PERANCANGAN KARAKTER PENARI MELALUI PENERAPAN MEDIA ANIMASI UNTUK PENGENALAN TARI SEMARANGAN DI KOTA SEMARANG

DESIGN OF DANCERS CHARACTERS THROUGH THE APPLICATION OF ANIMATION MEDIA FOR THE INTRODUCTION OF SEMARANG DANCE IN THE CITY OF SEMARANG

Krisna Setya Pratama[1], Yosa Fiandra[2] dan Yayat Sudaryat[3]
[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*
krisnasetyapratama@student.telkomuniversity.ac.id, yosafiandra@telkomuniversity.ac.id, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Berkembangnya media dan teknologi menjadi tantangan dalam dalam mempertahankan kebudayaan tari tradisional. Banyak orang tua yang memberikan keleluasaan terhadap anaknya denganlmembelikan smartphone sejak usia dini. Mereka memilih memberikan tontonan animasi pada platform video yang tersedia. Mereka beralasan tindakan tersebut akan lebih aman dan mudah dalam pengawasan aktifitas buah hati. Tapi mereka belum memikirkan bagaimana pengaruh media terhadap tumbuh kembang buah hati mereka dari kebiasaan memainkan smartphone. Dampak negatif yang akan muncul diantaranya : sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motoric, dan perubahan perilaku yang signifikan. Sebagai respons terhadap permasalahan ini, animasi 2D dapat menjadi media yang efekti dalam memperkenalkan kembali tari semarangan kepada anak-anak. Media animasi dianggap sebagai salah satu cara yang efektif untuk menyampaikan informasi atau pesan karena mudah diterima oleh masyarakat. Animasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara visual dan menarik. Oleh karena itu, perlu dirancang karakter penari tari semarangan yang menarik dan ikonik agar mudah diingat dan dikenali. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini melibatkan metode kualitatif, seperti observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Melalui media animasi, diharapkan anak-anak dapat tertarik untuk mengenal dan belajar tentang tari Semarangan.
Kata Kunci : *Anak-anak, Animasi, Budaya, Smartphone, Tari Semarangan*

Abstract The advancement of media and technology poses a challenge in preserving traditional dance culture. Many parents provide their children with smartphones from a young age, opting to entertain them with animated content on available video platforms. They argue that this approach is safer and easier to monitor than other activities. However, they may not consider the impact of media on their children's development from the habit of playing with smartphones. Negative effects that may arise include difficulty in socializing, slow motor development, and significant behavioral changes. In response to this issue, 2D animation can be an effective medium in reintroducing the Semarangan dance to children. Animation media is considered one of the effective ways to convey information or messages as it is easily

accepted by society. Animation has the advantage of delivering messages visually and attractively. Therefore, it is necessary to design an interesting and iconic Semarangan dance character that is easy to remember and recognizable. The approach used in this design involves qualitative methods such as observation, interviews, questionnaires, and literature studies. Through animation media, it is hoped that children will be interested in getting to know and learn about the Semarangan dance.
***Keywords** : Animation, Child, Culture, Semarangan Dance*

PENDAHULUAN

Indonesia, dengan beragam suku dan budaya, memiliki 1.728 peninggalan budaya tersebar di 35 provinsi (Kemendikbud, 2022). Setiap provinsi memiliki ciri budaya unik yang dipengaruhi oleh geografis dan perilaku masyarakatnya. Hal ini tercermin dalam desain rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat di setiap daerah. Melestarikan budaya Indonesia adalah kewajiban bagi seluruh warga negara.

Kota Semarang merupakan contoh salah satu daerah yang kaya akan kebudayaan, termasuk Gambang Semarang, Tari Semarangan, dan Warak Ngendog. Sebagai ibu kota Provinsi Jawa Tengah, Kota Semarang memiliki 1.656.564 penduduk, dengan 247.580 di antaranya berusia 5-14 tahun (BPS Kota Semarang, 2022). Meskipun beberapa bentuk kesenian tersebut masih dilestarikan di masyarakat Semarang, sayangnya masih banyak anak-anak yang belum mengenal dan berpartisipasi dalam budaya kota tersebut. Kesenian ini lambat laun kehilangan tempatnya di hati masyarakat, sementara itu pertunjukan kesenian bernuansakan Semarangan mulai jarang terlihat. Terbukti dari kesenian Gambang Semarang, Tari Semarangan dan Warak Ngendog sudah jarang dilakukan oleh generasi muda di Semarang saat ini. Mereka nampaknya lebih menyukai musik Barat.

Menjaga kelestarian kesenian daerah bukan perkara hal yang mudah untuk dilakukan, ada peran penting orang tua untuk mengenalkan pada anak anaknya. *" Saat ini banyak anak-anak muda kurang mengenal kesenian tradisional seperti karawitan, gamelan, dan juga wayang baik itu wayang kulit, wayang orang maupun wayang golek, mereka (anak muda) lebih senang dengan kesenian dan tradisi luar yang tidak jelas benar dari mana asalnya, Padahal, bukan tidak mungkin budaya yang digandrungi anak muda itu sama sekali tak mempunyai nilai positif*" (Sri Handayani, 2008).

Pada tahun 2023, smartphone menjadi jenis handphone paling umum dan diminati secara luas di seluruh dunia. Smartphone adalah perangkat genggam elektronik yang canggih, dilengkapi dengan kemampuan komputasi dan koneksi internet. Dirancang untuk menyediakan fitur dan fungsionalitas kompleks, seperti layar sentuh besar, kamera berkualitas tinggi, kapasitas penyimpanan besar, pemrosesan cepat, serta akses internet dan aplikasi yang beragam.

Di era modern ini, smartphone menjadi faktor utama dalam pengaruh kebudayaan. Banyak orang tua memberikan keleluasaan kepada anak-anak mereka dengan memberikan smartphone sejak usia dini, dengan alasan kemudahan pengawasan dan keamanan. Namun, dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak seringkali tidak dipertimbangkan. Dampak negatif yang mungkin timbul termasuk kesulitan dalam bersosialisasi, perkembangan motorik yang lambat, dan perubahan perilaku yang signifikan. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam mengawasi, mengontrol, dan memperhatikan segala aktivitas anak terkait penggunaan gadget tersebut. "*Secara keseluruhan, perkembangan informasi dan komunikasi berdampak pada eksistensi budaya lokal dengan melunturnya batas dan legitimasi terhadap budaya tersebut. Hal ini dapat mengancam keberlangsungan budaya lokal karena pengaruh dominan budaya Barat. Globalisasi budaya mungkin menyebabkan homogenitas global, tetapi juga dapat merangsang pertumbuhan kedewasaan budaya lokal."* (Kumparan.com, 2020).

Untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan di Indonesia, anak-anak dapat mengunjungi museum budaya, menyaksikan pertunjukan budaya tradisional, serta ikut serta dalam upacara adat atau kegiatan adat. Pengenalan budaya lokal seperti Tari Semarangan perlu diatur dengan cara yang lebih interaktif untuk meningkatkan minat anak-anak. Untuk memperkenalkan Tari Semarangan dengan efektif, diperlukan strategi yang sederhana dan berhasil. Hal ini dilakukan sebagai bagian dari upaya untuk menjadikan Tari Semarangan semakin dikenal dan dicintai oleh masyarakat Kota Semarang.

Perancang menciptakan karakter penari animasi 2D untuk menarik minat anak-anak dalam mengenal Tari Semarangan, menggunakan animasi sebagai media untuk memperkenalkannya. Perancang memilih Tari Semarangan karena menurut Agus Supriyanto (2023) Tari Semarangan merupakan akulturasi dari budaya Cina-Jawa

yang ada di Kota Semarang dan pada musik pengiringnya menyajikan syair tentang sejarah, geografis dan heterogenitas masyarakat Kota Semarang.

Perancang merancang desain karakter untuk animasi Tari Semarangan, fokus pada cerita menarik dan informatif, sesuai prinsip animasi, pada tahap pra produksi. Perancang harus memahami sikap dan perilaku setiap karakter dalam animasi ini, serta mengerti gerak dasar dan makna Tari Semarangan. Hal ini penting agar desainer dapat menciptakan karakter kartun yang sesuai dengan kebutuhan animasi tersebut. Perancang sadar bahwa setiap budaya memiliki sikap, perilaku, dan kebiasaan yang berbeda. Oleh karena itu, sangat penting untuk merancang animasi yang menarik, informatif, dan relevan dengan data di lapangan.

LANDASAN TEORI

Demografis Kota Semarang

Sejarah Kota Semarang di Jawa Tengah dimulai sekitar abad ke-8 Masehi, di sebuah daerah pesisir yang disebut Pragota (sekarang dikenal sebagai Bergota). Seiring berlangsungnya proses pengendapan yang terus-menerus, gugusan pulau tersebut akhirnya bergabung membentuk daratan. Bagian dari kota Semarang yang sekarang dikenal sebagai Semarang Bawah pada masa lalu merupakan wilayah laut. Pelabuhan pada waktu itu diyakini terletak di daerah Pasar Bulu yang sekarang, dan meluas hingga ke Pelabuhan Simongan. Tempat ini menjadi tempat berlabuh bagi armada Laksamana Cheng Ho pada tahun 1405 Masehi. Di lokasi pendaratan tersebut, Laksamana Cheng Ho mendirikan kelenteng dan masjid yang masih berdiri hingga saat ini, dikenal sebagai Kelenteng Sam Poo Kong (Gedung Batu), (Erna, 2015).

Terkenal sebagai pusat kebudayaan, Semarang menampilkan beragam seni, termasuk seni tari yang mendapat sambutan positif dari masyarakat. Beberapa jenis kesenian terkemuka di Semarang yaitu seni tari semarangan, seni pewayangan, dan seni teater.

Kebudayaan

Kebudayaan atau hasil pemikiran manusia berasal dari bahasa Sansekerta budh yang berarti akal, yang kemudian menjadi budhi (tunggal) atau budhaya (kompleks). Kebudayaan juga merupakan gabungan dari kata kecerdasan (akal) dan

daya (tindakan atau usaha), sehingga apabila digabungkan maka kebudayaan merupakan hasil akal dan usaha manusia. Dalam (Widyosiswoyo, 1996), Malinowski berpendapat bahwa kebudayaan berasal dari berbagai tingkat sistem kebutuhan manusia, yang menciptakan pola budaya yang khas. Misalnya, untuk memenuhi kebutuhan rasa aman masyarakat, munculah suatu kebudayaan sebagai perlindungan dalam bentuk tertentu, misalnya lembaga komunal.

Seni Tari Tradisional

Pembelajaran seni tari tidak hanya bermain, tapi juga belajar. Ini penting untuk perkembangan motorik anak di bawah 12 tahun dan memperkenalkan seni tari tradisional Jawa yang perlu dikembangkan, terutama di sekolah dasar. Tujuan pembelajaran seni tari menurut Sekarningsih dan Rohayani (2006:37) yaitu menumbuhkan kepekaan rasa estetik dan artistik sehingga terbentuk sikap kritis, apresiatif, dan kreratif pada diri siswa.

Pendapat ini sejalan dengan pandangan Soedarsono, yang menyatakan bahwa tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan melalui gerakan-gerakan ritmis yang indah. Seni tari adalah sebuah pertunjukan yang menekankan gerakan dan dinamika tubuh manusia, yang dapat berlangsung dalam waktu tertentu. Penari sendiri adalah media utama dalam seni tari, sementara unsur penunjang seperti musik, rias, dan kostum juga turut memperkaya pengalaman seni bagi penonton. Sedangkan yang tertulis oleh Juana deLaban pada tahun 1954 (dalam prof. Endang Catur Wati,2007:42). Gerak merupakan salah satu bentuk komunikasi yang belum banyak dijelajahi dalam hal dokumentasi atau pendokumentasian penampilannya. (Laban,1954:291).

Animasi

Kata ***animate*** tercipta dari kata kerja dalam sebuah Bahasa Latin yang berarti “untuk menghidupkan atau memberinya napas” (Wright, 2005). Menurut (Johnston, 1981), animasi merupakan pembuatan suatu gerakan menggunakan kumpulan gambaran dari sebuah aksi berkelanjutan yang di proyeksikan kepada sebuah layar dengan kecepatan yang konstan.

Animasi 2D

Animasi 2D merujuk pada jenis animasi yang menggunakan serangkaian gambar berurutan yang diputar secara cepat untuk menciptakan ilusi gerakan dan membuat objek terlihat hidup. Nama "2D" berasal dari penggunaan dua sumbu, yaitu X-axis dan Y-axis, yang mendefinisikan posisi objek dalam bidang dua dimensi. Dalam animasi 2D, pergerakan objek hanya terlihat dari satu sudut pandang, biasanya dari bagian depan, karena kurangnya elemen kedalaman atau Z-axis.

Dalam jurnal Perancangan Environment Art Untuk Animasi 2D yang ditulis oleh Salvina Purnomo Putri, Aris Rahmansyah dan Irfan Dwi Rahadianto, animasi adalah bentuk media gambar yang menciptakan ilusi gerakan melalui perubahan dan pemindahan gambar dengan kecepatan yang tepat. Ilusi ini muncul karena gambar-gambar tersebut diputar atau ditampilkan secara berurutan, menciptakan kesan gerakan atau hidup. Keberhasilan ilusi ini tergantung pada kemampuan animasi untuk menyinkronkan perubahan gambar dengan kecepatan pemindahan, sehingga pesan atau cerita yang diinginkan dapat disampaikan dengan efektif kepada penonton (Whitaker,Halas & Sito,1981).

Desain Karakter

Desain merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris yaitu *design* yang berarti merancang, rancangan, atau perancangan. Proses pengembangan karakter akan mengikuti jalur yang linear karena aspek visual dari karakter dapat memengaruhi naratif yang sedang dikembangkan. Sebaliknya, naratif sebuah cerita juga dapat mempengaruhi penampilan dan kepribadian karakter (Rall, 2018).

Dalam jurnal perancangan karakter oleh Fikran Haikal Akbar, Zaini Ramdhan, dan Rully Sumarlin, karakter adalah elemen kunci dalam media seperti buku, film, dan game. Proses perancangan melibatkan penciptaan kepribadian dan latar belakang yang mendalam, termasuk tujuan, motif, dan kebutuhan karakter, serta backstory yang mendukung perkembangan dan alur cerita secara keseluruhan. Dengan merancang karakter dengan cermat, pencipta cerita dapat menambah dimensi emosional dan keaslian yang memperkaya pengalaman audiens dalam memahami dan terhubung dengan narasi (Tavio, Terapa 2017).

Pendeskripsisan Karakter

Menentukan kepribadian dan sifat dari suatu karakter akan memberikan gambaran jelas mengenai cara karakter ini hidup. Oleh sebab itu karakter disebut sebagai penggerak cerita.

(Gunawan, 2012) menklarifikasikan karakter menjadi empat jenis berdasarkan peran di dalam cerita yang dibawanya:

Protagonis

Protagonis berperan sebagai tokoh utama dan merupakan penggerak cerita.

Antagonis

Antagonis berperan sebagai lawan dari tokoh utama dalam cerita.

Sidekick

Sidekick adalah karakter yang berperan sebagai kawan atau tokoh terdekat dari protagonis maupun antagonis. ***Sidekick*** memiliki peran untuk membela dan membantu protagonist ataupun antagonis.

Supporting Actor

Karakter ini berperan sebagai karakter pendukung atau karakter tambahan dalam cerita, tujuannya adalah memperkuat alur cerita. ***Supporting Actor*** tidak memiliki peran yang sangat mempengaruhi dalam cerita.

Style

Menentukan gaya adalah langkah awal dalam mendesain karakter, memengaruhi waktu animasi, ketertarikan penonton, dan waktu rendering. Desainer karakter harus konsisten dalam pemilihan gaya yang akan digunakan pada semua karakter, disesuaikan dengan latar belakang, dan tidak hanya pada karakter utama. Penentuan gaya ini harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan (Isaac Kerlow, 2004) mengemukakan terdapat tiga jenis penggayaan karakter animasi, yaitu:

Cartoon Style

Karakter ini adalah representasi makhluk hidup yang dieksagerasi atau disederhanakan dari wujud aslinya, sering digunakan untuk tujuan komedi.

Stylized Character

Dalam styliozed karakter, tampilan dan bentuknya tetap konsisten dengan realitas, namun beberapa elemen disederhanakan.

Realistic Character

Rancangan karakter ini dibuat semirip mungkin dengan wujud asli di dunia nyata. Penggayaan ini cenderung lebih rumit karena mempertahankan beberapa elemen sehingga terlihat nyata.

Tokoh dan Penokohan

Sebuah karakter akan dirancang sesuai dengan kepribadian dan perannya, sama seperti seorang pahlawan digambarkan sebagai seorang yang besar dan berani daripada seorang pengecut. Bentuk dan sifat gambar akan mempengaruhi cara penonton mempersepsikan karakter tersebut (White, 2009).

Menurut Minedrop (Minedrop, 2005), ada 2 cara untuk menentukan penokohan:

1. Metode langsung (*telling*): penulis mengandalkan pemaparan watak tokoh pada komentar langsung oleh penulis dengan menyebutkan langsung kualitas dari masing-masing tokoh.
2. Metode tidak langsung (*showing*): penulis membiarkan tokoh menampilkan perwatakan mereka melalui perkataan dan perbuatan mereka sendiri.

Basic Shape

Dalam bukunya yang berjudul *Creative Character Design*, (Tilllman, 2011) menjelaskan bahwa bentuk merupakan hal yang paling dasar untuk mendfinisikan wujud serta kegunaan sebuah benda.

Bryan Tillman (2011) menjelaskan bahwa bentuk atau *Shape* merupakan unsur dasar pembentuk anatomi karakter, *shape* dapat digunakan pada wajah ataupun tubuh karakter. Berikut ini adalah Shape yang disebutkan oleh Bryan Tillman:

Segi Empat

(Bryan Tillman, 2011) menyebutkan bahwa segi empat mencerminkan sifat keadaan yang stabil, dapat dipercayai, jujur, teratur, menenangkan atau memberikan kenyamanan, keseimbangan dan kesan maskulin.

Segitiga

Segitiga merupakan bangun dasar yang memiliki tiga sudut lancip. Bentuk ini sering dikaitkan dengan karakter-karakter *villain* atau jahat karena kesan yang ditimbulkan oleh bentuk ini adalah ketegangan.

Lingkaran

(Bryan Tillman , 2011) menyebutkan bahwa lingkaran mencerminkan sifat *Completeness, Gracefullness, Playfulness, Comforting, Unity, Protection*, dan *Childlike*.

Siluet

Siluet merupakan *outline* dari sebuah desain yang dihitamkan. Siluet dapa digunakan untuk menjelaskan sifat karakter yang melekat padanya. Siluet juga dapat memberi sebuah "branding" kepada sebuah karakter. (White, 2009).

Proporsi

Proporsi dapat menjelaskan berbagai macam hal dari sebuah karakter, seperti karakter yang memiliki kepala yang besar akan memberitahu bahwa mereka cemerlang dan cerdas (White, 2009).

Head Heights

Tinggi kepala merupakan perbandingan antara ukuran kepala karakter terhadap ukuran tubuhnya, tinggi kepala ini juga menggambarkan seberapa tinggikah karakter tersebut.

Jika sebuah karakter memiliki kecenderungan menyimpang dari aturan tinggi tujuh kepala, maka karakter akan terlihat menarik dengan bentuk-bentuk yang dilebih-lebihkan. Sebaliknya jika karakter dibuat sesuai aturan tujuh kepala maka karakter terlihat nyata atau realistis (White, 2006).

Kostum

Jika sebuah karakter memiliki kecenderungan menyimpang dari aturan tinggi tujuh kepala, maka karakter akan terlihat menarik dengan bentuk-bentuk yang dilebih-lebihkan. Sebaliknya jika karakter dibuat sesuai aturan tujuh kepala maka karakter terlihat nyata atau realistis (White, 2006).

Bahasa Tubuh

Dalam animasi, (Roberts, 2011) menjelaskan bahwa bahasa tubuh merupakan hal pertama yang harus dikuasai, karena akan memperkuat pesan yang ingin disampaikan jika kita bisa menjelaskan apa yang sebuah karakter rasakan dan pikirkan hanya melalui bahasa tubuh.

Bahasa tubuh sebuah karakter juga penting untuk menghubungkan antara dialog dan reaksi sebuah karakter saat ia sedang menyampaikan atau menerima sebuah pesan (White, 2009).

Basic Body Posture

Terdapat 4 macam bahasa tubuh dasar yaitu, terbuka, tertutup, maju, dan mundur (Roberts, 2011)

Open Body Posture

Dalam postur ini, karakter akan terlihat sedang menerima sebuah pesan atau interaksi yang sedang berlangsung secara positif dengan menghadapkan badannya kepada sumber interaksi, dan tangan yang tidak menutupi badan.

Close Body Posture

Dalam postur badan tertutup, karakter menolak atau menutup diri dengan memalingkan badan, menundukkan kepala, dan menyilangkan tangan, atau menutupinya jika duduk.

Forwards Body Posture

Postur ini menunjukkan bahwa sebuah karakter sedang tertarik dan terpikat oleh pesan atau interaksi yang sedang berlangsung.

Backwards Body Posture

Dalam postur tertutup, karakter menolak atau menutup diri dengan memalingkan badan, menundukkan kepala, dan menyilangkan tangan, bahkan saat duduk.

Warna

Dalam Jurnal Perancangan Palet Warna Untuk Animasi Pendek 2D yang ditulis oleh Reffeyan Gazha Wijaya, Zaini Ramdhan, Rully Sumarlin, Menurut Sulasmi Darma Prawira (1989: 4) Warna adalah salah satu elemen keindahan dalam seni dan desain, bersama dengan elemen visual lainnya. Menurut Bryan Tillman (2011), warna merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan sebuah karakter dan kisahnya.

Merah

Warna merah biasa diasosiasikan dengan perasaan percaya diri, keberanian, kekuatan, gairah, kemarahan dan cinta.

Putih

Putih sering dipandang sebagai simbol damai dan kesucian, dan dapat memberikan kesan kebersihan atau steril. Selain itu, warna putih sering dimaknai sebagai lambang netralitas.

Kuning

Kuning melambangkan kebijaksanaan, kebahagiaan, peringatan, dan optimisme.

Coklat

Cokelat mencerminkan kesan canggih dan hangat, serta dikaitkan dengan unsur tanah dan bumi.

Pink

Pink sering dikaitkan dengan suasana romantis, feminisme yang kuat, kepedulian, dan kelembutan, serta sering digunakan untuk menyampaikan konsep kasih sayang.

Hitam

Hitam sering dikaitkan dengan keanggunan, misteri, dan kekuatan, namun juga bisa memicu emosi seperti kesedihan dan amarah. Penggunaan warna hitam sering dianggap berani dan dominan.

Shape keys

Facial Rigging dan *Shape Keys* merupakan proses untuk menciptakan ekspresi pada model wajah karakter. Seperti yang kita ketahui, bahwa ekspresi merupakan informasi yang diterjemahkan oleh otot-otot yang terdapat pada wajah. *Facial Rigging* ini berfungsi sebagai penetapan kontrol pada model wajah agar dapat menampilkan ekspresi-ekspresi pada model wajah (Husiah dkk, 2015).

DATA DAN ANALISIS DATA

Hasil Data Observasi

Data Observasi adalah data yang dikumpulkan dengan cara melihat kondisi objek yang akan diteliti oleh perancang. Perancang melakukan observasi tari semarangan melalui platform *Youtube.*

Hasil observasi melalui video tersebut, tari semarangan karya koreografer Aloisius Agus. Pada awal gerakan memperlihatkan tempo pelan dua penari menandakan sebagai gerakan pembuka tari semarangan. Pada pola gerakan *ngondek* penari banyak melakukan gerakan pada kaki dan pinggul. Setelah pola *ngondek* selesai ada gerak penghubung *megol njenthit* disertai dengan tolehan kepala. Pada pola gerakan *ngeyek* penari wanita berputar melingkar melambaikan tangan dan menggerakkan pinggul kekanan dan kekiri, kemudian penari pria masuk dan mengikuti gerakan *ngeyek.* Setelah itu semua penari melakukan gabungan gerakan *ngondek,ngeyek* dan *genjot.*

Hasil Data Wawancara

Wawancara dapat diartikan sebagai pertemuan beberapa orang untuk berbagi dan bertukar informasi dan gagasan melalui kegiatan tanya-jawab sehingga dapat disimpulkan makna dalam suatu topik pembahasan tertentu. Melalui wawancara, peneliti dapat menginterpretasikan kondisi dan situasi melalui wawancara yang dilakukannya dengan partisipan secara mendalam (Esterberg, 2002).

Berdasarkan hasil wawancara dengan 34 anak yang berada di bimbel Oshien, sebagai sampel dari target audien yang perancang pilih. Perancang memberikan 4 pertanyan pada setiap narasumber. Disimpulkan dari hasil wawancara anak SD bahwa, anak anak hanya mengetahui Tari Gambang Semarang dan lebih menyukai karakter animasi 2D yang bentuk badan atau shape yang membulat serta memiliki warna pastel yang beragam.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan Bersama Bapak Agus. Pak agus merupakan koreografer dari Tari Semarangan. Menurut Pak Agus, Kala itu Kota Semarang belum memiliki identitas atau ciri khas dalam bidang kesenian tari. Kemudian Pak Agus mulai melakukan pendekatan secara karakter masyarakat Kota Semarang. Kemudian Pak Agus merangkai gerakan atau koreografi yang pada awalnya dinamakan Tari Gambang Semarang, Tari Gambang Semarang diiringi syair Gado Gado Semarang. Dengan ini dapat merepresentasikan ciri khas Kota Semarang yang mencakup sejarah, letak geografis, heterogenitas masyarakat.

Hasil Data Studi Literatur

Hasil studi literatur yang perancang temukan, perancang menemukan beberapa data terkait gerakan-gerakan pada tari semarangan yang merepresentasikan kegembiraan. Masyarakat Kota Semarang digambarkan melalui gerakan tari yang enerjik namun tanpa ekspresi emosi yang kentara. Gerakan-gerakan dalam tarian ini terinspirasi oleh riak-riak ombak laut, yang direpresentasikan melalui gerakan goyangan pinggul dan putaran pantat. Ada 3 gerakan dasar yang dimiliki tarian ini antara lain yaitu, *Ngondek* adalah suatu gerakan yang melibatkan rotasi panggul dari bawah ke atas atau sebaliknya. Ekspresi tarian ini menggambarkan keindahan gulungan ombak pantai. Pesan yang terkandung dalam gerakan ini mencerminkan sifat ramah masyarakat kota Semarang terhadap semua orang yang berkunjung ke sana. Lalu ada *Ngeyek, Ngeyek* adalah suatu gerakan yang melibatkan gerakan membelokkan pantat ke kanan dan kiri. Pesan yang terkandung dalam gerakan ini mencerminkan upaya untuk merayu atau mengajak orang lain untuk bersenang-senang bersama. Selain itu, gerakan ini juga dapat diartikan sebagai representasi geologi kota Semarang yang terletak di daerah patahan. Kemudian yang terakhir adalah *Genjot, Genjot* adalah gerakan yang melibatkan kedua kaki menaik turunkan seperti saat seseorang sedang bersepeda. Pesan yang ingin disampaikan yaitu gambaran geografis kota Semarang yang terletak pada dua dataran, yakni dataran tinggi dan dataran rendah.

Hasil Analisis Karya Sejenis

		
Raya The Last Dragon	**The Present**	**Nussa & Rara The Movie**
Penulis menganalisis fisik, sifat karakter, warna, siluet, ekspresi dan gestur, head heights dan	Penulis menganalisis fisik, sifat karakter, warna, siluet, ekspresi dan gestur, head heights dan	Penulis menganalisis fisik, sifat karakter, warna, siluet, ekspresi dan gestur, head heights dan

basic shape sebagai referensi dalam membuat karakter.	basic shape sebagai referensi dalam membuat karakter.	basic shape sebagai referensi dalam membuat karakter.

KONSEP DAN PERANCANGAN

Konsep Pesan

Berdasarkan data yang diperoleh, tari semarangan merupakan tarian khas yang menjadi ikon kesenian pada Kota Semarang. Namun dikarenakan kurang masifnya pengenalan ini, kini anak anak di Kota Semarang mulai meninggalkan dan melupakan tari semarangan. Maka dari itu, Karakter yang akan dirancang ini merupakan gambaran dari penari tradisional muda usia 10 tahun. Karakter ini merefleksikan anak anak usia 5-12 tahun merupakan masa anak anak menuju ke dewasa. Dengan mengenalakan tari tradisonal pada anak anak dapat menjadi pondasi awal untuk menjunjung, mencintai dan melestarikan budaya Indonesia.

Ide Besar

Tema besar dari perancangan ini adalah edukasi kebudayaan yang mengangkat tari semarangan sebagai konsep perancangan karakter penari tari semarangan. Perancangan ini bertujuan untuk menarik minat anak anak mengenal dan menyukai tari semarangan.

Dalam perancangan ini dilakukan dengan menciptakan properti untuk penari pria dan wanita berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Penulis akan tetap mempertahankan warna dan motif yang terkait dengan penari. Dalam menggambarkan karakter penari, penulis mengilustrasikannya sebagai anak-anak berusia 10 tahun yang memiliki ketertarikan juga rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru.

Konsep Kreatif

Perancangan karakter penari 2D bertujuan mengenalkan Tari Tradisional kepada anak-anak agar budaya lokal tetap dikenal dan tidak hilang terkikis zaman.

Pada proses perancangan karakter ini, melewati beberapa alur pengerjaan oleh perancang, yaitu :

Kajian Visual

Visual dengan gambar konkret untuk mengilustrasikan inti permasalahan. Perancangan karakter ini melibatkan dua karakter, pria dan wanita usia 10 tahun.

Observasi Visual

Observasi visual dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam hasil karya. Ini dilakukan melalui internet dan data pribadi tentang visual seorang penari.

Referensi

Penulis mencari beberapa referensi yang sesuai dengan kebutuhan perancangan karakter 2D. Seperti warna, bentuk tubuh, kostum dan gerakan.

Art Style

Art style merupakan cara seorang seniman menggambarkan dan mengekspresikan kepribadiannya. Penulis menerapkan art style *cartoon* pada perancangan karakter penari 2D ini.

Sketsa

Setelah menentukan art style yang dipilih, penulis melanjutkan tahap sketsa yang sesuai dengan observasi dan referensi yang didapat.

Alternatif

Penulis menjelajahi karakter sebagai alternatif untuk desain yang lebih optimal

Finalisasi

Dari hasil alternatif yang dipilih, penulis melakukan finalisasi pada karakter penari 2D. Finalisasi berupa melakukan proses lanjutan dari sketsa, coloring dan shading.

Konsep Media

Dalam perancangan ini penulis menggunakan animasi sebagai media penyampaian pesan pada audiens.

Media Utama

Media utama yang digunakan penulis dalam perancangan karakter penari ini berupa software Adobe Photoshop. Penulis menggunakan software ini sebagai tempat sketsa, finishing.

Media Pendukung

Media Pendukung

Penulis menggunakan media pendukung berupa artbook, poster dan merchandise sebagai media alternatif dalam mengenalkan tari semarangan.

Artbook

Artbook adalah buku sebagai media ungkap ekspresi dari seniman atau perancang yang didalamnya berisi keunikan dan keindahan estetik.

Poster

Poster digunakan sebagai alat bantu untuk menyebarkan informasi mengenai film pendek animasi 2D ini dengan maksud mempromosikannya. Poster ini akan dicetak dalam ukuran A1 dan akan didistribusikan melalui media sosial.

Merchandise

Merchandise adalah barang-barang unik dan menarik yang bertujuan sebagai hadiah atau cendera mata, yang digunakan sebagai media pendukung untuk meningkatkan promosi.

Konsep Visual

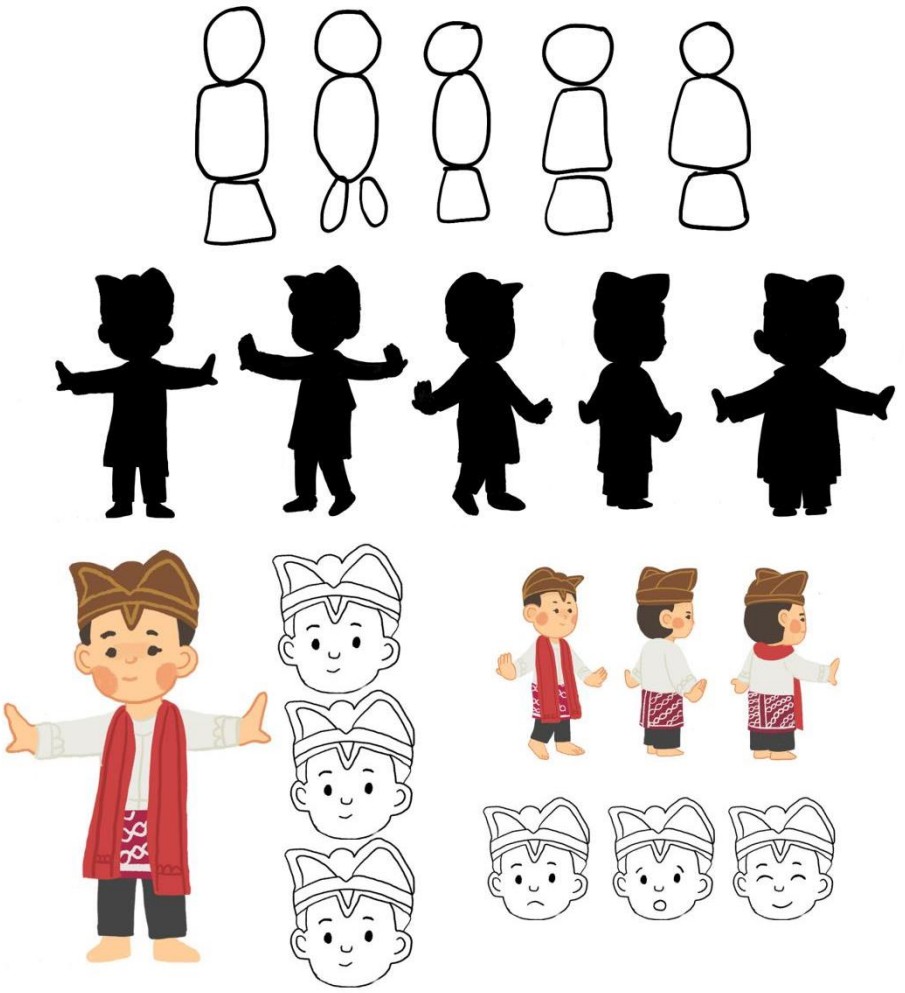
Dalam proses perancangan karakter, prinsip visual diterapkan dengan mempergunakan atribut fisik penari tari Semarangan sebagai inspirasi. Referensi dari karya sejenis juga dimanfaatkan dan disesuaikan dengan preferensi gaya yang diharapkan oleh audiens target. Data yang terkumpul menunjukkan bahwa audiens lebih tertarik pada gaya kartun, sehingga animasi ini akan mengadaptasi gaya tersebut sambil menggambarkan gerakan tari Semarangan. Visualisasi karakter dirancang untuk membedakan antara karakter pria dan wanita, dengan tujuan menciptakan kesan yang menarik, ikonik, dan mudah diingat oleh audiens.

4.6 Proses Perancangan

Dalam proses perancangan, perancang mengambil peran sebagai desainer karakter. Sebagai desainer karakter, peran tersebut dimulai sejak tahap pra-produksi, di mana perancang mulai membuat karakter-karakter yang didasarkan pada cerita yang ada.

Penari Pria

Dalam proses perancangan ini, berbagai variasi bentuk karakter dan desain dihasilkan sesuai dengan tema narasi yang akan diadaptasi. Referensi dari berbagai karya lain juga dikumpulkan untuk digunakan sebagai panduan.

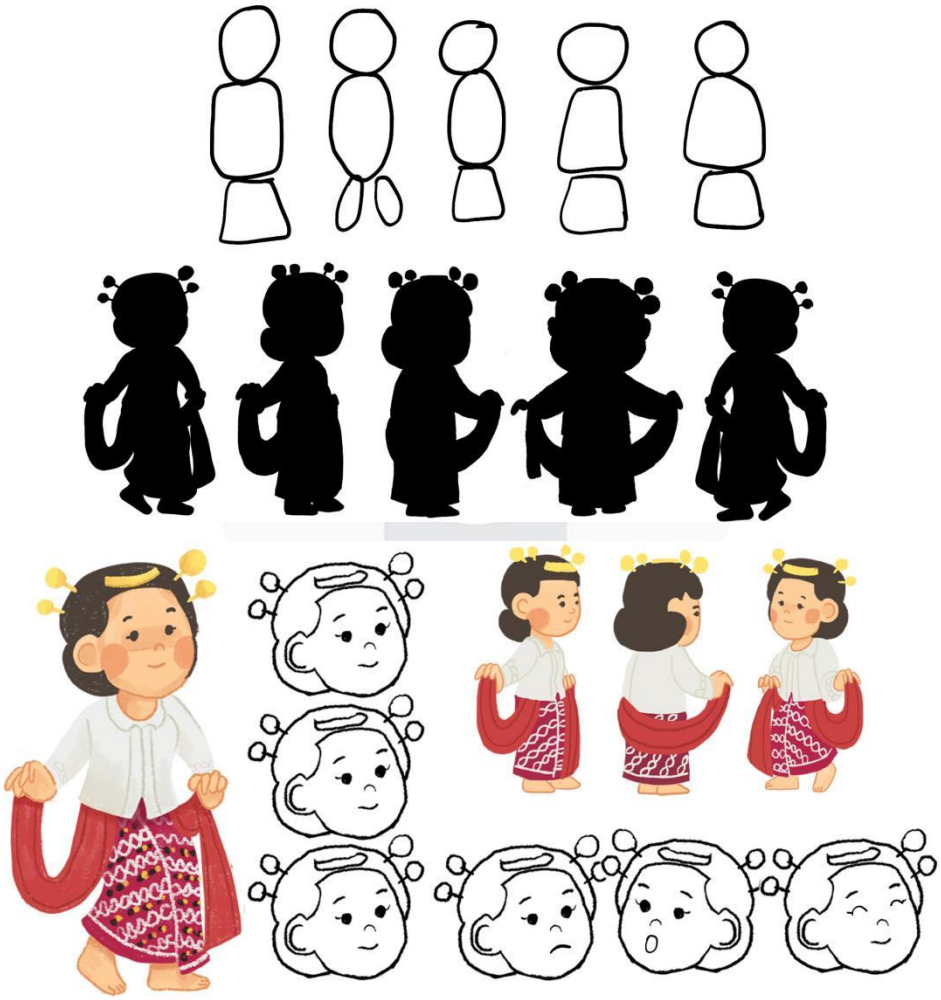


Setelah itu, proses berlanjut membuat sketsa kasar berdasarkan hasil survei yang di dapat dan melanjutkan ke tahap clean up, pewarnaan,ekspresi dan turn around pada karakter penari tersebut.



Penari Wanita

Dalam proses perancangan ini, berbagai variasi bentuk karakter dan desain dihasilkan sesuai dengan tema narasi yang akan diadaptasi. Referensi dari berbagai karya lain juga dikumpulkan untuk dijadikan panduan.



Setelah itu, proses berlanjut membuat sketsa kasar berdasarkan hasil survei yang di dapat dan melanjutkan ke tahap clean up, pewarnaan,ekspresi dan turn around pada karakter penari tersebut.



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis kualitatif yang telah dilakukan oleh penulis, bersama dengan pendekatan studi kasus, telah diciptakan karakter penari tari Semarangan. Berbagai teknik dan konsep dipertimbangkan sepanjang proses desain karakter, dimulai dari tahap pra-produksi. Desain karakter juga harus selaras dengan data yang diperoleh oleh penulis. Konsep yang matang ini sangat membantu penulis dalam merancang karakter tari ini. Memastikan keselarasan di antara berbagai aspek sangat penting. Gaya kartun sederhana digunakan dalam desain karakter ini, karena memberikan tingkat kesederhanaan yang dapat dieksplorasi dalam berbagai aspek, memberikan kebebasan bagi animator dan pengembang lingkungan untuk mengeluarkan kreativitas sesuai dengan konsep masing-masing. Ekspresi dan gerakan karakter dijaga sederhana dan minimalis, mengingat bahwa penari tidak melibatkan dialog.

Hal ini menjadi tantangan yang mendorong perancang untuk menghasilkan lebih banyak ide dan menjelajahi konsep dan teknik lebih dalam. Aspek dan unsur dari desain karakter utama dijelaskan untuk memastikan pemahaman yang mudah oleh audiens target. Desain karakter tari ini dirancang secara cermat untuk memastikan esensi dari tari Semarangan tetap ada dan tidak terjadi kesalahpahaman.

Secara keseluruhan, desain karakter tari Semarangan merupakan hasil dari analisis dan desain yang teliti, dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan studi kasus, sehingga dapat efektif menyampaikan pesan dan mengundang audiens target untuk mengenal kembali tari Semarangan.

Saran

Dalam perancangan ini, penulis menyadari betapa pentingnya untuk mendapatkan data yang akurat dan sesuai dengan kebutuhan. Tanpa adanya data yang kuat, risiko menciptakan karya tanpa dasar yang kokoh dapat meningkat, menghasilkan hasil yang terlihat kurang substansial. Penulis juga menyarankan pertimbangan mendalam terkait metode perancangan karakter yang akan digunakan, guna meminimalkan kesulitan pada tahap final desain dan pewarnaan.

Meskipun penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, harapannya adalah bahwa melalui perancangan ini, dapat mengajak dan menginspirasi orang lain untuk memelihara budaya Indonesia, khususnya budaya lokal Kota Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Johnston, F. T. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.

Kerlow, Isaac. (2004). *The Art of 3D: Computer Animation and Effects*. Indiana Polis: Wiley Publishing.

Prakosa, Gatot. (2010). *Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta. Yayasan Visual Indonesia.

Minedrop, A. (2005). *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan *to Color For Beginning Artists*. Walter Foster Publishing.

Roberts, S. (2011). *Character Animation Fundamentals: Developing Skils for 2D and 3D Character Animation*. Oxford: Elsevier Focal Press.

Sekarningsih, Frahma dan Rohayani, Heny. 2006. *Pendidikan Seni Tari dan Drama. Bandung* : UPI Press.

Soedarsono. (1978). *Pengantar pengetahuan dan Komposisi Tari*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.

Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suherman, Bonnie. (2007). *Teknik Mewarnai Kartun dengan Photoshop*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. Elsevier Inc.: UK.

Tillman, Bryan. (2019). *Creative Character Design, 2nd edition*. CRC Press: Taylor and Francis Group.

Wati Catur, Endang. (2007). *Antropologi Tari.* Bandung : Sunan Ambu PRESS STSI.

Widiyosiswoyo, S. (1996). *Ilmu budaya dasar.* Jakarta : Ghalia Indonesia.

White. T. (2009). *How to Make Animated Films*. Oxford: Elsevier Focal Press.

White ,Tony. (2004). *How to make Animated Films*. Jalasutra: Yogyakarta.

Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development: From Script Developmnet to Pitch*. Oxford: Elsevier Focal Press.

Jurnal

Esterberg, Kristin G. (2002). *Qualitative Methods in Social Research*. New York: McGraw-Hill Publisher.

Haikal Akbar F, Ramdhan Z, Sumarlin R. (2021). P*erancangan Karakter 3D Ciung Wanara untuk mengenalkan cerita rakyat Jawa Barat.* Bandung : Telkom University.

Gazha Wijaya R, Ramdhan Z, Sumarlin R. (2021). *Perancangan Palet Warna Untuk Animasi Pendek 2D "APRESIASIMU" Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis.* Bandung : Telkom University.

Husniah, Lailatul, Hardianto Wibowo dan Eko Mulyanto Yuniarno. (2015). *Facial Rigging untuk Karakter 3D berbasis Facial Action Coding System. Journal of Animation and Game Studies Vol. 1 No. 1*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). *KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT*. Jurnal Nawala Visual, 4(2), 81-86.

Nurgiyantoro, B. (2017). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Putra, P. F. (2014). UNIB Scholar Repository. Retrieved from Penokohan dan Perwatakan Tokoh Novel Bumi Cinta Karya Habiburahman El Shirazy: https://repository.unib.ac.id/8227/ .

Putri S, Rahmansyah A, Irfan D. (2023). *Perancangan Environment Art Untuk Animasi 2D Tentang Pengaruh Toxic Success Pada Ilustrator.* Bandung : Telkom University.

Website

Badan Pusat Statistik Kota Semarang. (2022). *Penduduk kelompok umur (jiwa).* *https://semarangkota.bps.go.id/indicator/12/49/1/penduduk-kelompok-umur.html* .

Barton. C. (2017). How to Draw Peone in Proportions. Retrieved from How to Draw Comics: https://www.howtodrawcomics.net .

Erna. (2015). *Sejarah Kota Semarang Jawa Tengah.* Dikutip dari : https://betulcerita.blogspot.com/2015/01/sejarah-kota-semarang-jawa-tengah.html .

Handayani S. (2008). *Anak Muda Ogah Melirik Seni Tradisional*. Dikutip dari : https://nasional.kompas.com/read/2008/09/14/02422737/~Oase~Cakrawala .

kebudayaan.kemdikbud.go.id. (15 Desember 2022). *Sebanyak 1728 Warisan Budaya Takbenda (WBTb) Indonesia Ditetapkan.*

Dikutip dari : https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/dpk/sebanyak-1728-warisan-budaya-takbenda-wbtb-indonesia-ditetapkan/ .

Kumparan.com. (28 Desember 2020). *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Dampaknya pada Budaya Lokal.* Dikutip dari : https://kumparan.com/berita-update/perkembangan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-dan-dampaknya-pada-budaya-lokal-1urqV9ctCDB .

Kusumastuti, E. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu Pada Siswa Sekolah Dasar. Mimbar Sekolah Dasar, 1(1). Https://Doi.Org/10.17509/Mimbar-Sd.V1i1.858.

Naghdi, A. (2023, April 05). *How does psychology impact a character design (3 tips for massinan Retrieved* from Dream Studios: https://dreamtarmstudios.com/blog/psychological-insights-on-character-design/ .