakter yang baik adalah prinsip-prinsip inti yang dikenal sebagai *archetypes* atau kepribadian serta watak karakter. Lalu, cerita adalah bagian penting kedua dari perancangan desain karakter yang baik, dan hal ketiga adalah gagasan untuk menjadi orisinal. Bagian keempat adalah *character shape* dan bagian kelima adalah referensi (Tillman, 2011: 4). Desain karakter secara khusus harus dapat menggambarkan kepribadian dan sifat emosional dari individu karakter yang dimaksud (White, 2021: 30).

Perancangan *concept art* karakter merupakan salah satu langkah pra-produksi, yang memiliki peran sebagai acuan pembentukan background pada game/animasi. Menurut Selby, desain karakter tidak terbatas pada penampilan karakter tetapi juga mempertimbangkan potensi keseluruhan perwujudan dan fleksibilitas bentuk. Desain karakter mencakup aspek mendasar seperti postur dan gestur, gerakan, dan ekspresi (Selby, 2013: 94).

Proporsi

Menurut Solarski (2012), mempelajari proporsi adalah praktik pengaplikasian sistem pengukuran tubuh manusia. Tubuh manusia merupakan subjek yang sangat kompleks yang membuat seniman sepanjang sejarah terus mengembangkan sistem pengukuran berdasarkan kombinasi observasi sistematis dan preferensi pribadi (Solarski, 2012)

Satuan standar untuk mengukur tubuh manusia adalah kepala manusia. Tinggi rata-rata orang dewasa adalah 7,5 kepala, namun beberapa seniman lebih suka menggunakan satuan ukuran 8 kepala. Apa pun satuan standar yang disukai seorang seniman, unit tersebut diterapkan secara konsisten untuk menentukan proporsi gambaran tubuh, baik nyata maupun fantasi (Solarski, 2012).

Ekspresi

Wajah manusia memiliki konsentrasi otot yang paling tinggi dibanding hewan manapun yang kemudian hal ini memungkinkan kita mengartikulasikan berbagai emosi

secara luas dan halus, namun sebuah karakter dapat berekspresi dalam rentang emosi dasar yang minimum. Terdapat 4 area spesifik wajah dalam sebuah karakter: dahi, alis, mata, dan mulut (Solarski, 2012).

Bentuk

Menurut Tillman (2011), bentuk pada dasarnya mengacu pada apa yang anda gunakan untuk mendefinisikan sesuatu. Setidaknya ada 3 bentuk dasar yang memiliki sifat yang berbeda, yaitu: kotak, segitiga, dan lingkaran. Berdasarkan teori Tillman, bentuk dasar dibagi menjadi 3 dengan artinya masing-masing. Kotak memiliki arti stabilitas, kepercayaan, kejujuran, perintah, kesesuaian, keamanan, persamaan, dan maskulinitas. Segitiga berarti aksi, agresi/serangan, energi, kelicikan, konflik, ketegangan. Lingkaran mempunyai arti kelengkapan/kesempurnaan, keanggunan, keceriaan, menghibur, kesatuan, perlindungan, kekanak-kanakan.

Siluet

Cara untuk mengetahui bentuk apa yang sesuai dengan karakter yang akan dibuat adalah dengan mengetahui apa yang ingin disampaikan melalui karakter. Menurut Tillman (2012), cara terbaik untuk mengetahui bentuk sesungguhnya dari karakter yaitu menggunakan siluet. Siluet sangat penting dalam mendesain karakter dengan satu alasan, yaitu dapat dikenali.

Warna

Menurut Anne Damera (2007), "color is a visual sensation than involves three elements: a light source, an object, a viewer." Atau dalam bahasa Indonesia warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya 3 unsur, yaitu: cahaya, objek, dan observer yang bisa berupa mata kita (Damera, Anne 2007).

Ada beberapa tanda dalam warna yang dapat dilihat seperti value, rona, dan saturasi. Tiap warna memiliki arti dan pesan tersendiri yang sangat penting untuk pembentukan film. Menurut Walt Disney Pictures (2016) dalam buku Cinematography of Oscar Winner and Box Office, warna dapat mewakili beberapa emosi.

Menurut Patty Mollica (2018) dalam bukunya yang berjudul “Special Subjects: Basic Color Theory” menjelaskan bahwa warna memiliki beberapa pengelompokan, skema, dan karakteristik warna agar memudahkan seseorang untuk menggambarkan dan membedakan warna. Walter T. Foster (dalam Dewi, Y. S., Rahmansyah, A., Rahadianto, I. D., 2023) berpendapat bahwa untuk memperoleh kesatuan (unity), harmoni, dan memberikan kontras yang lebih dinamis dapat dilakukan dengan cara menggunakan skema warna dalam karya tersebut.

Target Audience

Generasi Z atau yang disebut juga iGeneration/generasi net/ generasi internet merupakan generasi yang dimana sejak mereka kecil mereka sangat dekat dengan teknologi seperti gadget canggih yang secara tidak sadar berpengaruh terhadap kepribadian mereka (Wijoyo, 2020)

Wijoyo (2020), Ada hal yang membedakan generasi Z dengan generasi lainnya yaitu penguasaan informasi dan teknologi, bahkan itu sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka akhirnya internet sudah jadi budaya global yang akhirnya berpengaruh terhadap nilai-nilai, cara pandang dan tujuan hidup.

DATA DAN ANALISIS DATA

Data Analisis

Perancang melakukan observasi pada hal yang berpengaruh pada perancangan karakter mengenai musik keroncong yang dapat menjadi media pengenalan genre musik nusantara kepada kalangan remaja, dengan tujuan agar remaja semakin mengenal musik keroncong dan dapat terus dilestarikan serta diturunkan kepada generasi selanjutnya. Sebelum kepada tahap perancangan, perlu dilakukan pengumpulan data dan melakukan analisis agar perancangan tepat sasaran. Data yang dikumpulkan berupa data observasi, data khalayak sasar, dan data analisis karya sejenis.

Data Observasi

Official Music Video Keroncong de Tugu Cafrinho “Selendang Mayang”

Berdasarkan hasil analisis bentuk pakaian dari para pemusik serta penyanyi Keroncong de Tugu Cafrinho, dapat dilihat mereka menggunakan kostum yang seragam mulai dari atasan baju koko putih, bawahan celana batik, sampai aksesoris berupa syal bermotif dan topi beret. Adapun beberapa member yang menambahkan aksesoris seperti kacamata hitam untuk menambah kesan penampilan yang lebih baik dan santai. Baju yang mereka gunakan merupakan gabungan dari 2 budaya yaitu barat dan timur.

Kemudian terdapat beberapa pose yang terlihat saat memainkan alat musik. Seorang violist memainkan violin dengan pandangan tenang kedepan dan gestur tubuh yang luwes. Pemusik yang bermain ukulele menggunakan alat musiknya dengan menumpang pada paha sebagai penopang saat bermain musik sambil duduk.

Serial Payung Fantasi

Berdasarkan hasil analisis bentuk pakaian pada serial Payung Fantasi, dapat terlihat beberapa pakaian khusus yang digunakan oleh karakter saat sedang tampil memainkan musik keroncong. Untuk pakaian laki-laki, karakter menggunakan atasan berupa beskap, atau kemeja berlengan panjang dan celana panjang ataupun kain batik. Terdapat juga gabungan dari pakaian orang Belanda yang menjajah Indonesia pada saat itu, sehingga karakter menggunakan jas dan dasi kupu-kupu yang digabungkan dengan penggunaan blangkon sebagai penutup kepala beserta sepatu pantofel.

Selanjutnya untuk pakaian wanita, menggunakan atasan berupa kebaya yang berbahan dasar kain ataupun brokat yang dipadupandakan dengan bros dan sepatu berhak tinggi. Untuk karakter Annie Landauw, menggunakan properti kacamata dan tongkat untuk menjelaskan kepada penonton bahwa karakter tidak bisa melihat.

Berdasarkan hasil observasi, dapat terlihat beberapa alat musik yang digunakan untuk menghasilkan musik keroncong, yaitu ukulele, kontrabas, seruling, kongo, biola, dan piano. Lalu, dapat terlihat juga beberapa bagian tubuh pada karakter yang menggambarkan ekspresi serta gestur disaat karakter sedang tampil dan bermain alat musik. Untuk ekspresi menikmati dan fokus terhadap musik, dapat terlihat karakter

selalu memejamkan matanya, dan terkadang ditambahkan dengan alis yang terangkat. Lalu, disaat karakter merasa senang tampil bersama anggota band Lief Java yang lain, mayoritas karakter menaikkan sudut bibirnya dan memperlihatkan giginya. Terkadang karakter juga menoleh ke kiri dan ke kanan melihat kearah anggota Lief Java satu sama lain.

Alat Musik Keroncong

Pada saat Portugis datang ke Indonesia, mereka memperkenalkan alat-alat musik dari barat seperti Bass, Cello, Ukulele, Gitar, Violin, dan Flute. Bass, Cello, Ukulele, Gitar, dan Violin merupakan alat musik petik dan gesek sedangkan Flute merupakan alat musik tiup.

Data Khalayak Sasar

Kuesioner dibagikan secara online kepada seluruh responden pada tanggal 12 Desember 2023 sampai tanggal 18 Desember 2023, dibagikan melalui sosial media berupa Whatsapp dan Line. Jumlah keseluruhan responden yang didapatkan adalah 56 responden. Dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 3 genre teratas yang disukai responden adalah pop, klasik, dan jazz. Sedangkan genre yang paling jarang didengar orang adalah Keroncong. 64% responden sejumlah 36 orang menunjukkan bahwa mereka mengetahui musik Keroncong, 36% tidak mengetahui musik Keroncong. Maka mayoritas responden yang menjawab kuesioner mengetahui adanya musik Keroncong. Namun, 28 orang sangat jarang mendengarkan musik keroncong, 2 orang sering mendengarkan Keroncong dengan skala 4 dari 5. Maka mayoritas responden yang telah menjawab kuesioner sangat jarang mendengarkan musik Keroncong. Sekitar 71% dari keseluruhan responden tidak menyukai Keroncong. Maka dari itu mayoritas responden tidak menyukai musik Keroncong. Berdasarkan jawaban singkat dari pendapat responden kuesioner di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum, banyak responden tidak terlalu tertarik atau tidak familiar dengan musik keroncong. Beberapa menyebutkan bahwa mereka jarang mendengar atau bahkan belum pernah mendengar musik keroncong, dan alasan utama adalah karena tidak sesuai dengan selera mereka

yang lebih suka genre pop atau musik yang lebih kekinian. Beberapa juga menyebutkan bahwa mereka tidak mengerti atau kurang menyukai alunan nada keroncong yang dianggap terlalu klasik atau tua. Sebagian besar jawaban menunjukkan kurangnya eksposur atau minat terhadap musik keroncong dalam kehidupan sehari-hari mereka. Untuk mengetahui ketertarikan responden terhadap perancangan, mayoritas responden sebanyak 52 orang menjawab “Tertarik” dan 4 orang sisanya menjawab “Tidak Tertarik”.

Data Wawancara

Nama: Satrio Bagus Wicaksono

Umur: 25 Tahun

Profesi: Pengajar, Praktisi, dan Pemain musik keroncong

Lokasi: Whatsapp Chat

Hari/Tanggal: Rabu, 24 Januari 2024

Waktu: 20.45 WIB

Pada tanggal 24 Januari, penulis memutuskan untuk menambah data melalui wawancara dengan salah satu praktisi dan pemusik keroncong muda, yaitu Satrio Bagus Wicaksono. Satrio memperkenalkan dirinya sebagai praktisi musik keroncong, pemusik keroncong sebagai pemain flute, dan pengajar musik keroncong di SMAN 1 Trenggalek, Jawa Timur.

Satrio merupakan owner dari salah satu orkes keroncong yang bernama “Orkes Kerontjong Side of X”. Orkes tersebut merupakan gabungan dari anak SMA dari berbagai sekolah yang kemudian mulai mencoba untuk memulai hal yang berkaitan dengan perform atau job. Orkes Kerontjong Side of X biasa melakukan perform di acara pemerintah, acara pernikahan, dan acara lainnya.

Menurut Satrio, bagaimana orang bisa mengenali musik keroncong itu pertama dari instrumen yang dipake (seperti cak, cuk, dan cello), yang kedua adalah irama dan pola musiknya, yang ketiga adalah pembawaannya. Ada stereotipe dari masyarakat mengenai lagu yang dialunkan oleh alat musik ukulele sudah dianggap sebagai musik

keroncong. Ia memberi contoh beberapa band/pemusik lainnya yang membuat sebuah cover lagu keroncong, namun malah terlihat sebagai grup musik yang dipaksakan menjadi musik keroncong. Ada pun band lain yang mayoritas menggunakan alat musik band dengan menggunakan satu alat musik keroncong “cuk” sebagai nuansa keroncongnya, hal tersebut bisa dikatakan sebagai musik keroncong namun mayoritas instrumen bandnya menggunakan alat musik modern sehingga dapat dikatakan sebagai keroncong modern. Kemudian Satrio menjelaskan bahwa grup yang ia naungi “Side of X” murni mengambil genre keroncong yang asli. Lagu yang dimainkan juga tidak selalu lawas karena menurutnya semua lagu dapat dipakai di genre keroncong, itu yang membuat Satrio dan timnya berupaya untuk melestarikan gaya musik keroncong asli agar tidak terus tergerus dengan berkembangnya jaman.

Satrio berpendapat mengenai ketertarikan generasi z terhadap musik keroncong serta kemampuan musik keroncong untuk meningkatkan peminat. Menurut musik keroncong akan tetap bertahan dipaling bawah kalau dibandingkan dengan musik pop yang hampir tiap hari orang dengar di era sekarang terutama generasi z. Ia juga sempat melakukan rekap data dan analisis terhadap akun Youtube dari Side of X. Satrio membandingkan respon viewers video yang ia upload baik di video keroncong asli maupun keroncong modern, dan ditemukan bahwa video yang paling banyak di tonton adalah video keroncong asli. Ditemukan juga bahwa kebanyakan viewersnya merupakan penonton berumur kurang lebih 50 tahun keatas. Saat ini solusi yang tepat agar musik keroncong dapat diperdengarkan kembali oleh generasi muda adalah dengan mengkolaborasikannya dengan musik yang sekarang lagi tren. Ada beberapa contoh musisi dengan berbagai genre yang membawa alunan keroncong namun tetap saja genre diluar keroncong akan tetap menjadi genre utama dan keroncong hanya sebagai pemanis.

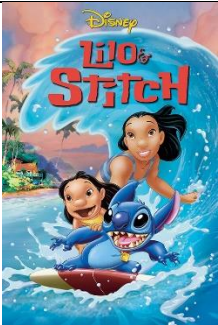
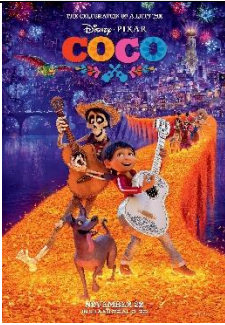
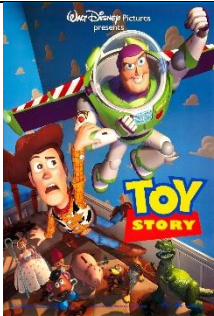
Mengenai visual Satrio dan tim saat tampil menunjukan bahwa Side of X tidak memiliki satu kebiasaan berpakaian khusus keroncong. Ia berpendapat bahwa sebenarnya tidak ada kostum yang menjadi ciri khas dari keroncong. Terkadang Satrio

dan tim menyesuaikan kostum dengan acaranya, contohnya acara pernikahan bertema jawa jadi Satrio dan tim menggunakan blangkon, atasan lurik jawa, dan bawahan jarik (kain berotif batik). Apabila acaranya santai, mereka bisa menggunakan kemeja pantai dan lain sebagainya karena Side of X tidak terpaku terhadap stereotipe bahwa kesenian daerah kostumnya selalu batik.

Kemudian penulis memberikan pembanding dengan Keroncong Tugu yang selalu menggunakan atasan baju koko, celana batik, aksesoris berupa syal bermotif dan topi beret. Satrio menjelaskan bahwa Side of X belum pernah menggunakan kostum seperti itu, tapi dapat dipahami bahwa Keroncong Tugu secara historis merupakan asal muasal keroncong lahir di Indonesia. Bila dilihat dari sejarahnya, Keroncong Tugu sendiri merupakan keturunan dari Portugis sehingga mereka menampilkan keroncong yang lebih autentik. Tujuannya mempertahankan keaslian Keroncong agar tetap eksis. Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa kostum pemain musik keroncong dipengaruhi oleh faktor daerah dimana keroncong itu berada. Apabila musik keroncong besar di daerah jawa tengah/timur memungkinkan untuk menggunakan baju daerah jawa, sedangkan Keroncong Tugu yang ada di Jakarta menunjukan faktor historisnya dengan menggabungkan sisi barat dan timurnya ke dalam kostum.

Analisis Karya Sejenis

Tabel 3. 1 Tabel Analisis Karya Sejenis

Lilo & Stitch	Coco	Toy Story
		
Lilo & Stitch memiliki style warna yang cenderung flat	Dalam animasi Coco banyak scene menunjukan	Toys Story memiliki struktur wajah dengan

dan simpel. Untuk struktur wajah animasi ini memiliki ciri khas mata dan hidung yang membulat.	bagaimana gestur dalam bermusik. Tiap gestur bermain musik animasi Coco menampilkan gerakan tubuh yang <i>relax</i> dan memberi kesan bahwa ia sangat menikmati musiknya. Selain itu animasi Coco memiliki proporsi tubuh yang ekstrim dan unik untuk mempermudah mengenali karakternya. Coco juga memperlihatkan permainan warna yang menggambarkan suasana musik itu sendiri. Film coco ini didominasi oleh warna ungu yang menggambarkan kesedihan dan kesengsaraan serta warna oranye yang menggambarkan kehangatan dan energi.	mata yang bulat, hidung kecil, dan proporsi karakter yang cukup ekstrim. Kedua karakter utamanya memiliki perbedaan visual yang sangat mencolok yang dipengaruhi oleh latar belakang karakter.
---	---	---

Perancang mengambil animasi Lilo & Stitch sebagai referensi untuk style pewarnaan. Untuk animasi kedua yaitu Coco, yang perancang ambil sebagai referensi dalam pembuatan gestur dan bentuk. Untuk *backstory*, perancang mengambil animasi Toy Story sebagai inspirasi untuk melihat bagaimana 2 karakter yang memiliki perbedaan dapat menyelaraskan tujuan.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Perancangan concept art karakter ini dapat menjadi acuan dalam pembuatan animasi 2D dengan tema musikal yang menceritakan mengenai siswa/i SMA yang memiliki perbedaan terhadap jenis musik yang mereka suka dan geluti antara musik Keroncong dan Pop. Perancang melihat hasil data yang dikumpulkan dan menunjukan bahwa ketertarikan dan pandangan orang terhadap Keroncong dan Pop sangat bertolak belakang yang kemudian digambarkan dengan perbedaan yang kontras antara siswa dan siswi tersebut.

Perancang mencoba memahami tentang kurangnya minat Generasi Z terhadap musik Keroncong kemudian lahirlah ide untuk membuat cerita mengenai kehidupan bermusik di sekolah. Perancangan ini dibuat untuk dapat menjadi sumber informasi dan edukasi agar Generasi Z lebih mengenal keroncong serta meningkatkan minat untuk mendengarkan Keroncong. Pada bagian ini perancang akan membuat sketsa dasar sebagai awalan untuk menciptakan suatu bayangan dari ide yang sudah ditetapkan.

Konsep Kreatif

Cerita ini mengambil inspirasi melalui salah satu video cover lagu seorang seniman musik Keroncong yang bernama Satrio Bagus dengan judul “Monolog-Pamungkas”. Lalu kemudian diterapkan ke dalam cerita 2 siswa SMA yang memiliki pandangan musik yang berbeda namun akhirnya dapat mengkolaborasikan menjadi suatu pertunjukan yang sangat baik. Perancangan ini menggunakan ilustrasi karakter

modern yang disesuaikan dengan target audiens yaitu generasi z. Dalam perancangannya dimasukan beberapa hal yang menjadi ciri khas dari keroncong itu sendiri yaitu model kostum dan alat musik itu sendiri.

Sinopsis Cerita

Aditya dan Mia menjadi simbol perdamaian musik di sekolah seni. Mereka tidak hanya membuka mata teman-teman sekelas mereka terhadap keindahan keroncong, tetapi juga mengajarkan bahwa perbedaan musik adalah kekuatan yang dapat menciptakan sesuatu yang lebih besar dan lebih indah. Dan di balik segalanya, Pak Ananta tersenyum penuh kebanggaan, mengetahui bahwa ia telah membantu menemukan jalan untuk menyatukan dua dunia musik yang tampaknya bertolak belakang.

Sifat dan Karakter

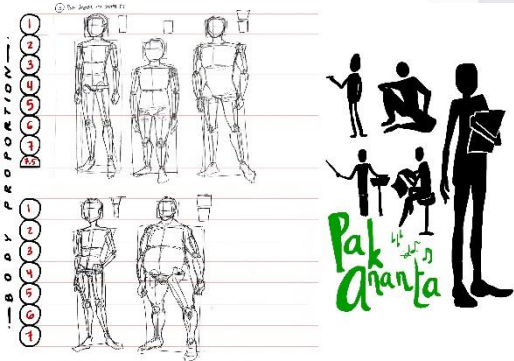
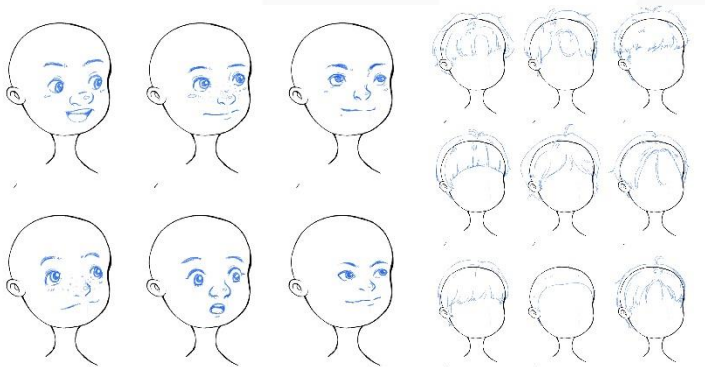
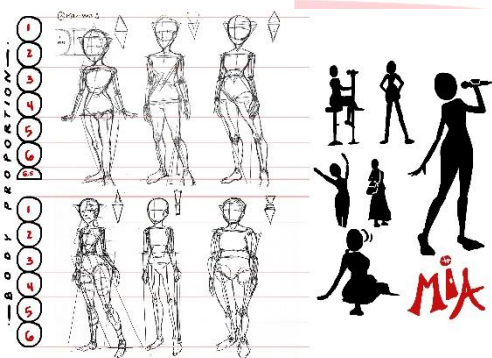
Aditya merupakan anak SMA yang sangat memperhatikan dan menghargai nilai-nilai budaya di Indonesia, ia juga sangat suka dengan kebudayaan yang beragam. Ia lahir di sebuah kampung kecil kemudian saat SMP ia pindah ke daerah perkotaan. Mia merupakan seorang siswi yang terbuka dan ceria. Ia besar di daerah ibukota dan mengikuti les musik dan bernyanyi. Sedangkan Pak Ananta bekerja sebagai guru musik di sekolah Aditya dan Mia yang kemudian menjadi pendorong bagi mereka untuk membuat project kolaborasi musik Keroncong dan Pop.

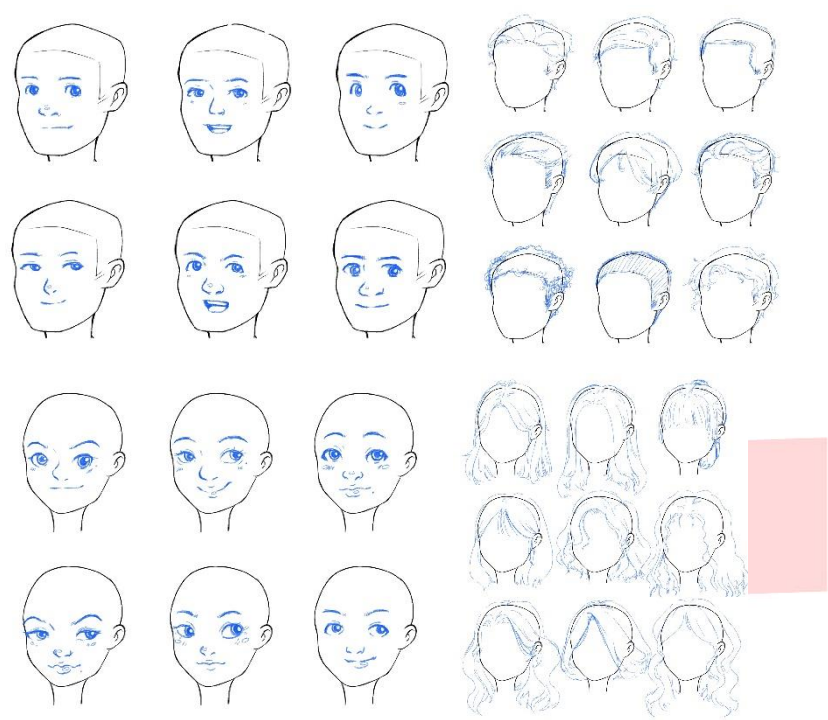
Konsep Media

Perancangan kali ini dimulai dari melakukan sketsa awal dan melakukan eksplorasi bentuk dari setiap karakter. Dilanjut dengan memberi siluet, eksplorasi gestur dan pose, ekspresi, properti, dan tahap pewarnaan. Perancang berharap agar perancangan desain karakter ini dapat meningkatkan minat Generasi Z terhadap musik Keroncong. Pada perancangan ini perancang menggunakan Photoshop sebagai software utama dalam membuat karya dari tahap awal hingga akhir.

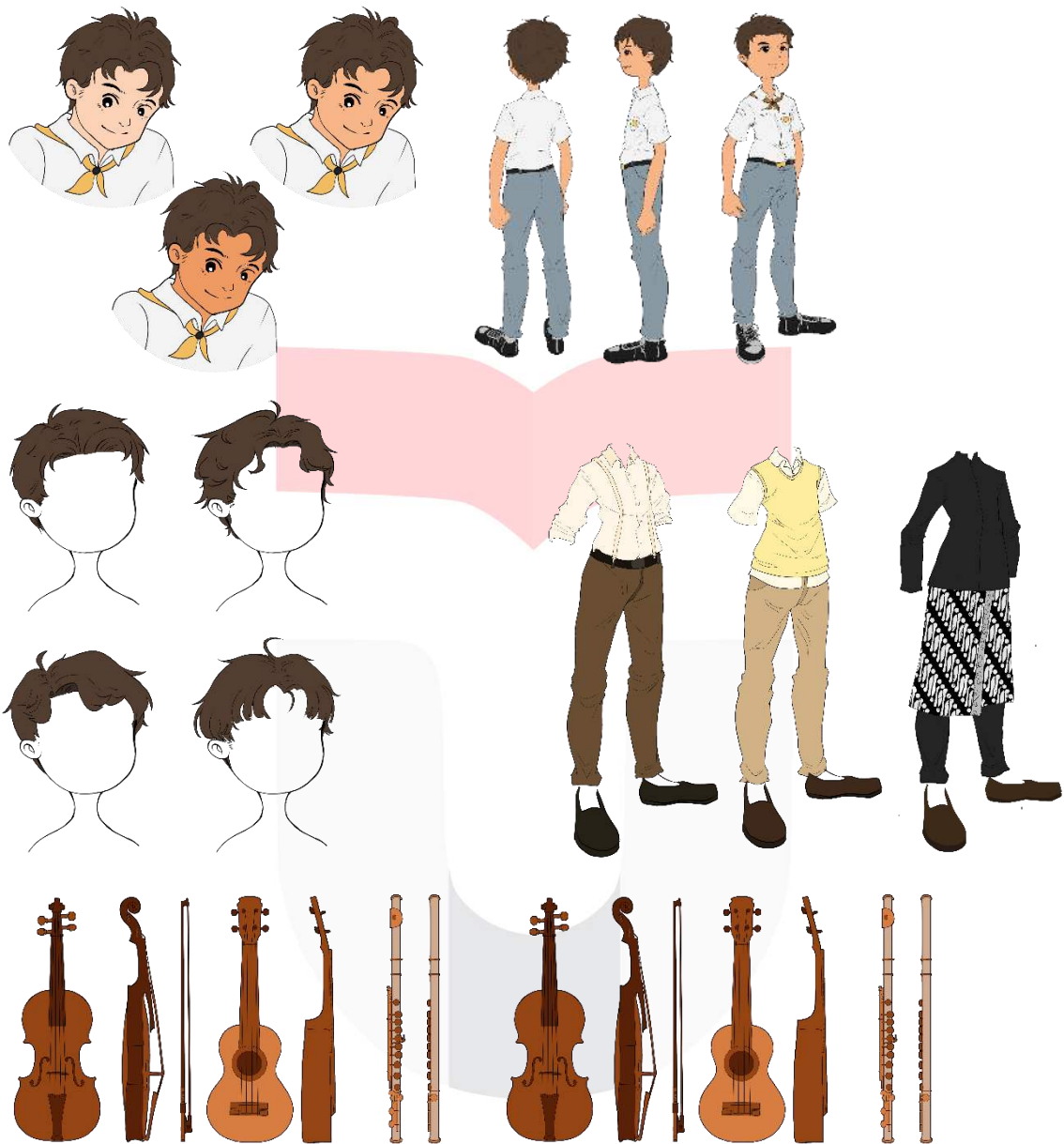
Konsep Visual

Eksplorasi



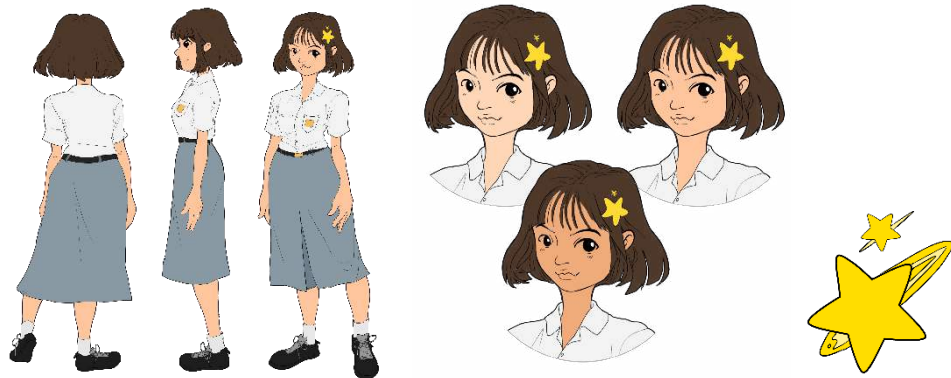


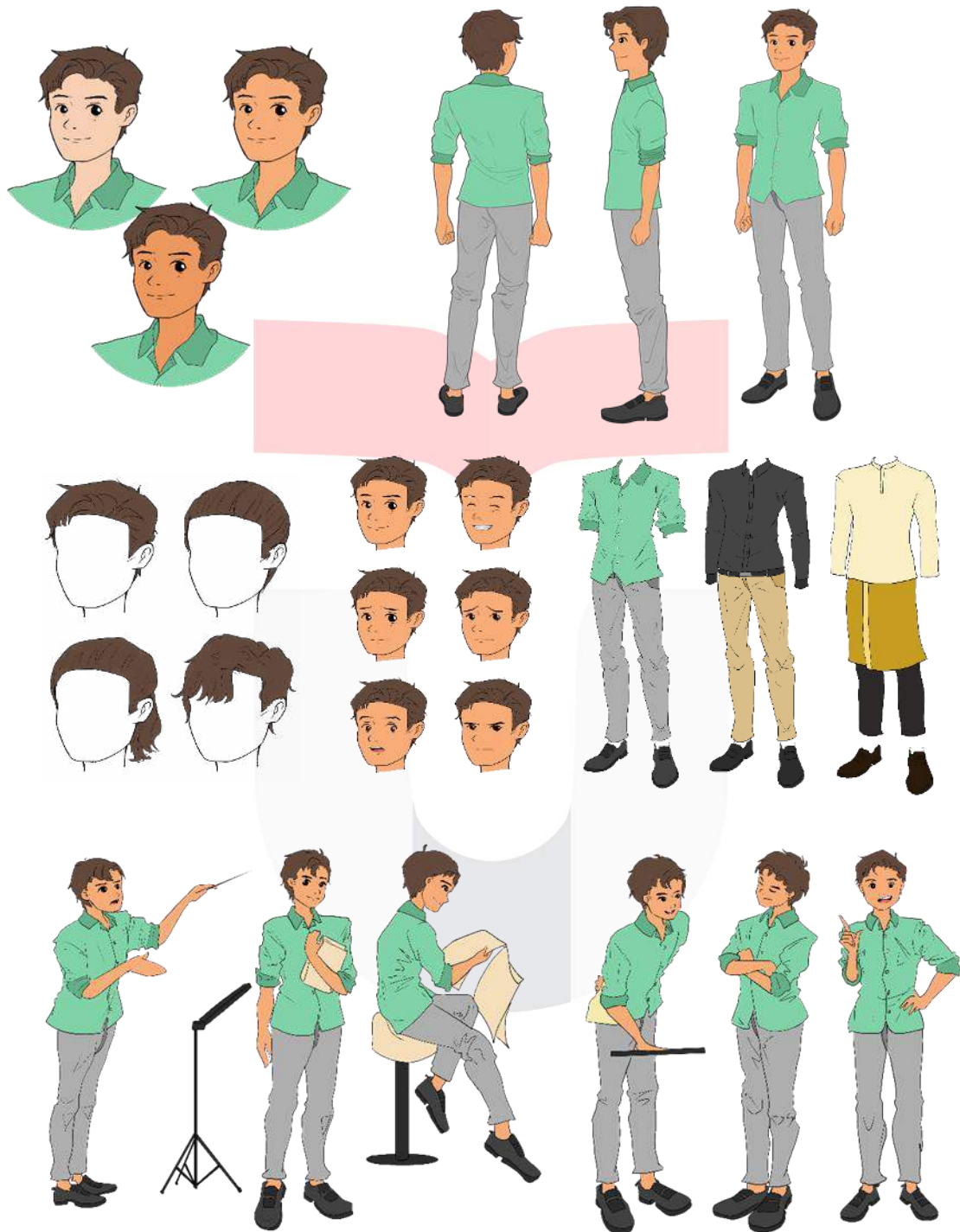
Aditya





Mia



Pak Ananta

KESIMPULAN

Dari perancangan yang telah dibuat, perancang menyimpulkan bahwa masih banyak masyarakat yang belum tahu dan mengenal salah satu musik Nusantara yaitu musik Keroncong. Hal ini dibuktikan melalui analisis pengumpulan data berupa kuesioner yang disebar dan perancang menentukan target audiens kepada golongan Generasi Z. Hasil dari pengumpulan data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar Generasi Z belum mengenal Keroncong. Tentu hal tersebut akan memberikan dampak negatif bagi eksistensi musik asli Indonesia yang sudah menjadi budaya.

Perancang melakukan observasi dan studi pustaka terhadap musik Keroncong dan genre musik yang tengah berkembang saat ini. Perancang mengambil referensi dari situasi yang menggambarkan musik Keroncong dan musik Pop kemudian divisualisasikan menjadi 3 karakter. Karakter "Aditya" menggambarkan musik Keroncong yang memiliki nilai budaya yang dalam, lembut, dan menenangkan. Karakter kedua yaitu "Mia" menggambarkan musik Pop yang terus berkembang sampai saat ini, berjiwa bebas/fleksibel, dan ekspresif. Karakter yang ketiga "Pak Ananta" sebagai penengah antara Keroncong dan Pop yang dimana Pak Ananta sendiri menggambarkan esensi dari musik secara luas yang kemudian mempersatukan antara Keroncong dan Pop. Kedua genre musik tersebut memiliki karakter yang bertolak belakang sehingga hal tersebut menjadi pendukung bagaimana ketiga karakter tersebut terbentuk. Kemudian, perancang menyajikan desain karakter dengan gaya yang lebih disukai Generasi Z agar informasi yang ingin disampaikan dapat sampai dan diterima dengan baik.

SARAN

Eksistensi musik Keroncong akan terus menurun apabila tidak segera diberikan solusi untuk mengatasi ketimpangan peminat. Dengan menggabungkan kedua genre musik tersebut dapat menyeimbangkan musik keroncong terhadap musik yang tengah berkembang saat ini dan dapat menjaga eksistensinya. Maka dari itu perancang

berharap agar Generasi Z dapat lebih mengenal musik Keroncong dan dari perancangan desain karakter ini dapat menjadi solusi dalam upaya melestarikan budaya Nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

A Guide to Colour Psychology, 2019, United Kingdom.

Da Franca, Antonio Pinto (1985). Portuguese Influence in Indonesia. Lisbon: Calouste Gulbenkian Foundation

Damera, Anne. 2007. Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika. Jakarta: Link & Match Graphic

Darini, Ririn. (2009). "Keroncong: Dulu dan Kini." Keroncong: Riwayatmu Dulu, Riwayatmu Kini, no. 7 (2009), hlm. 19-20.

Dewi, Y. S., Rahmansyah, A., Rahadiano, I. D., (2023). "Perancangan Desain Karakter Game untuk Mengenalkan Nilai Filosofis dalam Senjata Tradisional Sumedang Larang", e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.2 April 2021 | Page 128-134.

Hoskins, Ryan (2019). "Light & Color Theory". United States: JETLAUNCH.

Koentjaraningrat. (2009). Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta

Kompasiana.com. (2015). "Mengapa Musik Keroncong Tidak Diminati Kalangan Muda?". <https://www.kompasiana.com/zazongko.puji/55188aefa33311b207b66366/mengapa-musik-keroncong-tidak-diminati-kalangan-muda>

Kusrianto, Adi. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Mollica, Patti. (2018). "Special Subcets: Basic Color Theory: An Introduction to Color for Beginning Artist (How to Draw & Paint". USA: Walter Foster Publishing

Monica, C., Rahmansyah, A., Radinska, T., (2023). "Perancangan Concept Art untuk Animasi 2D "VIRTUOSO"", e-Proceeding of Art & Design : Vol.10, No.2 April 2023 | Page 1734-1757.

- Muhammad, R., M., (2019). "Dualisme Pelestarian Dan Pengembangan Musik Keroncong Pada Tahun 1970-an", *Metahumaniora*: Vol. 9, No. 1, April 2019 | Halaman 76-86.
- Nurkancana Wayan, Sumartana. (1983). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Narbuko, Cholid dkk. (1997). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi, Aksara.
- Rachman, A., Utomo, U., (2018). ""Sing Penting Keroncong": Sebuah Inovasi Petunjukkan Musik Keroncong Di Semarang", *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, Vol. 3, No. 1, April 2018 : 47-64
- Ratna, D. S., (2015). "Perkembangan Musik Keroncong Di Surakarta Tahun 1960-1990", *e-Journal Pendidikan Sejarah*: Vol. 3, No. 2, Juli 2015 | page 139-152
- Sarwono, Jonathan (2013). *Strategi Melakukan Riset: Kuantitatif, Kualitatif, Gabungan*, Yogyakarta: Andi Offset
- Selby, A. (2013). *Animation*. London: Laurence King Publishing
- Solarski, Chris. (2012). *Drawing Basic and Video Game*. USA: WatsonGuptill Publications
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperatif Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyanto. M. (2021). *Cinematography : of Oscar Winners and Box Office*. Jakarta: Andi Offset
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Focal Press.
- White, Tony. (2006). *Animation from Pencil to Pixel*. Oxford: Elsevier Inc.
- White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation*. New York: Routledge.
- Wijoyo, H dkk. (2020). *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*. Purwokerto Selatan: Pena Persada.