

**PERANCANGAN KARAKTER VIRTUAL DALAM PERTUNJUKAN  
MUSIK MELALUI PENDEKATAN VISUAL TOPENG MALANGAN**

**TESIS**

**Karya tulis sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Magister dari**

**Institut Teknologi Bandung**

**Oleh**

**ERIK ARMAYUDA**

**NIM : 27111045**

**Program Studi Desain**



**INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG**

**2012**

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah menjadi salah satu variable munculnya berbagai alternative konsep pertunjukan musik. Dimulai dari lahirnya aliran musik, sampai konsep pertunjukan musik, dari pencahayaan dan *video mapping*, hingga yang terbaru adalah percampuran teknologi hologram yang digunakan oleh grup musik asal Inggris, Gorillaz dan Hatsune miku dari jepang. Namun permasalahanya adalah pertunjukan yang menampilkan karakter-karakter virtual itu dikemas dalam bentuk rekaman yang tampil pada layar tipis di atas panggung, sehingga secara esensi, hal tersebut tidak lain dari kegiatan menonton video yang dikemas dalam suasana konser.

Berdasar permasalahan di atas akan dirancang sebuah aplikasi yang dapat mengemas satu karakter melalui pendekatan visual tertentu (dalam konteks ini topeng Malangan) dan menampilkanya dalam bentuk virtual. Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Objek yang digunakan sebagai referensi adalah sosok karakter virtual yang berasal dari jepang, Hatsune miku yang pernah tampil secara *live* dalam sebuah konser musik. Dengan mengamati jenis pertunjukan konser dan elemen yang ada di dalamnya, maka ditariklah sebuah kesimpulan yang akan dijabarkan dalam bentuk deskriptif sebagai data pedoman perancangan konsep pertunjukan musik yang sesuai dengan konsep virtual sebagai inti penampilanya.

Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alternative solusi dalam menjembatani hadirnya karakter virtual yang dapat berinteraksi secara langsung dengan penonton dalam sebuah pertunjukan yang menggunakan teknologi digital sebagai penanda era digital saat ini. Dengan adanya penggabungan konsep virtual diharapkan juga dapat menyajikan satu pertunjukan yang berbeda yang hanya dapat dijangkau oleh kemasan virtual dan belum bisa dijangkau dengan cara konvensional.

Kata kunci: Pertunjukan musik, interaktif, karakter virtual, Topeng Malang

**PERANCANGAN KARAKTER VIRTUAL DALAM PERTUNJUKAN  
MUSIK MELALUI PENDEKATAN VISUAL TOPENG MALANGAN**

**Oleh**

**ERIK ARMAYUDA**

**NIM : 27111045**

**Program Studi Desain**

Institut Teknologi Bandung

Menyetujui Pembimbing

**Tanggal 17 Mei 2013**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Triyadi Guntur Wiratmo S.Sn., M.Sn**

**Hendy Hertiyasa S.Sn**

## **PEDOMAN PENGGUNAAN TESIS**

Tesis s2 yang tidak dipublikasikan terdaftar dan tersedia di perpustakaan Institut Teknologi Bandung, dan terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada pengarang dengan mengikuti aturan HaKi yang berlaku di Institut Teknologi Bandung. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau peringkasan hanya dapat dilakukan seizin pengarang dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Memperbanyak atau menerbitkan, sebagian atau seluruh tesis haruslah seizin Direktur Program Pascasarjana, Institut Teknologi Bandung.

Dipersembahkan kepada Venus Yuliana, Mokh. Khozin, dan Reven Praga Deva

## UCAPAN TERIMAKASI

Pertama penulis ingin mengucapkan terimakasih dan rasa syukur sedalamnya kepada Tuhan Yang Maha esa atas limpahan rahmatNYA sehingga penulis mampu menyelesaikan Tesis ini dengan waktu yang tepat, Shalawat Serta salam penulis tujukan pada junjungan besar Nabi Muhamad SAW sebagai utusan terakhir yang membawakan ajaran ketenangan hati sehingga penulis dapat menjalani proses pengerjaan tesis dengan baik.

Penulis sangat berterimakasih kepada Bapak Triyadi Guntur Wiratmo S.Sn., dan Bapak M.Sn, Hendy Hertiyasa S.Sn sebagai pembimbing, atas segala saran, bimbingan dan nasehatnya selama penelitian berlangsung dan selama penulisan tesis ini.

Terimakasih disampaikan kepada Departemen Pendidikan Nasional dan Badan Penyelenggara Kerjasama Luar Negeri atas Bantuan Beasiswa Pendidikan Pascasarjana (BPKLN) yang diterima selama pendidikan program magister ini.

Berikutnya teruntuk orang tua nomer 1, Mokh. Khozin dan Venus Yuliana juga adik tercinta Reven Pragadeva sebagai saudara dan teman sejati. Yang telah memberikan suasana keluarga yang sehat dan selalu membuat saya rindu rumah dan ruang televisi. Juga beberapa pihak yang turut berperan dalam penulisan Tesis ini sebagai berikut:

1. Intan Rizky Mutiaz, S.Sn., M.Sn. sebagai orang yang mempercayai saya
2. Dudi SS Nai (Kang Nai) sebagai inspirator yang memacu saya
3. Mas Handoyo, sebagai nara sumber dalam riset Topeng Malang
4. Tesis Chantique sebagai teman virtual yang selalu mengingatkan penulis
5. Teman-teman Magister Gametek dan Fashion Sehat dan Ceria
6. Teman-teman bermain 'Bos Rani dan SMA Renville'
7. Semua Teman-teman yang selalu mendukung di Malang dan teman-teman baru di Bandung.

## DAFTAR ISI

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| ABSTRAK.....                       | xxi |
| ABSTRACT.....                      | xxi |
| PEDOMAN PENGGUNAAN TESIS.....      | ii  |
| UCAPAN TERIMAKASIH.....            | iv  |
| DAFTAR ISI.....                    | v   |
| DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI.....   | ix  |
| Bab I Pendahuluan.....             | 1   |
| I.1 Latar Belakang.....            | 1   |
| I.2 Rumusan Masalah.....           | 4   |
| I.3 Batasan Masalah.....           | 4   |
| I.4 Tujuan Perancangan.....        | 6   |
| I.5 Fokus Perancangan.....         | 6   |
| I.6 Metode Perancangan.....        | 7   |
| I.6.1 Teknik Pengumpulan Data..... | 8   |
| I.6.2 Proses Analisa Data.....     | 9   |
| I.6.2 Proses Perancangan.....      | 9   |
| I.7 Skema Perancangan.....         | 10  |
| I.7 Sistematika Penulisan.....     | 11  |

## Bab II Tinjauan Pustaka

|  |    |
|--|----|
| II.1. Studi Kasus Karakter Virtual.....                              | 12 |
| II.1.1 Karakter virtual.....   | 12 |
| II.1.2 Studi kasus karakter virtual Vocaloid, .....                  | 13 |
| II.1.3 Studi kasus karakter virtual Gorillaz.....                    | 14 |
| II.2. Pertunjukan musik.....   | 14 |
| II.3 Interaktifitas dalam pertunjukan musik oleh karakter virtual... | 17 |
| II.4 Aspek komunikasi visual dalam perancangan karkter virtual...    | 18 |
| II.5 Adopsi Visual Dengan Teori Transformasi budaya.....             | 20 |
| II.6 Konsep pertunjukan musik karakter virtual.....                  | 22 |

### Bab III      Objek penelitian

|   |     |
|---|-----|
| III.1 Studi kasus karakter virtual.....       | 24  |
| III.1.1 Karakter Virtual Vocaloid.....        | 24  |
| III.1.1.1 Gaya desain karakter.....           | 24  |
| III 1.1.2 Teknis Pertunjukan Musik.....       | 31  |
| III.1.2 Karakter Virtual Gorillaz.....        | 32  |
| III.1.2.1 Karakter personil.....              | 32  |
| III.1.2.2 Teknis pertunjukan musik.....       | 34  |
| III.2 Pendekatan visual karakter virtual..... | 36  |
| III.2.1 Karakter suara vokal penyanyi.....    | 39  |
| III.2.2 Topeng Malangan.....                  | 42. |
| III.2.2.1 Sejarah.....                        | 42  |

|           |  |    |
|-----------|--|----|
| III.2.2.2 | Pertunjukan Tari Topeng Malangan.....        | 44 |
| III.2.2.3 | Penokohan Karakter Topeng Malangan .....     | 46 |
| III.2.2.4 | Struktur simbol dan makna Topeng Malangan... | 51 |
| III.3     | Pertunjukan Musik.....                       | 56 |
| III.3.1   | Elemen pertunjukan musik.....                | 56 |
| III.3.2   | Teknis perancangan pertunjukan musik.....    | 58 |
| III.3.2.1 | Evaluasi pertunjukan musik sebelumnya.....   | 58 |
| III.3.2.2 | Teknis pertunjukan musik virtual .....       | 58 |
| III.3.2.3 | Platform.....                                | 60 |
| III.3.3.  | Media penampilan.....                        | 62 |
| Bab IV    | Konsep Visual.....                           | 66 |
| IV.1      | Konsep utama.....                            | 66 |
| IV.2      | Konsep Komunikasi.....                       | 66 |
| IV.2.1    | Strategi Komunikasi.....                     | 68 |
| IV.3      | Konsep Visual.....                           | 69 |
| IV.3. 1   | Pendekatan karakter suara.....               | 69 |
| IV.3. 1   | Pendekatan visual Topeng Malangan.....       | 70 |
| IV.3. 2   | Konsep visual karakter.....                  | 79 |
| IV.3. 3   | Konsep <i>interface</i> aplikasi.....        | 81 |
| IV.3. 3.1 | Nama dan Logo.....                           | 81 |
| IV.3. 3.2 | Layout dan warna.....                        | 83 |

|  |      |
|--|------|
| IV.3. 4 Proses Perancangan Karakter virtual..... | 84   |
| Bab V Teknis Pertunjuakn.....                    | 102. |
| V.1. Proses Perancangan Penampilan Panggung..... | 102  |
| V.1. 1 Konsep Penampilan.....                    | 102  |
| V.1.2 Teknis Penampilan Panggung.....            | 103  |
| V.2. Spesifikasis Kelengkapan Pertunjukan.....   | 104  |
| V.2.1 Desain teknis.....                         | 104  |
| V.2.2 Rancangan Teknologi.....                   | 105  |
| V.3 Strategi Pengembangan.....                   | 106  |
| V.4 Kesimpulan dan saran.....                    | 107  |
| DAFTAR PUSTAKA.....                              | 109  |

## DAFTAR GAMBAR DAN ILLUSTRASI

|  |    |
|--|----|
| Gambar II.4 Hatsune Miku.....                                      | 10 |
| Gambar II.5 Gorilaz. ....  | 13 |
| Gambar II.6 Model TCUSM, Adhi Nugraha.....                         | 21 |
| Gambar II.7 Model Komunikasi Berlo. ....                           | 22 |
| Gambar III.1. Hatsune Miku. ....                                   | 25 |
| Gambar III.2. Rin Kagamine dan Len Kagamie. ....                   | 26 |
| Gambar III.3. Kaito. Gambar III.4. Meiko . ....                    | 27 |
| Gambar III.5..Luka Megurine. ....                                  | 27 |
| Gambar III.6. Gakupo Kamoi. ....                                   | 28 |
| Gambar III.7. Megpoid Gumi. ....                                   | 29 |
| Gambar III.8. Lily. ....   | 29 |
| Gambar III.9. karakter vocaloid: ....                              | 30 |
| Gambar III.10. Hatsune Miku. ....                                  | 52 |
| Gambar III.11. 2D. ....  | 53 |
| Gambar III.12. Noodle. Gambar III.13. Murdoc. ....                 | 53 |
| Gambar III.14. Russel. ....  | 54 |
| Gambar III.15. Gorillaz feat Madona. ....                          | 54 |
| Gambar III.16. pendekatan visual karakter virtual Vocaloid. ....   | 56 |
| Gambar III.17. pendekatan visual karakter Gorillaz. ....           | 57 |
| Gambar III.18. proses pendekatan visual perancangan karakter. .... | 57 |
| Gambar III.19. Gita gutawa, Deborah Voigt. ....                    | 58 |
| Gambar III.20. Pingkan Mambo,Alicia Keys. ....                     | 40 |
| Gambar III.21. Candil serius, John Lenon. ....                     | 40 |
| Gambar III.22. Naga Lyla, Michael Jackson. ....                    | 41 |
| Gambar III.23. Wawancara terbuka penulis dengan Bapak Handoyo...   | 41 |
| Gambar III.24. Karakter Topeng Malangan Kedungmonggo. ....         | 43 |
| Gambar III.25. Topeng Panji Asmarabangun. ....                     | 47 |
| Gambar III.26. Topeng Dewi Sekartaji. ....                         | 48 |
| Gambar III.27. Topeng Raden Gunung Sari. ....                      | 49 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar III.28. Topeng Ragil Kuning. ....                                   | 49 |
| Gambar III.29. Topeng Klana Sewandanu. ....                                | 50 |
| Gambar III.30. Pisau ukir dan bentuk hidung topeng. ....                   | 52 |
| Gambar III.31. Pisau ukir dan bentuk hidung topeng. ....                   | 52 |
| Gambar III.33. jenis bentuk mata. ....                                     | 52 |
| Gambar III.34. jenis bentuk mata. ....                                     | 53 |
| Gambar III.35. jenis bentuk mata. ....                                     | 53 |
| Gambar III.36. jenis bentuk mata. ....                                     | 53 |
| Gambar III.37. jenis bentuk mata. ....                                     | 54 |
| Gambar III.38. jenis bentuk mata. ....                                     | 54 |
| Gambar III.39. jenis bentuk mata. ....                                     | 54 |
| Gambar III.40. jenis bentuk mata. ....                                     | 55 |
| Gambar III.41. jenis bentuk mata. ....                                     | 55 |
| Gambar III.42. Teknis penampilan karakter virtual dalam pertunjukan musik. |    |
| Gambar III.43. Motion capture. ....  | 60 |
| Gambar III.44. kinect. ....  | 61 |
| Gambar III.45. hologram dengan media kaca. ....                            | 63 |
| Gambar III.46. hologram dengan media kaca prisma. ....                     | 63 |
| Gambar III.47. hologram dengan media asap/ uap air. ....                   | 64 |
| Gambar III.48. hologram dengan media kain tile. ....                       | 65 |
| Gambar IV.1 Model Komunikasi Berlo. ....                                   | 67 |
| Gambar IV.2. Konsep perancangan dengan pendekatan visual Topeng Malangan.  |    |
| Gambar IV.3. Model transformasi budaya oleh Adi Nugraha. ....              | 71 |
| Gambar IV.4. Elemen visual Topeng Malangan. ....                           | 72 |
| Gambar IV.5. Pembagian warna Topeng Malangan. ....                         | 73 |
| Gambar IV.6. Pembagian bentuk alis Topeng Malangan. ....                   | 73 |
| Gambar IV.7. Pembagian bentuk alis Topeng Malangan. ....                   | 73 |
| Gambar IV.8. Pembagian bentuk kumis Topeng Malangan. ....                  | 74 |
| Gambar IV.9. Ukiran simbol Topeng Malangan. ....                           | 74 |
| Gambar IV.10. Pembagian bentuk mata Topeng Malangan. ....                  | 74 |
| Gambar IV.11. Bentuk hidung Topeng Malangan. ....                          | 75 |
| Gambar IV.12 Bentuk mulut Topeng Malangan. ....                            | 75 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar IV.13. Bagan pembagian elemen visual Tpeng Malangan... | 76 |
| Gambar IV.14 Kostum karakter penari Topeng Malangan. ....     | 77 |
| Gambar IV.15. jenis kuluk Topeng Malangan. ....               | 77 |
| Gambar IV.13 Logo Bayangan. ....                              | 82 |
| Gambar IV.14. Konsep Logo aplikasi. ....                      | 83 |
| Gambar IV.15Acuan warna dalam aplikasi.....                   | 83 |
| Gambar IV.16 Interface Halaman utama. ....                    | 84 |
| Gambar IV.17 Flowchat aplikasi. ....                          | 84 |
| Gambar IV.18 mode WASBUMIL, ....                              | 85 |
| Gambar IV.20 elemen visual identitas karakter. ....           | 86 |
| Gambar IV.22 karakter wanita dalam Tpeng Malangan. ....       | 87 |
| Gambar IV.22 elemen visual identitas karakter. ....           | 88 |
| Gambar IV.23 elemen visual identitas karakter. ....           | 89 |
| Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. ....           | 89 |
| Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. ....           | 90 |
| Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. ....           | 90 |
| Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. ....           | 91 |
| Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. ....           | 91 |
| Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. ....           | 92 |
| Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. ....           | 92 |
| Gambar IV.10. Identifikasi karakter Tenor.....                | 93 |
| Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. ....           | 93 |
| Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. ....           | 94 |
| Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. ....           | 94 |
| Gambar IV.12 Identifikasi karakter Panji Asmarabangun.....    | 95 |
| Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. ....           | 95 |
| Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. ....           | 96 |
| Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. ....           | 96 |

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah menjadi salah satu variable munculnya berbagai alternative konsep pertunjukan musik. Dimulai dari lahirnya aliran musik, sampai konsep pertunjukan musik, dari pencahayaan dan *video mapping*, hingga yang terbaru adalah percampuran teknologi hologram yang digunakan oleh grup musik asal Inggris, Gorillaz dan Hatsune miku dari jepang. Namun permasalahanya adalah pertunjukan yang menampilkan karakter-karakter virtual itu dikemas dalam bentuk rekaman yang tampil pada layar tipis di atas panggung, sehingga secara esensi, hal tersebut tidak lain dari kegiatan menonton video yang dikemas dalam suasana konser.

Berdasar permasalahan di atas akan dirancang sebuah aplikasi yang dapat mengemas satu karakter melalui pendekatan visual tertentu (dalam konteks ini topeng Malangan) dan menampilkanya dalam bentuk virtual. Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Objek yang digunakan sebagai referensi adalah sosok karakter virtual yang berasal dari jepang, Hatsune miku yang pernah tampil secara *live* dalam sebuah konser musik. Dengan mengamati jenis pertunjukan konser dan elemen yang ada di dalamnya, maka ditariklah sebuah kesimpulan yang akan dijabarkan dalam bentuk deskriptif sebagai data pedoman perancangan konsep pertunjukan musik yang sesuai dengan konsep virtual sebagai inti penampilanya.

Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alternative solusi dalam menjembatani hadirnya karakter virtual yang dapat berinteraksi secara langsung dengan penonton dalam sebuah pertunjukan yang menggunakan teknologi digital sebagai penanda era digital saat ini. Dengan adanya penggabungan konsep virtual diharapkan juga dapat menyajikan satu pertunjukan yang berbeda yang hanya dapat dijangkau oleh kemasan virtual dan belum bisa dijangkau dengan cara konvensional.

Kata kunci: Pertunjukan musik, interaktif, karakter virtual, Topeng Malang

## **BAB I Pendahuluan**

### **I.1 Latar Belakang**

“Kepalsuan adalah masa depan kebenaran” pernyataan Bapak Yasraf Amir Piliang dalam bukunya *Dunia yang Dilipat* tersebut telah memberikan presepektif tersendiri pada perkembangan teknologi yang berdampak pada cara bertindak manusia. Dalam kasus pertunjukan musik misalnya, jika dahulu konsep pertunjukan musik adalah sebuah pertunjukan di mana penonton dapat menikmati hidangan bernyanyi dan memainkan alat musik secara langsung oleh tokoh idolanya, namun dengan kemudahan yang ditawarkan teknologi terjadi pergeseran pada bentuk pertunjukan musik tersebut. Para penampil tidak lagi seutuhnya menampilkan permainan musik mereka di atas panggung tetapi lebih menekankan atraksi penampilan mereka sebagai wujud eksistensi. Dasar tersebutlah yang melahirkan adanya konsep pertunjukan *lipsinc*. Di mana penyanyi asli hanya berakting dan bernyanyi palsu di atas panggung sesuai dengan alunan musik yang diputar.

Dalam bukunya ‘*Dunia yang Dilipat*’, Yasraf Amir Piliang mengungkapkan bahwa dalam dunia yang dilipat, dunia tidak hanya dilipat dalam bentuk simbol saja, namun simbol itu sendiri telah dilipat. Ada berbagai mekanisme di dalam bahasa yang memungkinkan simbol untuk diringkas atau disingkat, sedemikian rupa, sehingga pesan dan makna masih dapat disampaikan. Akan tetapi, ada proses pelipatan yang telah melampaui kemampuan bahasa untuk mengungkapkan makna, sehingga sampai pada satu titik, bagaimana pesan dan makna tidak lagi dipentingkan. Dengan kata lain, bahasa dan simbol, direduksi sebagai simbol dan tanda semata, dengan melenyapkan dimensi maknanya. (Piliang, 2011:51)

Sebagaimana pendapat Yasraf di atas, bahwa makna tidak lagi dipentingkan dan simbol sebagai tanda semata memberikan gambaran lahirnya konsep pertunjukan

musik dengan *lipsinc*. Penikmat musik lebih menikmati penampil sebagai icon idola sebagai simbol pemenuh kebutuhan mereka.

Dalam kasus tersebut penyanyi telah mensimulasikan proses bernyanyi dengan mengikuti suara rekaman yang sedang diputar. Dalam pandangan seni pertunjukan, kepalsuan proses bernyanyi tersebut tidaklah salah, karena pergeseran cara pandang penonton pada sebuah pertunjukan musik. Seperti yang dipaparkan oleh Suanda, “namun dalam bidang kesenian, ‘kepalsuan’ tidak merugikan, bahkan memberi kenikmatan.” (Suanda, Endo. 2005). Sehubungan dengan pergeseran cara pandang pertunjukan musik kaitanya dengan penggunaan teknologi Lim Francis memberikan pandangan yang sama “Teknologi merupakan suatu cara pandang dan pengalaman yang membentuk cara bertindak kita, cara bagaimana kita menggunakan alat dan cara kita berhubungan dengan dunia kehidupan sehingga teknologi membentuk arah gerak sains.” (Lim, Francis. 2008).

Selain *lipsinc*, perkembangan teknologi dalam satu pertunjukan musik yang menampilkan satu bentuk simulasi adalah pertunjukan musik virtual dengan menggabungkan teknologi hologram yang pernah digunakan dalam sebuah konser, yaitu dengan menghadirkan sosok penyanyi / penampil di atas panggung yang disimulasikan oleh hologram.

Bentuk pergeseran pemaknaan sosok idola dalam pertunjukan musik yang dahulu merupakan sosok yang dipuja karena permainan musik dan cara penampilanya bagus, kini bergeser ke arah idola sebagai satu bentuk simbol yang dipuja meski hanya dengan menghadirkan bentuk penampilan dan karakternya saja.

Satu studi kasus bahwa sosok idola dalam pertunjukan musik telah bergeser menjadi sebuah simbol telah dilakukan di Inggris. Damon Albarn dan Jamie Hewlett pada tahun 1998 memulai sebuah proyek untuk merancang grup band virtual. Disebut band virtual karena meskipun lagunya digubah oleh perancang proyek ini, namun dalam mengenalkan diri, grup band ini menggunakan ikon 4 sosok karakter kartun 2 Dimensi yang diciptakan oleh Jamie Hewlett sebagai komikus. Kenyataan diterimanya grup musik ini hingga telah mengeluarkan 5

album dalam perjalanan karirnya merupakan bukti bahwa sosok idola merupakan sebuah simbol yang bisa diciptakan.

Penggunaan konsep simbol dengan menjadikan karakter virtual sebagai idola juga telah diciptakan di Jepang. Berawal dari proyek penelitian Kenmochi Hideki, tentang Synthesizer suara vokal yang disebut Vocaloid, maka diciptakanlah karakter-karakter yang dapat mewakili bentuk karakter vokal yang diciptakan dari aplikasi Vocaloid tersebut.

Berkaitan dengan penggabungan teknologi dan pertunjukan musik, kedua kasus karakter virtual tersebut telah melakukan satu pertunjukan musik langsung dalam bentuk konser, dengan menghadirkan karakter virtual tersebut di atas panggung. Karakter virtual tersebut ditampilkan dalam bentuk hologram dengan menggunakan layar tipis di atas panggung, sehingga tampak karakter tersebut terkesan benar-benar hadir di atas panggung.

Dari referensi bentuk pertunjukan tersebut maka penulis berusaha merancang satu sosok karakter virtual yang akan ditampilkan melalui sebuah aplikasi yang nantinya diharapkan memiliki kelebihan di sisi interaksi untuk menjembatani antara hadirnya karakter virtual di atas panggung dengan kemampuan untuk melakukan interaksi langsung layaknya pemain musik sesungguhnya. Konsepnya adalah menampilkan karakter tersebut dalam satu bentuk hologram yang dapat digerakan oleh alat *motion capture* secara *real time*/langsung.

Untuk merancang aplikasi tersebut, maka penulis juga akan merancang satu sosok karakter sebagai objek perancangan yang akan digunakan dalam aplikasi tersebut nantinya. Berkaitan dengan perancangan karakter tersebut, maka penulis akan menggunakan studi kasus perancangan karakter virtual dengan mengadopsi elemen visual karakter Topeng Malangan sebagai konten *local genius* yang akan memberikan karakter ciri khas produk aplikasi ini.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Konsep dalam merancang dan menjembatani hadirnya karakter virtual yang dapat dihadirkan di atas panggung dengan kemampuan berinteraksi adalah fokus dari perancangan ini. Untuk itu dalam perancangan karakter virtual ini dirumuskan rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah merancang karakter virtual yang akan digunakan sebagai penampil dalam pertunjukan musik dengan pendekatan visual Topeng Malangan?
2. Bagaimanakah merancang pertunjukan musik dengangan menghadirkan karakter virtual yang memiliki nilai lebih dalam berinteraksi langsung?

## **I.3 Batasan Masalah**

Dalam perancangan ini bentuk desain karakter yang akan dirancang adalah karakter yang berperan sebagai penyanyi (vokalis) dalam satu pertunjukan musik yang dirancang berdasarkan pendekatan visual Topeng Malangan sebagai karakter dalam aplikasi nantinya. Sedangkan jenis media yang digunakan untuk menampilkan karakter virtual di atas panggung adalah media hologram berupa layar transparan.

Target dari perancangan ini adalah terciptanya sebuah aplikasi yang dapat menampilkan karakter virtual di atas panggung dengan kemampuan berinteraksi secara langsung sebagai simulasi penyanyi asli.

Dikarenakan akan hadirnya beberapa istilah yang memiliki pengertian luas, maka penulis memberikan pula batasan pengertian istilah tersebut berdasar ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

### 1. Karakter virtual

Ada berbagai penafsiran tentang istilah karakter. Dalam perancangan ini penulis memfokuskan istilah karakter di sini lebih kepada aspek perwatakan tokoh Topeng Malang dengan representasi visualnya. Sedangkan istilah virtual terdiri dari dua macam, pertama adalah virtual dalam bentuk virtual dan kedua adalah virtual dalam arti bentuk dan makna. Dalam kasus pembahasan ini karakter virtual yang dimaksud adalah dalam arti bentuk yang lebih ditujukan pada sosok virtual. “dunia virtual adalah simulasi” (Shield, Rob. 2003). Dari pernyataan Rob Shield tersebut dapat dipahami bahwa konsep virtual adalah sebuah konsep simulasi dari satu objek maupun bentuk yang tersimulasi oleh media digital.

### 2. Topeng Malangan

Pertunjukan Topeng di Malang dahulu memiliki banyak sekali cabang perkumpulan yang mencapai 9 lokasi perkumpulan di Sembilan desa yang berbeda. Akan tetapi dalam perjalanannya di tahun 1980-1990 jumlah perkumpulan tersebut semakin menyusut hingga hanya terdapat empat perkumpulan. Namun sayangnya jumlah ini terus berkurang di tahun 2000 hingga menyisakan dua perkumpulan topeng Malang yang ada di Desa Kedungmonggo ( Asmara bangun), dan desa Galagh Dowo (Sri Marga) dari dua perkumpulan Topeng Malang tersebut mengisahkan versi yang berbeda satu sama lainnya dan dalam perancangan ini penulis merujuk pada versi dari perkumpulan Asmarabangun dari desa Kedungmonggo

### 3. Penokohan

Secara keseluruhan terdapat 76 karakter yang terdapat dalam cerita Topeng Malang ini, namun pada proses perancangan ini penulis menjadikan studi kasus pengembangan karakter ini dengan beberapa tokoh karakter yang dapat merepresentasikan kebutuhan penampilan musik dalam perancangan ini.

#### 4. Aplikasi karakter virtual

Aplikasi yang dimaksud bukanlah aplikasi yang dapat digunakan dengan leluasa dengan device yang sederhana, akan tetapi aplikasi yang dimaksud di sini adalah satu konsep seperangkat media yang dapat digunakan untuk menghadirkan karakter virtual dalam satu kemasan pertunjukan musik.

### **I.4 Tujuan Perancangan**

Berkaitan dengan latar belakang perancangan yang telah dipaparkan di atas maka perancangan ini bertujuan untuk mencapai:

1. Menghasilkan karakter virtual sebagai penampil pertunjukan musik yang diadaptasi dari unsur visual budaya lokal Topeng Malangan, dari Malang Jawa Timur.
2. Menrumuskan bentuk konsep pertunjukan yang dapat menampilkan karakter virtual dengan konsep interaksi langsung.

### **I.5 Fokus Perancangan**

Dalam perancangan ini, penulis menjabarkan asumsi dari hasil yang akan dicapai nantinya dalam poin-poin berikut ini:

#### a. Karakter Virtual

Sebagai objek yang akan ditampilkan dalam pertunjukan musik virtual nantinya, penulis akan merancang karakter yang dapat merepresentasikan pemain musik yang akan tampil di atas panggung. Dalam perancangan tersebut, penulis akan mengacu pada unsur visual yang dimiliki Topeng Malangan sebagai upaya dalam mengangkat unsur budaya lokal dalam perancangan ini.

Namun dikarenakan luasnya genre, aliran, bahkan jenis instrumen musik yang digunakan dalam konteks pertunjukan musik, maka penulis akan memberikan batasan fokus perancangan pada perancangan karakter virtual pada konteks vokalis. Hal ini diambil karena vokalis selain sebagai pusat utama perhatian penonton pada satu pertunjukan musik juga memiliki kategori yang jelas dalam pengelompokan data dalam pendekatan perancangannya. Yaitu dalam konteks karakter suara dan jenis vokal.

#### b. Platform

Dalam menghadirkan karakter virtual di atas panggung maka, penulis akan merujuk pada konsep penampilan karakter virtual yang telah ada sebelumnya pada konsep penampilan Gorillaz dan Hatsune miku, yaitu berupa tampilan animasi dalam bentuk hologram. Dengan demikian penulis mengasumsikan bahwa perancangan ini nantinya akan menggunakan media yang dapat menghadirkan karakter virtual yang dapat digerakan secara langsung sebagai bentuk proses interaksi

#### c. Programing

Bentuk teknis dari perancangan diasumsikan akan menggunakan sistem kerja di mana pemain sesungguhnya (pengguna) dapat menggerakkan karakter virtual yang hadir di atas panggung dengan konsep teknologi yang ada.

#### d. Konsep dan konten

Dengan penggabungan karakter virtual dalam pertunjukan musik dengan konsep interaksi langsung, diasumsikan bahwa perancangan ini dapat menjadi sebuah konsep kemasan alternatif pertunjukan yang mampu menampilkan karakter berbentuk apapun dan menampilkan pertunjukan yang hanya bisa dilakukan oleh konsep virtual yang tidak bisa dijangkau oleh pertunjukan konvensional.

## **I.6 Metode Perancangan**

Metode perancangan dalam penulisan ini dibagi menjadi beberapa tahapan dimulai dari proses pengumpulan data, analisa, hingga perancangan yang dibagi dalam tahapan sebagai berikut:

### **I.6.1 Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Objek yang diteliti adalah sebuah even pertunjukan konser musik. Dengan mengamati jenis karakter penyanyi, yang akan ditarik sebuah kesimpulan yang akan dijabarkan dalam bentuk deskriptif sebagai data pedoman perancangan Karakter Virtual dengan pendekatan bisual Topeng Malangan

#### **2. Wawancara**

Dalam proses pengumpulan data, penulis melakukan beberapa wawancara dengan produser musik sekaligus show director yang memberikan gambaran tentang satu pertunjukan musik dan seluk beluknya. Kemudian pelatih vokal sebagai data acuan dalam mengklasifikasikan karakter suara yang akan digunakan sebagai data perancangan karakter virtual nantinya. Dan yang terakhir adalah wawancara dengan budayawan Topeng Malangan sebagai data pakem perancangan karakter yang akan dijadikan pendekatan visual perancangan ini nantinya.

#### **3. Studi kepustakaan**

Pengumpulan data dalam konteks studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data terkait dengan pertunjukan musik, karakter virtual, interaktifitsa, hingga proses perancangan dengan pendekatan visual Topeng Malang, yang pada akhirnya juga membuat penulis harus melakukan studi literatur pada semua bentuk penulisan terkait Topeng Malangan.

### **I.6.2 Proses Analisa Data**

Setelah data perancangan terkumpul, maka penulis melakukan proses analisis data dengan tahapan sebagai berikut:

1. proses data yang diperoleh melalui observasi wawancara, dan studi pustaka tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam kebutuhan perancangan, mulai dari perancangan karakter, hingga perancangan interface, dan aplikasi pertunjukan tersebut.
2. Data yang telah dikelompokkan kemudian dianalisis melalui proses analisa kualitatif sehingga menjadi acuan dasar yang akan digunakan sebagai sumber pendekatan visual perancangan.
3. Dari data acuan tersebut kemudian dirumuskan konsep perancangan berdasarkan pendekatan visual dan data yang telah dianalisa.

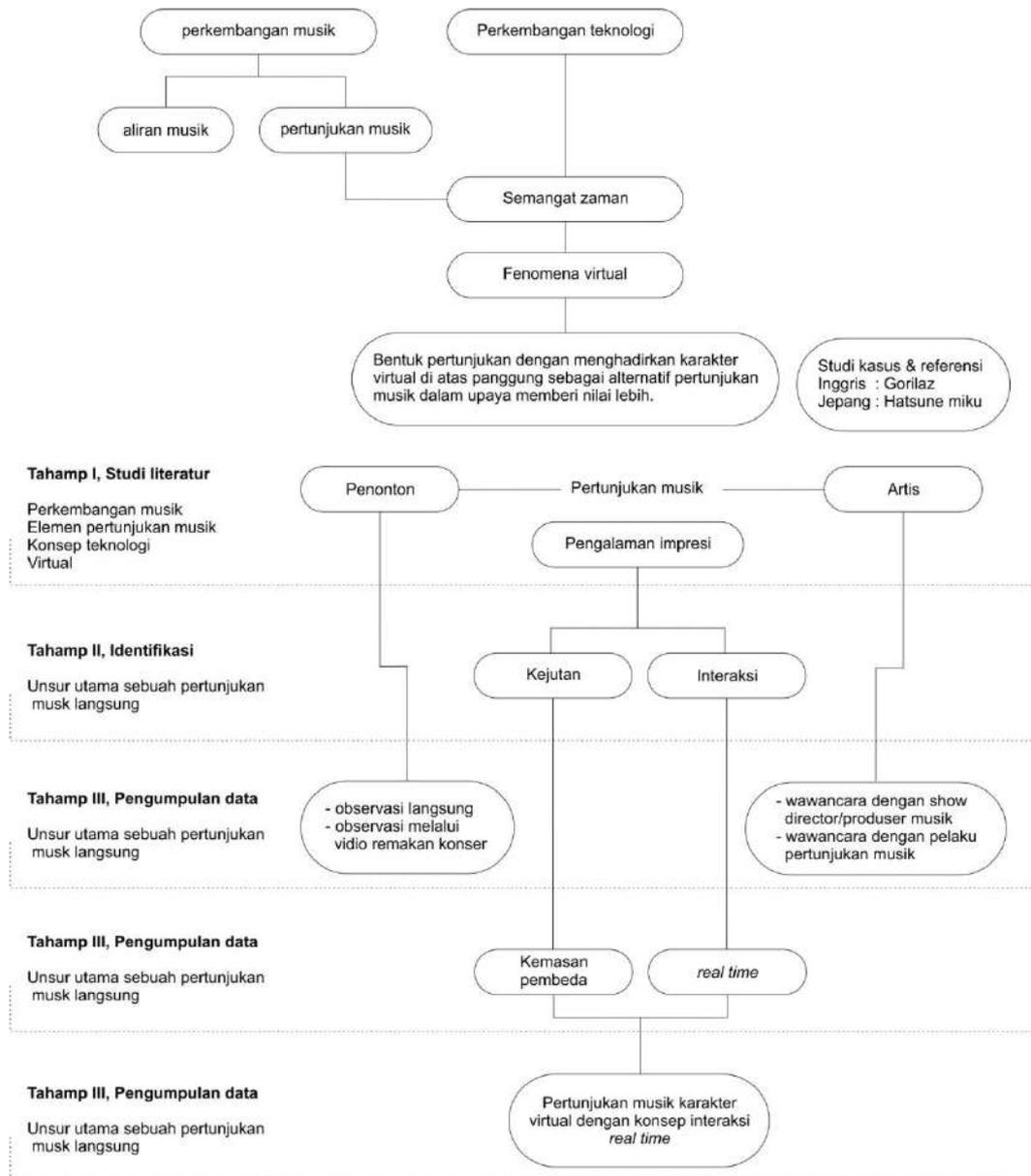
### **I.6.2 Proses Perancangan**

Dalam proses perancangan penulis membagi tahapan dalam tiga tahapan yaitu:

1. Melakukan perancangan karakter virtual melalui rumusan data konsep visual karakter dengan melakukan pendekatan visual antara karakter yang ingin dibangun dengan elemen visual topeng malangan.
2. Merancang bentuk *interface* yang akan menjadi acuan tampilan dengan pengguna aplikasi.
3. Merancang sekema dan alur teknis pertunjukan virtual.

## I.7 Skema Perancangan

Perancangan dapat dijabarkan melalui tahapan bagan berikut ini.



Gambar I.1 Kerangka Perancangan pertunjukan musik virtual

## **I.7 Sistematika Penulisan**

Tesis ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan  
Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, kerangka penelitian dan sistematika penulisan.
- Bab II Landasan Teori  
Bab ini berisi tentang berbagai teori yang digunakan sebagai dasar dan pendukung perancangan ini. Pendekatan teori yang digunakan adalah data literature tentang Topeng Malangan teori adaptasi bentuk, aplikasi teknologi virtual, hingga teori komunikasi pertunjukan dan teori desain sebagai acuan dalam perancangan proyek ini. Pengambilan referensi perancangan pendahulu.
- Bab III Objek penelitian  
Bab ini akan menjabarkan tentang data-data yang telah dikumpulkan sebagai dasar dan penguat perancangan ini.
- Bab IV Konsep Visual Perancangan Karakter Virtual  
Bab ini berisi tentang penjabaran teknis proses perancangan karakteri dan konsep visual aplikasi teknologi pertunjukannya.
- Bab V Teknis konsep pertunjukan: Membahas tentang konsep pengemasan teknis penampilan karakter virtual dengan interaksi langsung.
- Bab VII Penutup: Membahas mengenai hasil serta saran pemanfaatan perancangan.

## **BAB II Tinjauan Pustaka**

### **II.1. Studi Kasus Karakter Virtual**

#### **II.1.1 Karakter virtual**

Dari kamus Inggris Oxford menyebutkan bahwa Virtual: apapun, esensi atau efek, meskipun tidak secara formal atau actual, biasa disebut dengan istilah efek atau hasil (Oxford English dictionary –OED). Sedangkan Rob shield menyebutkan pengertian virtual dengan sudut yang sedikit berbeda dengan mengatakan bahwa, “Saat ini, kata ‘virtual’ seringkali digunakan sebagai nomina-‘virtual’- sebuah tempat, sebuah ruang, dunia secara keseluruhan dari objek grafis dan persona hidup yang menempati wilayah fiksional, ritual, dan digital sebagai perwakilan seseorang dan benda secara aktual.” (Shield, Rob. 2003) dari pendapat Rob di atas, dapat disimpulkan bahwa virtual dapat dirumuskan dalam bentuk objek yang menempati wilayah fiksional, ritual, dan digital sebagai perwakilan/simulasi orang maupun benda secara aktual.

Sedangkan pengertian karakter berdasarkan kamus Oxford online dapat dibedakan berdasarkan konteksnya tersendiri. Berupa karakter dalam konteks kualitas mental dan moral seseorang, konteks deskripsi suatu tokoh dalam sebuah jalan cerita, bentuk simbol maupun huruf, istilah dalam mengidentifikasi keadaan makhluk biologi (biasanya dalam pengolongan spesies). (<http://oxforddictionaries.com>) Dalam konteks perancangan ini istilah karakter yang digunakan lebih tepat mengarah pada konteks deskripsi pada satu tokoh dalam sebuah jalan cerita. Dan dalam perancangan ini konteks cerita itu adalah konteks pertunjukan musik sehingga karakter di sini merepresentasikan objek yang hadir di atas panggung sebagai penampil itu sendiri.

Berdasarkan beberapa penjabaran di atas ‘karakter virtual’ dapat diartikan bahwa karakter virtual adalah satu objek yang memiliki deskripsi suatu tokoh yang menempati wilayah fiksional dan digital sebagai perwakilan simulasi orang maupun benda secara aktual.

## II.1.2 Studi kasus karakter virtual Vocaloid

Karakter virtual Hatsune Miku ini Berasal dari sebuah Diva Project yang dikembangkan menggunakan software pencipta suara bernama Vocaloid. Hatsune Miku adalah penyanyi aplikasi synthesizer dengan karakter perempuan yang mencerminkan cirri khas karakter Jepang dengan mengadopsi konsep anime dan karakter salah satu serial anime yang populer di tahun 2000an, Sailor Moon. karakter Hatsune Miku memiliki suara dari contoh artis jepang bernama Saki Fujita. Suara pertama dari masa depan adalah arti dari gabungan keseluruhan kata Hatsune Miku dalam bahasa Jepang.

Produk komersil yang berawal dari sebuah riset gabungan non komersil oleh Kenmochi Hideki ini diciptakan sebagai alat Synthesizer yang dapat menciptakan suara vokal dengan cara mengetikkan data lirik dan melodi ke dalam software vocaloid tersebut. Saat ini produk Vocaloid ini telah dikembangkan dan diproduksi oleh perusahaan Yamaha. Ada beberapa macam karakter suara yang sudah dikembangkan saat itu seperti karakter bernama Hatsune Miku dan Gakupoid. Lagu dan vidio yang mewakili Hatsune miku begitu populer ketika diunggah pada situs Nico vidio.



Gambar II.4 Hatsune Miku. Sumber:[http://vokaloid.wikia.com/wiki/Hatsune\\_Miku](http://vokaloid.wikia.com/wiki/Hatsune_Miku)  
Diunduh 10 Januari 2013.

### II.1.3 Studi kasus karakter virtual Gorillaz

Gorillaz merupakan satu grup musik virtual yang dirancang pada tahun 1998 oleh Damon Albarn yang saat itu juga masih menjabat sebagai Vokalis dan keyboardist dalam sebuah band dari Inggris bernama “Blur”. Damon Albarn yang masih memiliki grup musik band tersebut membuat sebuah proyek band virtual bersama Jamie Hewlett. Salah satu komikus yang saat itu telah dikenal melalui sebuah komik “Tank Girl”.

Ide terciptanya grup musik virtual ini berawal dari ketika dua orang tersebut sedang melihat acara musik MTV. Ide keluar ketika mereka melihat MTV, mereka menyadari tidak adanya bahan komentar di sana. Dan mulai mencetuskan ide band kartoon untuk mendapatkan komentar dan apresiasi dari penonton. Dua orang tersebut mulai menamai proyek mereka dengan nama proyek Gorilla dengan empat orang anggota karakter virtual yang terdiri dari 2D/two dee, Murdoc Niccals, Noodle dan Russel Hobbs. Keunikan dari karakter personil ini adalah tiap karakter merupakan karakter yang digambarkan secara animasi.



Gambar II.5 Gorillaz. Sumber: *Screen <http://wallpapertube.com/musik/gorillaz-wallpaper-11>*  
Diunduh 10 Januari 2013.

## II.2. Pertunjukan musik

Ada berbagai macam jenis cabang dari pertunjukan itu sendiri, dimulai dari pertunjukan seni (*performance art*), tari, hingga drama. Dari sumber Progresivitas

seni pertunjukan sebagai media komunikasi dapat kita amati dengan pelebaran wilayah pertunjukan (Lull,1998:192-193) yang sebelumnya telah dirinci secara antropologis, di antaranya oleh Civtor Turner (*The Antropology of Performance*.1986), Willa Apple dan Richard Schechner (*By mean of performance*, 1990) dan Richard Schechner (*Performance Theory/1988 dan Performance Studies*. 2002), Jaeni menyimpulkan pengelompokan pertunjukan ada empat kategori.

a. Ritual

Performance ini menyangkut upacara keagamaan yang biasanya diwariskan secara turun temurun dan memiliki nilai kesakralan.

b. *Performance art*

Merupakan kemasan seni pertunjukan yang tidak terikat dengan unsure ritual dan lebih cenderung pada konsep nonkonvensional.

c. *Even of Culture*

Hal-hal yang menyangkut peristiwa budaya. Berbeda dengan ritual, jika *even of Culure* lebih luas dan mencakup beberapa kegiatan budaya yang tidak selalu terkait dengan upacara sacral.

d. *Entertaintment*

Lebih kepada konsep pertunjukan yang berorientasi pada hiburan.

Berbeda dengan pemahaman tentang seni pertunjukan, yang menjadi pertunjukan nonkonvensional, pertunjukan musik lebih cenderung tertuju pada satu penampilan dengan segmen audience tertentu yang pada dasarnya menampilkan satu paket penampilan musik. Dimulai dari permainan musik, hingga konsep kemasan atraksi panggung yang mencakup sang artis hingga kemasan panggung itu sendiri.

Berkaitan dengan pertunjukan musik, hadirnya karakter virtual dimulai dari adanya upaya oleh penampil untuk menghadirkan sosok baru yang berbeda dengan penampilan aslinya. Tujuannya bisa beraneka ragam, dimulai dari upaya dalam memberikan penampilan yang baik, menutup identitas, hingga strategi pembeda yang bisa menjadi ciri khas grup musik itu sendiri. Bentuk yang paling sederhana dari semua itu adalah penggunaan kostum penampilan. Dengan adanya kostum yang dikenakan penampil, hal tersebut merupakan upaya dalam menghadirkan sebuah kesan yang tak lain adalah dalam rangka membangun sebuah karakter dalam penampilannya. Dalam beberapa konteks, proses pembangunan karakter ini dilakukan dengan cara menutupi identitas asli sang penampil dengan menggunakan selubung seperti riasan wajah yang berlebihan hingga topeng.

Dalam beberapa kasus penggunaan topeng digunakan sebagai upaya dalam menyembunyikan identitas asli penampil. Namun lebih dari itu penggunaan selubung lebih banyak berperan sebagai strategi pembeda. Yaitu upaya dalam menghadirkan keunikan tersendiri sebagai strategi dalam mengambil perhatian penonton. Seiring perkembangan teknologi, dalam menyembunyikan identitas dan melakukan strategi pembeda, para penampil tidak lagi harus menggunakan topeng untuk melakukannya. Dalam satu studi kasus, grup musik asal Inggris, Gorillaz merupakan grup musik beranggotakan karakter virtual yang salah satu personilnya Damon Albarn, merupakan personil yang masih aktif dalam sebuah grup musik lainnya bernama Blur. Pembentukan grup musik beranggotakan karakter virtual tersebut adalah upayanya dalam menyalurkan keinginan bermusiknya tanpa harus melepas grup musik yang lama.

Jika karakter virtual yang digunakan Gorillaz merupakan cara dalam menutupi identitas maka contoh studi kasus lainnya, yaitu Hatsune Miku sebagai satu sosok artis virtual di Jepang, merupakan satu karakter yang menjadi simbol dari sosok artis yang dibangun dari pengembangan software synthesizer suara. Ke-dua kasus lahirnya karakter virtual di atas merupakan cara dalam mensimulasikan kehadiran sosok satu karakter yang menjadi ikon sebagai objek yang akan dikenal oleh penonton.

### **II.3 Interaktifitas dalam pertunjukan musik oleh karakter virtual**

Interaksi manusia adalah proses simbolis. Proses saling menukar, membagi tanda atau simbol yang di dalamnya ada proses interaksi dan pengertian (Syam 2009:109) dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa Syam mendefinisikan interaksi adalah proses saling menukar atau membagi simbol dalam proses interaksi. Dalam konteks pertunjukan musik terjadi sebuah komunikasi antara penampil dan penonton di mana terdapat pembagian pesan / simbol.

Simbol yang dibagi selain dari konteks lagu yang meliputi lirik dan aransemen musik, pertukaran simbol juga terjadi ketika penampil memutuskan untuk mengenakan busana atau aksesoris tertentu yang secara tidak langsung menjadi pendukung penampilan mereka dalam membangun kesan karakter yang ingin disampaikan pada penonton.

“De Marinis secara meyakinkan berpendapat bahwa pertunjukan seni dapat dianggap sebagai proses komunikatif dengan alasan bahwa apa yang musisi kirim membuat penonton bereaksi dengan cara tertentu. Dia percaya bahwa untuk melakukan komunikasi, pengirim dan penerima tidak harus menggunakan saluran yang sama, modus yang digunakan dalam mengirim dan menerima pikiran. Sebaliknya bila satu sisi mengirim sinyal yang membuat sisi lain bereaksi kita dapat menyebutnya komunikasi. Ketika seseorang menerima panggilan telepon dan menulis surat untuk menanggapi panggilan komunikasi telah terjadi. Ia bahkan melangkah lebih jauh dengan mengatakan bahwa "Tapi masalahnya adalah bahkan lebih mendasar. Jika penerima mengetahui kode (s) dari pengirim, ada jenis tindakan reverse diperlukan untuk komunikasi terjadi. Cukuplah jika saluran yang dilalui aliran pesan diaktifkan, dan ada kontak antara dua kutub interaksi " (*Santosa 2001: 346*).

Dalam konteks interaksi antar penonton interaksi juga terjadi ketika terjadi sebuah proses imbal balik di mana penampil memberikan stimulus berupa penampilan hingga percakapan pendek pada penonton yang kemudian ditanggapi hingga akhirnya penampil mampu mengakomodasi apa yang saat itu disampaikan atau bahkan di minta oleh penonton secara langsung. Konteks interaktif yang terjadi pada satu pertunjukan musik semacam itulah yang dimaksud dengan konsep pertunjukan langsung.

Proses interaksi tidak lepas dari sebuah proses komunikasi. Melalui komunikasi kita membangun budaya, dan ketika kita berkomunikasi, kita berkomunikasi secara budaya (Lull,2000: 10) berdasarkan pernyataan James Lull tersebut dapat diketahui bahwa dalam berkomunikasi juga terjadi sebuah proses pembentukan budaya. Sebagaimana dengan pembahasan yang telah di singgung di atas, bahwa salah satu unsur utama dalam sebuah konser pertunjukan musik telah bergeser saat karakter virtual sebagai penampil di atas panggung merupakan sebuah rekaman video yang diputar ulang begitu saja.

Interaksi dalam konteks pembahasan ini adalah satu bentuk komunikasi timbal-balik antara artis sebagai penampil di atas panggung, dengan penonton sebagai bentuk sensasi yang akan didapatkan oleh penonton saat menghadiri sebuah even konser. Dengan adanya interaktifitas semacam ini, maka kesan kehadiran sang artis di satu ruang yang sama dengan para penontonya merupakan satu nilai sensasi tersendiri yang akan dicari dalam satu pertunjukan konser musik.

Jaeni dalam bukunya Komunikasi Seni pertunjukan: *Membaca Teater Rakyat Indonesia (Sandiwara Cirebon)* menyampaikan bahwa dalam komunikasi pertunjukan terdapat elemen penting dengan alur yang dapat ditunjukkan dalam bagan sebagai pembentuk satu proses komunikasi pertunjukan sebagai berikut;

#### **II.4 Aspek komunikasi visual dalam perancangan karakter virtual**

“keunggulan manusia atas makhluk lain adalah keistimewaan mereka sebagai *animal symbolicum*” (Mulyana, 2000:43) manusia sebagai makhluk yang menggunakan lambang atau simbol, yang membedakannya dengan makhluk lain. Dalam penyampaian simbol tersebut, manusia bisa menggunakan berbagai macam sarana dan media dalam mengirim pesan tersebut. Dalam konteks perancangan karakter virtual, konsep perancangan tiap karakternya juga merupakan sebuah proses penyimbunan dari tiap-tiap karakter yang akan merepresentasikan keahlian dan sifat berdasarkan karakter instrumen yang dimainkan.

Untuk merancang karakter virtual dibutuhkan sebuah acuan khusus sebagai dasar perancangan/ penyimbunan dari pesan yang akan ditransformasikan dalam bentuk elemen-elemen visual karakter virtual. Dalam konteks ini penulis menggunakan studi kasus karakter Topeng Malang, sebagai acuan dasar perancangan karakter virtual. Pemilihan karakter Topeng Malangan dikarenakan pada cerita Tari Topeng Malangan terdapat 76 karakter topeng yang berbeda dan masing-masing topeng tersebut mewakili karakter yang berbeda pula. Sehingga memungkinkan eksplorasi dalam perancangan karakter virtual yang sesuai dengan karakter penokohan Topeng Malangan tersebut.

Dalam disertasi Dr. Intan Rizky Mutiaz M.Ds. tentang Komunikasi Simbolik Dunia Maya Dalam Game Online “Idol Street” menyatakan dalam kesimpulan risetnya bahwa dalam bermain game online, pemain game membangun konsep dirinya melalui konstruksi identitas dengan penggabungan komoditas (fashion, musik, dan dance) sebagai aktualisasi diri di dunia maya. Individu yang terbentuk dari konstruksi identitas tersebut adalah individu yang terbentuk dari konstruksi identitas tersebut adalah individu virtual yang diciptakan (disimulasikan) melalui proses manipulasi. Berkaitan dengan perancangan karakter virtual ini, karakter yang akan dirancang di sini akan mewakili bentuk avatar dalam game online yang merupakan representasi dari individu virtual yang diciptakan/disimulasikan melalui proses adaptasi elemen visual Topeng Malang.

Dalam menghadirkan sebuah pertunjukan dengan karakter virtual sebagai objek utama pertunjukan dengan mempertahankan unsur interaksi, maka penulis akan merancang bentuk karakter yang akan merepresentasikan konsep interaksi oleh karakter virtual di atas sebuah panggung.

Berdasarkan pada studi kasus perancangan Hatsune Miku, yang sengaja menggunakan konsep manga dan rujukan referensi visual sosok karakter utama sebuah film serial berjudul Sailor moon yang sempat populer di masanya sebagai identitas yang merepresentasikan asal karakter tersebut. Maka selain sebagai landasan dasar perancangan karakter virtual, pemilihan konsep Topeng Malangan juga dapat menjadi penanda identitas karakter virtual ini.

## II.5 Adopsi Visual Dengan Teori Transformasi budaya

Dalam mentransformasikan elemen visual Topeng Malangan ke dalam bentuk karakter virtual yang baru, maka penulis menggunakan metode TCUSM oleh Adi Nugraha. Dr. Adhi Nugraha, MA, Dalam Disertasinya “*Transforming Tradition: A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context*” menuliskan bahwa dalam transformasi budaya tradisi ada 5 unsur yang akan berperan dalam perubahan tradisi budaya itu sendiri. Kelima unsur tersebut adalah: TCUSM (*Technique, Concept, Utility, Structure, Material*) yang akan membantu desainer merumuskan transformasi bentuk desain secara sistematis.

### a. *Material* / Material

Berkaitan dengan semua bahan baku pembuat artefak budaya tradisi. Setiap material memiliki klasifikasi material alami dan buatan hingga material khusus yang hanya didapati pada pencipta tradisi tertentu.

### b. *Technique* /Teknik

Merupakan satu pemahaman atau ilmu dalam menciptakan teknik tertentu dalam satu bentuk tradisi. Pemahaman tentang teknik pembuatan ini jika tidak diwariskan dan diajarkan pada generasi penerus, kemungkinan untuk punah akan besar.

### c. *Structure* / Struktur

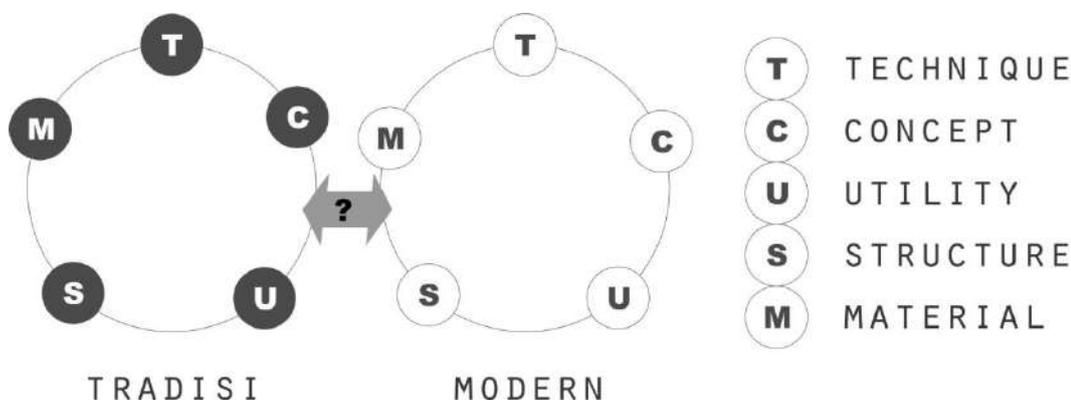
Struktur yang dimaksud mencakup tampilan objek secara fisik, seperti ukuran, bentuk. Gambaran tersebut dapat menjadi acuan desainer untuk menemukan bentuk-bentuk baru lainnya dengan pencampuran elemen desain dalam bentuk apapun.

### d. *Utility* / Kegunaan

Kegunaan di sini mencakup fungsi dan kegunaan alat hasil tradisi tersebut.

e. *Concept / Konsep*

Merupakan factor yang tersembunyi di balik bentuk dan tampilan objek yang bisa mencakup, kualitas dari kebiasaan local, kepercayaan, karakter, perasaan, emosi, nilai, ideology, spiritual hingga budaya yang ada. Peran konsep sangatlah vital dalam perancangan budaya transformasi, hal ini dikarenakan ada aspek karakter dan nilai yang terkandung di dalam satu artefak budaya dan akan menjadi tak berarti jika nilai tersebut hilang dalam perancangan bentuk baru hasil transformasi budaya tersebut.



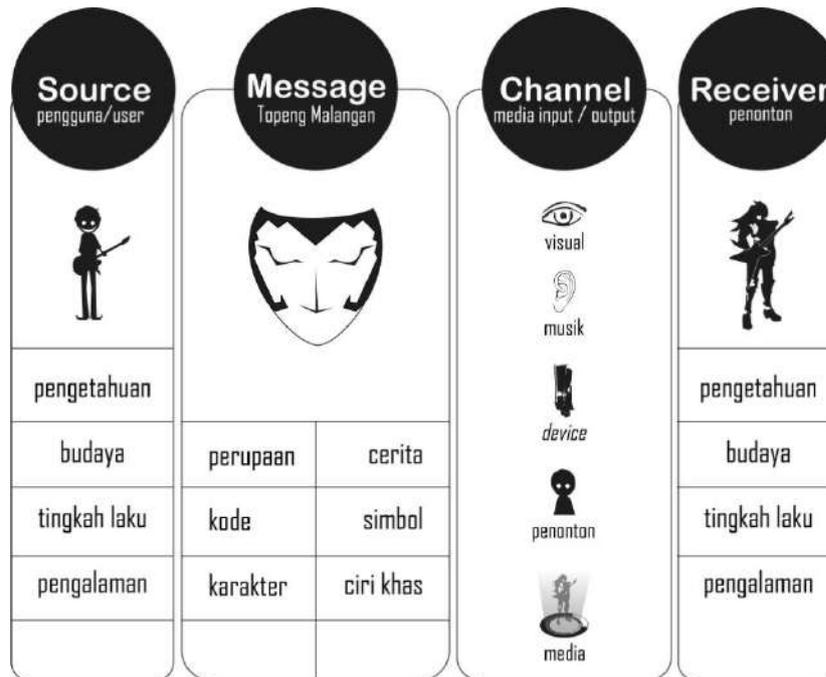
Gambar II.6 Model TCUSM, Adhi Nugraha

Dari tampilan di atas dapat dilihat elemen TCUSM tradisi sebagai konsep asli digabung dengan konsep TCUSM modern yang melahirkan bentuk unsur yang akan digabungkan, yaitu unsur S (*structure/struktur*), dan C (Concept/konsep) dari unsur tradisi akan dipertahankan dan digabungkan dengan unsur S (*structure/struktur*), C (Concept/konsep), dan U (*Utility/kegunaan*) modern.

Secara singkat dapat dijelaskan bahwa acuan dasar perancangan dari Topeng Malangan yang akan digunakan adalah unsur struktur dan konsep yang cenderung pada karakter dan elemen visual yang mampu merepresentasikan tiap-tiap pengguna alat instrument dalam sebuah pertunjukan musik. Sedangkan konsep, struktur, dan kegunaan dari sisi modern merupakan konsep yang akan disesuaikan dalam pertunjukan musik oleh karakter virtual itu nantinya.

## II.6 Konsep pertunjukan musik karakter virtual

“para ahli musik dari waktu-ke waktu berkeyakinan bahwa pertunjukan musik mempunyai dimensi komunikasi mengingat adanya aksi dan reaksi antara para pemusik dan penonton” (santosa:2008). Dalam konteks perancangan ini, penulis menggunakan model komunikasi Berlo, sebagai dasar acuan dalam mengemas konsep pertunjukan musik oleh karakter virtual.



Model Berlo  
sumber: buku Komunikasi Seni Pertunjukan .Jaeni.2007

Bagan II.7 Model Komunikasi Berlo. Sumber: buku Komunikasi Seni Pertunjukan. Jaeni.2007

Dari model komunikasi di atas dapat dilihat bahwa ada empat hal penting yang menjadi sebuah acuan dalam berkomunikasi. Sumber, sebagai pengirim pesan, kemudian pesan itu sendiri, *channel*, sebagai media pengirim pesan, hingga penerima pesan.

Dalam konteks pertunjukan musik, pengirim pesan adalah para penampil yang berada di atas panggung menampilkan setiap permainan bermusiknya. Sedangkan pesan yang disampaikan di sana ada dua kategori, pertama pesan eksplisit, berupa

cara mereka menampilkan pertunjukan musik itu dan pesan implisit, berupa jenis lagu dan pesan lirik di dalamnya. Di bidang *channel* atau media, penampil musik menggunakan alat-alat instrumen musik untuk mengirimkan pesan yang mereka miliki berupa musik. Sedangkan penonton sebagai penerima akan menerima pesan dalam bentuk dan hal juga, pesan eksplisit berupa suasana dan alunan musik yang ditampilkan di atas panggung. Sedangkan pesan implisit dalam pertunjukan itu adalah suasana dan kesan impresi yang diterima dari keseluruhan pertunjukan musik tersebut. Untuk itulah semakin bagus konsep penampilan panggung satu musik, maka akan semakin besar juga pengaruh impresi yang diciptakannya.

## **BAB III Objek penelitian**

### **III.1 Studi kasus karakter virtual**

Pada setiap perancangan karakter virtual ini, penulis akan mengelompokkan data referensi yang diperoleh untuk mendapatkan proses perancangan berupa pendekatan visual tertentu yang bisa menjadi acuan dalam perancangan karakter virtual nantinya. Dalam perancangan karakter virtual ini, penulis merujuk pada klasifikasi karakter yang disampaikan oleh David Okum dalam bukunya yang berjudul *Superhero Madness*. Pemilihan referensi teori oleh David Okum oleh penulis didasarkan karena adanya pembagian ciri khas karakter berdasarkan pembagian karakter antagonis dan protagonis dengan pengelompokan jenis kostum berdasarkan jenis karakternya.

Pemilihan klasifikasi berdasarkan David Okum menjabarkan karakter dari studi superhero di mana superhero selalu memiliki tampilan karakter yang direpresentasikan dengan kostumnya. Perumusan karakter dengan representasi kostum tersebut dapat menjadi rumusan dalam menentukan konsep visual berdasarkan deskripsi karakter virtual yang akan dirancang. Penggunaan teori klasifikasi karakter superhero yang dilakukan David Okum akan digunakan penulis sebagai acuan visual dalam membangun karakter virtual nantinya.

#### **III.1.1 Karakter Virtual Vocaloid**

##### **III.1.1.1 Gaya desain karakter**

Jika ditelisik perancangan karakter Hatsune Miku, merepresentasikan gaya desain Jepang yang populer dikenal dengan gaya *manga*-nya. Karakter *manga* merupakan karakter khas asli Jepang. Dari konsep tampilan visual dengan menggunakan tampilan *manga*, merupakan cara tersendiri dalam memunculkan karakter yang merepresentasikan negara asalnya. Dalam meluncurkan tiap produknya, Vocaloid juga merancang satu karakter yang mewakili karakter suara

yang dibawakan. Ada beberapa karakter lainnya yang dirancang. Di antaranya adalah:

- **Hatsune Miku**



|               |                    |
|---------------|--------------------|
| Arti Nama     | : suara masa depan |
| usia          | : 16               |
| Tinggi        | : 158 cm           |
| Berat         | : 42 kg            |
| Genre         | : Pop/Dance        |
| Tempo         | : 70-150BPM        |
| Vokal terbaik | : A3-E5            |
| Item          | : Daun bawang      |

Gambar III.1. Hatsune Miku. Sumber: <http://goo.gl/whDAF>. diunduh 10 maret 2003.

Hatsune Miku adalah karakter Vocaloid serial yang paling populer di antara lainnya. Debut pertama mulai dikenalnya karakter ini dimulai ketika diunggahnya sebuah video lagu gubahan Vocaloid dengan karakter Hatsune Miku di dalamnya di sebuah situs Nico video. Situs tersebut telah membuat karakter ini dikenal dengan baik ketika dia melakukan featuring dalam sebuah video bernama Levan Pollka Leek spin yang memiliki ciri menyerupai Hatsune Miku. Gaya suara dan lagunya cocok dengan musik pop. Suara vocaloid dalam karakter Hatsune Miku ini diambil dari suara seorang penyanyi bernama Saku Fujita.

- **Rin Kagamine dan Len Kagamie**



**Rin Kagamine**

|               |                          |
|---------------|--------------------------|
| Usia          | : 14 tahun               |
| Tinggi        | : 152 cm                 |
| Berat         | : 43 kg                  |
| Genre         | : Electro-pop, rock, pop |
| Tempo         | : 85-175BPM              |
| Vokal terbaik | : F3-C5                  |
| Item          | : sepaturoda dan jeruk   |

**Len Kagamie:**

|               |                       |
|---------------|-----------------------|
| Usia          | : 14 tahun            |
| Tinggi        | : 156 cm              |
| Berat         | : 47 kg               |
| Genre         | : Pop, dance, rock    |
| Tempo         | : 70-160BPM           |
| Vokal terbaik | : D3-C5               |
| Item          | : Sepaturoda & pisang |

Gambar III.2. Rin Kagamine dan Len Kagamie. Sumber: <http://goo.gl/whDAF>. diunduh 10 maret 2003.

Rin Kagamine (Pr) dan saudara kembarnya, Len Kagamine (Lk), adalah seri kedua dari vocaloid serial ke dua. Karakter Rin digambarkan sebagai personal yang agresif dan hiper yang digambarkan dengan item sepatu roda yang digunakan kedua karakter.

ketika Rin berkarakter agresif, Len Kagamine berkarakter sedikit pemalu namun juga memiliki sisi bebas ketika memainkan sepatu rodanya. Kedua karakter ini memiliki karakter vocal yang sama karena diambil dari suara vokal artis Asami Shimoda yang memiliki karakter suara remaja dengan tipe rock yang baik.

Lagu singgel yang diperkenalkan oleh Rin berjudul “Bye-bye my blue bird“. Sedangkan Lagu singgel dari Kagami Len berjudul “Alice’s and My wonderland”

- **Kaito**



|        |                        |
|--------|------------------------|
| Usia   | : 20 tahun             |
| tinggi | : 178 cm (tidak resmi) |
| berat  | : 65 kg (tidak resmi)  |
| gender | : Lelaki               |
| rilis  | : 17 Febuary, 2006     |
| item   | : Ice cream            |

Gambar III.3. Kaito. Sumber: <http://goo.gl/whDAF>. diunduh 10 maret 2003.

Kaito diciptakan sebagai rekan imbang dari Meiko. Kaito adalah vocaloid lelaki pertama yang diciptakan dan merupakan karakter tertua dari keluarga vocaloid. Kaito biasa bernyanyi dengan melow, sedih, dan pelan. Karakter suara yang digunakan berasal dari Naoto Fuuga. Dengan lagu singglenya berjudul “Old Radio”.

- **Meiko**



|         |                        |
|---------|------------------------|
| Usia    | : -                    |
| Tinggi  | : 165 cm (tidak resmi) |
| Berat   | : 48 kg (tidak resmi)  |
| Release | : 5 November, 2004     |
| Item    | : Sake (Bir)           |

Gambar III.4. Meiko . Sumber: <http://goo.gl/whDAF>. diunduh 10 maret 2003.

Meiko adalah vocaloid orang Jepang pertama yang digunakan sebagai karakter vocaloid. Memiliki karakter suara yang lugas, mantap, dan cocok untuk berbagai genre musik. Meiko merupakan vocaloid pertama dan karena itu suaranya tidak dikembangkan dan tidak sepopuler vocaloid karakter lainnya. Meiko memiliki dua penampilan karakter, normal dan bersi yang lebih dewasa. Karakter pertama ini kurang terapresiasi seperti karakter lainnya. Karakter Meiko diisi oleh Haigo Meiko dengan singgel lagunya berjudul "Change me"

#### - **Luka Megurine**



|               |                                |
|---------------|--------------------------------|
| Arti nama     | : suara yang berkeliling dunia |
| Usia          | : 20 tahun                     |
| Tinggi        | : 162 cm                       |
| Berat         | : 45 kg                        |
| Tempo         | : 65-145BPM                    |
| Vokal terbaik | : D3-D5                        |

Gambar III.5..Luka Megurine. Sumber: <http://goo.gl/whDAF>. diunduh 10 maret 2003.

Luka adalah karakter pertama yang dirancang untuk menyanyikan lagu dengan dua bahasa, Inggris dan Jepang. Program tersebut dijalankan dengan dua database suara yang berbeda. Merupakan penyanyi virtual pertama. Hal ini disebabkan karena pada karakter awal yang sudah ada jika menyanyikan lagu dalam bahasa Inggris cenderung terkesan kaku. Namun dengan munculnya Luka, permasalahan tersebut telah teratasi karena dia bisa menyanyikan lagu dalam dua pengucapan bahasa Inggris dan Jepang.

Luka memiliki suara serak, sayangnya hanya beberapa nada tinggi yang bisa dia nyanyikan dengan mudah. Karakter suara Luka lebih terkesan dewasa dari suara dengan gender perempuan sebelumnya. Sehingga Luka akan lebih tepat dan sesuai jika menyanyikan lagu Jazz maupun Blues. Singgel lagunya berjudul "Just be friends".

- **Gakupo Kamoi**



Usia : (Unknown)  
Tinggi : (Unknown)  
Berat : (Unknown)  
Item : Terong

Gambar III.6. Gakupo Kamoi. Sumber: <http://goo.gl/whDAF>. diunduh 10 maret 2003.

Karakter Gakupo Kamoi merupakan karakter yang suaranya diisi oleh artis musisi terkenal Gackt. Program vocaloid ini hadir dengan tiga lagu dari Gackt dan satu lagu demo. Pengguna vocaloid ini akan bisa menghadirkan suara yang seksi. Satu lagu single dari karakter ini berjudul “The Mad Hatter”

- **Megpoid Gumi**



Usia : (Unknown)  
Tinggi : Unknown  
Berat : Unknown  
Item : Wortel  
rilis : 25 juni 2009

Gambar III.7. Megpoid Gumi. Sumber: <http://goo.gl/whDAF>. diunduh 10 maret 2003.

Megapoid hampir menyerupai karakter Gakupoid yang bukan merupakan bagian dari karakter dua seri untuk Crypton. Tidak banyak informasi tentang karakter ini sejak dirilis 25 juni 2009 lalu. Meskipun demikian

karaktr ini sudah dikenal dengan baik. Memiliki karakter yang hampir sama dengan Miku yang juga memiliki kemampuan dalam mengadaptasi lagu yang bertipe sama dengan Miku. Single lagunya berjudul “Sweet Candy Parade”.

- **Lily**



Usia : (Unknown)  
Tinggi : (Unknown)  
Berat : (Unknown)  
Item : (Undefined) Lemon, Honey Wand, Railroad Sign

Gambar III.8. Lily. Sumber: <http://goo.gl/whDAF>. diunduh 10 maret 2003.

Lily merupakan karakter resmi dari yang dikembangkan oleh Yamaha Vocaloid2. Bank data dari karakter ini adalah hasil dari pengembangan dari Avex Manusiament dengan Yamaha. Karakter ini telah diluncurkan pada 25 agustus 2010 lalu. Dan desain karakter tersebut dirancang oleh KEI. Karakter data vokal suara Lily diambil dari suara Yuri Masuda, seorang vokalis jepang dari grup musik m.o.v.e. Lily mempunyai suara yang serak dan memikliki suara rendah tengah yang lebih baik daripada suara tinggi. Selain itu dia juga bisa mengeja dengan lebih baik. Dan lagu singglanya adalah “Lily lily burning night”.

Selain beberapa karakter di atas, masih banyak karakter lainnya yang dirancang dan dikembangkan berdasarkan karakter suara dari produk yang dikelauarkan. Beberapa contoh karakter lainnya adalah:



- 1) Teto Kasane   2) Yuki Kaai   3) Kyoteru Hiiyama   4) SF-A2 Miki   5) Haku Yowane



- 6) Kaiko   7) Neru Akita   8) Secu   9) Iroha Nekomura   10) Ryuto



- 11) Piko Utatane   12) Aoki Lapis   13) VFS-01R   14) VFS-01L   15) Yukari Yuzuki  
Ring Suzune   Hibiki Lui

Gambar III.9. karakter vocaloid: <http://goo.gl/whDAF>. diunduh 10 maret 2003.

### III 1.1.2 Teknis Pertunjukan Musik

Konsep tampilan pertunjukan Hatsune miku pernah diselenggarakan dengan kemasan sebuah konser. Teknisnya, Hatsune Miku menampilkan karakter virtual tersebut dalam tampilan video yang hadir dalam layar tipis di atas panggung, sehingga sang artis virtual tampak benar-benar bernyanyi di atas panggung. Sedangkan suasana *live* atau kesan konser langsung dibangun dengan menggunakan para pemain musik yang asli. Dengan menggunakan perhitungan waktu yang telah ditentukan, pemain musik yang terdiri dari pemain gitar, bas, drum, dan alat musik pelengkap lainnya memainkan lagu beriringan dengan waktu pemutaran video artis virtual tersebut.

Meskipun pertunjukan musik tersebut telah menampilkan sebuah keunikan tampilan dengan menghadirkan karakter virtual di atas panggung, akan tetapi karena konsep pertunjukan tersebut adalah sebuah rekaman, maka tidak terdapat unsur interaksi di dalamnya. Hal ini disebabkan karena karakter virtual tersebut

memang tidak dapat muncul di dunia nyata dan tidak memiliki AI (*Artificial Intelligent*) yang dapat memungkinkan sang artis mampu berkomunikasi bahkan berinteraksi dengan penonton secara *real time*.



Gambar III.10. Hatsune Miku. Sumber: *Screen shoot* video CV01 Hatsune Miku - World is Mine Live in Tokyo, Japan - 1080p HD - YouTube.avi  
Diunduh 11 Agustus 2011.

Namun demikian konsep pertunjukan musik tersebut telah membawa unsur kejutan, dengan cara menghadirkan sosok karakter virtual tersebut ke atas panggung dan bernyanyi layaknya artis nyata. Dan konsep tersebut tentunya menjadi kejutan tersendiri bagi penonton yang telah mengetahui bahwa Hatsune Miku adalah sosok virtual yang tidak mungkin berada di atas panggung untuk menyanyi dan menari layaknya manusia biasa. Dalam salah satu konser Miku juga pernah melakukan sebuah kolaborasi dengan menyanyi bersama karakter lainnya yang bernama Luka. Di sana ke dua penampil ini telah melakukan satu bentuk interaksi, namun hal tersebut hanya terjadi pada para penampil yang tetap terarah pada komunikasi satu arah. Sedangkan interaksi yang dibutuhkan dalam sebuah konser adalah interaksi dua arah, di mana penampil bisa memberikan respon atas apa yang terjadi dari arah penonton.

### **III.1.2 Karakter Virtual Gorillaz**

#### **III.1.2.1 Karakter personil**

Tiap personil pada grup band Gorillaz dirancang dengan baik oleh Jamie Hawlet bahkan lengkap dengan karakter dan cerita latar belakang tiap karakter yang semakin memperkuat karakter tiap personil band virtual ini.

### a. Vokal



Nama : 2D/ two dee  
Pemeran : Damon Albarn  
Posisi : Vokalist dan keyboard  
Tanggal lahir : Crawley, Inggris, 23 Mei 1987)

Gambar III.11. 2D. sumber: <http://goo.gl/bW6GT>. diunduh 11 maret 2003.

Nama aslinya adalah Stuart Pot yang lebih dikenal dengan nama panggung 2D atau dieja sebagai 'two dee'. Kedua matanya buta akibat insiden tabrakan dengan mobil Murdoc.

### b. Gitar



Nama : Noodle  
Pemeran : Simon Katz dan Simon Tong  
Posisi : Gitar dan backing vokal  
Tanggal lahir : 31 oktober 1990

Gambar III.12. Noodle. sumber: <http://goo.gl/bW6GT>. diunduh 11 maret 2003.

Nama aslinya adalah Noodle dengan konsep warga negara keturunan Jepang. Merupakan satu-satunya karakter wanita di dalam grup musik ini.

**c. Bass**



Nama : Murdoc  
Pemeran : Junior Dann, Morgan  
Nichols, Paun Simonon  
Posisi : Bassis  
Tanggal lahir : 1 juni 1966

Gambar III.13. Murdoc. sumber: <http://goo.gl/bW6GT>. diunduh 11 maret 2003.

Nama aslinya Murdoc Faust Niccals. Merupakan anggota Gorillaz yang paling nyeleneh. Murdoc mengklaim dirinya sebagai frontman band ini dan sering melakukan kekerasan pada anggota band lainya terutama 2D.

**d. Drum**



Nama : Russel  
Pemeran : Cass Browne  
Posisi : Drum dan perkusi  
Tanggal lahir : Broklyn, 3 juni 1975

Gambar III.14. Russel. sumber:  
<http://goo.gl/bW6GT>. diunduh 11 maret 2003.

Nama aslina adalah Russel Hobbs. Ia mempunyai hobi memasak dan juga penyayang anak kecil. Russel adalah personel yang misterius di dalam band.

### III.1.2.2 Teknis pertunjukan musik

Awalnya, dalam melakukan konser atau pertunjukan musik langsung, grup ini hanya menyembunyikan identitas pemain musik aslinya dengan menampilkan mereka dalam bentuk siluet yang kemudian menampilkan karakter personil satu persatu dalam sebuah layar di panggung. Namun seiring waktu, ada beberap

teknis dalam menghadirkan karakter dalam bentuk boneka dan animasi dalam video klip. Namun yang paling berkesan adalah seiring perkembangannya Gorillaz pernah menampilkan satu konsep pertunjukan di mana sosok karakter virtual tersebut menjelma dalam bentuk animasi 3D yang tampil di atas panggung dan berkolaborasi dengan Madonna. Konsep pertunjukan tersebut berupaya menampilkan satu bentuk interaksi antara karakter virtual tersebut dengan sosok Madonna sebagai sosok yang nyata dengan konsep kolaborasi *continuity*.

Sebagaimana contoh studi kasus pertama, permasalahan muncul ketika grup musik dengan karakter virtual ini harus mengadakan konsep musik *live* pada sebuah panggung pertunjukan. Trik yang digunakan grup musik ini adalah tetap menampilkan sosok virtual dalam layar panggung dan menyembunyikan sosok pemain aslinya dengan menampilkannya dalam bentuk siluet. Konsepnya adalah tetap menyembunyikan pemain asli di balik sosok empat karakter virtual tersebut.

Ketika grup ini berkolaborasi dengan Madonna di atas panggung bersamaan dan melakukan interaksi gerakan satu sama lain. Konsep tersebut dijalankan dengan melakukan sebuah rekaman video di mana telah terjadi editing ketika Madonna bernyanyi di atas panggung dan berinteraksi dengan sosok karakter 3D tersebut dalam satu balutan kostum tertentu. Di pertengahan lagu Madonna menunjukan sosok aslinya dan bernyanyi bersama penari latar dalam balutan kostum yang sama ketika ia berkolaborasi dengan karakter 3D Gorillaz. Konsep ini menimbulkan persepsi bahwa sosok virtual Gorillaz dalam bentuk 3D tadi dapat benar-benar hidup dan berinteraksi dengan Madonna. Faktanya *Show Director* telah mengkonsepkan satu *continuity* dengan merekam penampilan Madonna yang tampil dalam bentuk rekaman video dan nyata dalam balutan kostum yang sama.



Gambar III.15. Gorillaz feat Madona. Sumber: *Screen shoot* vidio Gorillaz & Madona Live - Feel Good Inc - Hung up. - YouTube.flv  
Diunduh 10 November 2011.

Pada konsep pertunjukan musik tersebut *show director* telah berhasil memberikan unsur kejutan dengan menampilkan kolaborasi karakter 3D dan Madona dalam satu panggung, dan unsur interaksi (meskipun hanya berupa ilusi persepsi) dengan menampilkan interaksi panggung antara Madona dan personil Gorillaz di atas panggung.

### **III.2 Pendekatan visual karakter virtual**

Dalam perancangn karakter virtual ini penulis akan mengacu pada studi kasus perancangan karakter virtual oleh software vcaloid yang merancang setiap karakternya berdasarkan karakter vokal yang akan dibawakan oleh software vocaloid tersebut. Begitu juga dalam kasus pendekatan visual, di mana dalam perancangan setiap karakter dilakukan berdasarkan pendekatan visual dari jenis makanan di mulai dari sayuran, buah hingga makanan ringan lainnya seperti roti dan es krim. Selain elemen makanan yang digunakan sebagai cara dalam melakukan pendekatan visual, desain karakter juga menggunakan gaya desain manga sebagai identitas asal karakter tersebut.

| pop dance   | elektro, pop, dance, rock   | gackt   | mellow pop   | pop dance   |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| daun bawang   | jeruk   | terong  | es krim  | wortel  |

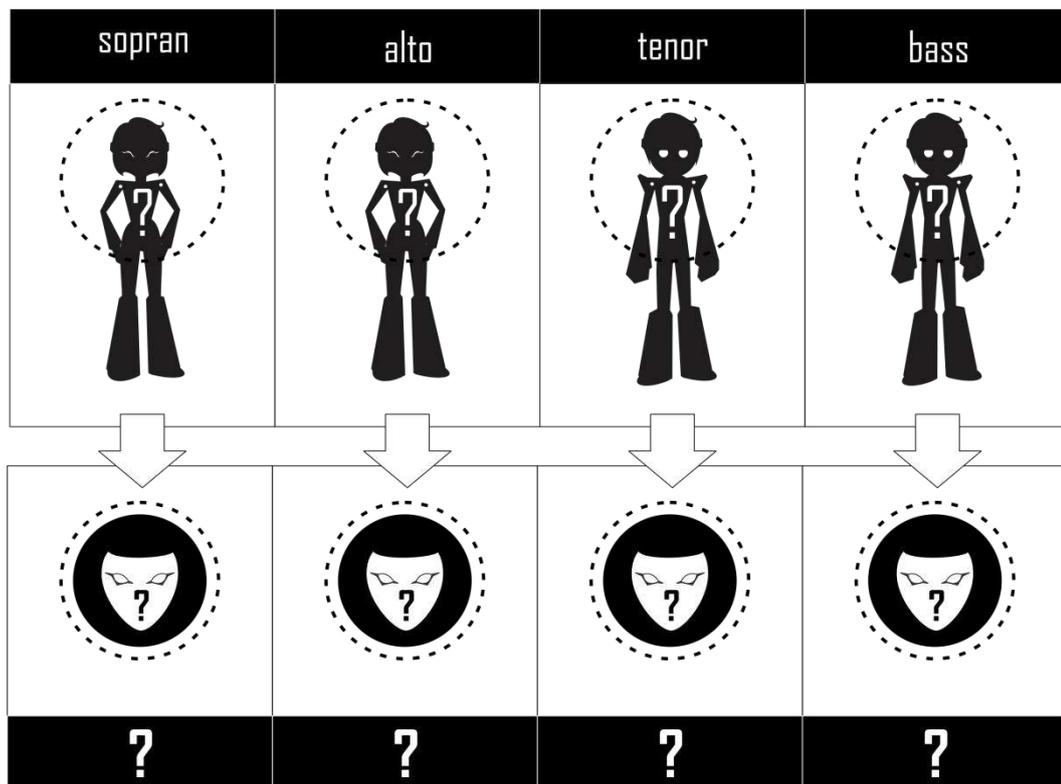
Gambar III.16. pendekatan visual karakter virtual Vocaloid. Sumber: Dokumentasi Penulis

Tidak hanya pada perancangan desain karakter virtual Vocaloid di atas, karakter virtual yang tergabung dalam grup musik Gorillaz juga memiliki acuan desain dengan konsep kera / gorila, sebagai konsep pendekatan visual karakternya. Selain itu, pendekatan visual ini juga menggunakan gaya desain *street art* yang menggambarkan gaya bermusik grup musik ini.

| Murdoc Faust Niccals  | Stuart Pot (2D)   | Noodle   | Russel Hob  |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| bass  | vocal   | gitar dan backing vokal  | drum  |

Gambar III.17. pendekatan visual karakter Gorillaz. Sumber: <http://goo.gl/4xSJ8>, Diunduh 18 Maret, 2013

Berdasarkan referensi studi kasus di atas dan maka seperti yang telah dijabarkan dalam batasan masalah perancangan di bab 1, maka penulis akan memfokuskan kategori perancangan pada perancangan karakter vokal sebagai fokus utama pertunjukan musik. Dan dalam perancangan karakter vokal tersebut, penulis akan merujuk pada klasifikasi jenis nada dan karakter vokal penyanyi yang nantinya akan diselaraskan dengan pendekatan visual karakter Topeng Malang yang sesuai dengan klasifikasi karakter vokal tersebut.



Gambar III.18. proses pendekatan visual perancangan karakter. Sumber: dokumentasi penulis

Untuk dapat merumuskan karakter virtual tersebut maka ada dua hal yang harus dirumuskan oleh penulis dalam menentukan konsep pendekatannya. Hal pertama adalah dengan merumuskan kata kunci deskripsi berdasarkan jenis suara manusia (sopran, alto, tenor, dan bass) yang kemudian dari kata kunci tersebut dirumuskan sosok karakter yang sesuai. Dari sosok karakter tersebut diambil elemen visual Topeng Malangan yang sesuai berdasarkan brief karakter sebagai elemen perancangan karakter virtual nantinya.

Untuk kepentingan itulah maka penulis melakukan studi penelitian tentang karakter suara vokal penyanyi dan Topeng yang nantinya dapat dirumuskan data elemen visual yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan karakter nantinya.

### **III.2.1 Karakter suara vokal penyanyi**

Secara garis besar karakter vokal manusia dibedakan menjadi empat karakter yang berbeda. Pembagian ini secara umum diklasifikasikan karena masing-masing karakter antara pria dan wanita memiliki karakter yang berbeda. Pembagian karakter suara tersebut digolongkan dalam kemampuan adaptasi suara manusia pada proses pengambilan nada rendah hingga nada tinggi. Berikut ini beberapa karakter suara manusia:

#### **e. Soprano**

Kata sopran berasal dari bahasa itali yang berarti melampaui atau seuper. Soprano atau sopran adalah jenis suara wanita yang memiliki kemampuan pengambilan nada dengan tinggi. Antara C1 sampai C3. Suara sopran lebih populer dinyanyikan dalam konteks pertunjukan opera. Hal ini dikarenakan suara sopran merupakan jenis karakter suara yang memiliki sifat energik dan primadona.

Pembagian suara sopran ini sendiri masih dibagi ke dalam tiga jenis sopran yang diantaranya adalah; Soprano dramatik, lirik, dan pewarna. Soprano dramatik biasa digunakan pada pertunjukan usik yang menuntut ekspresi dan tenaga seperti pertunjukan opera. Sedangkan soprano lirik, digunakan dengan ringan dan manis dalam lagu, lagu tertentu. Sedngkan warna lagu yang tinggi dan tangkas merupakan warna dari soprano pewarna. Berikut ini adalah penyanyi yang memiliki jenis karakter sopran:



Gambar III.19. Gita gutawa, Deborah Voigt. sumber: <http://goo.gl/VcW22>,  
<http://goo.gl/8MHVG> diunduh 11 maret 2003

Dari kiri ke kanan adalah Gita Gutawa mantan penyanyi cilik yang juga merupakan anak kandung dari komposer Erwin Gutawa. Sedangkan berikutnya adalah Deborah Voight penyanyi opera.

#### f. Alto

Alto juga dikenal sebagai contralto. Jenis suara ini memiliki tingkat nada paling rendah mulai dari F hingga D2. Dalam sebuah paduan suara jenis suara ini biasa digunakan sebagai suara dua. Ciri suara alto yang lain adalah biasa dinyanyikan dengan rendah, berat, dan dalam. Suara alto juga memiliki karakter yang berwibawa. Contoh penyanyi indonesia yang memiliki suara alto di antaranya ada penyanyi Pinkan Mambo yang merupakan mantan penyanyi dari grup musik duo maya. Sedangkan penyanyi internasional yang memiliki suara ini adalah Alicia Keys.



Gambar III.20. Pinkan Mambo, Alicia Keys. sumber: <http://goo.gl/UF12Y>,  
<http://goo.gl/jFuiY>. diunduh 11 maret 2003

### **g. Tenor**

Suara tenor merupakan jenis suara dengan ambitus tertinggi di kelasnya. Dalam konteks ini kelas yang dimaksud adalah kelas suara pria. Suara ini terletak satu oktaf lebih rendah dibandingkan dengan suara sopran. Karakteristik suara ini adalah bertenaga dan jantan. Beberapa contoh penyanyi dalam negeri yang memiliki suara khas tenor adalah Candil, vokalis serius dan Joh Lenon.



Gambar III.21. Candil serius, John Lenon. sumber: <http://goo.gl/Y2pb6>,  
<http://goo.gl/TB7vX>. diunduh 11 maret 2003

### **h. Bass**

Suara bass merupakan kebalikan dari suara tenor, di mana rentang nadanya adalah E dan c1. Suara bass ini masih digolongkan dalam beberapa bentuk yaitu, bas Profondo yang merupakan suara paling dalam dengan nada paling rendah namun bertenaga. Berikutnya adalah bass cantante yang merupakan suara bass dengan karakteristik ringan dan manis pada level sedang. Jenis suara bass berikutnya adalah bass baritone yang memiliki karakter suara kuat dan sekaligus batas atas dari ambitus bass. Contoh penyanyi dalam negeri yang memiliki suara bass adalah Naga, vokalis Lyla band, begitu juga raja pop dunia, Michael Jackson.



Gambar III.22. Naga Lyla, Michael Jackson. sumber: <http://goo.gl/XHWWB>,  
<http://goo.gl/m8wzS>. diunduh 11 maret 2003

Kesemua jenis karakter vokal di atas akan sangat berpengaruh pada lirik dan jenis kesan dan karakter penyanyi yang membawakan lagu.

### **III.2.2 Topeng Malangan**

Sebagaimana kasus perancangan karakter virtual Hatsune Miku dalam produk Vocaloid, yang menggunakan pendekatan visual bentuk makanan berupa buah, sayur, hingga makanan ringan dalam perancangan karakternya. Maka dalam perancangan karakter ini penulis menggunakan elemen visual dari budaya tradisi Topeng Malang sebagai acuan yang akan digunakan dalam proses pendekatan visual nantinya. Pemilihan Topeng Malangan sebagai pendekatan visual dikarenakan dalam kisah cerita Topeng Malangan terdapat 76 jenis karakter yang memiliki sifat dan watak berbedaberdasarkan peranya dalam cerita yang dapat mencakup semua karakter perwatakan segala jenis karakter vokal yang telah disampaikan di atas. Selain itu Topeng Malangan selain merupakan aset *local genius* dari kabupaten Malang, kesenian ini juga memiliki pesan tentang penghayatan hidup. Sehingga perancangan karakter ini nantinya tidak hanya merupakan karakter virtual sebagai tampilan visual saja, namun sosok karakter yang juga membawa nilai-nilai tradisi budaya yang mencerminkan budaya Indonesia sebagai identitas asal-usul karakter virtual ini.

#### **III.2.2.1 Sejarah**

Topeng adalah kesenian yang paling tua. Pada abad ke 8 di masa kerajaan hindu budha, Raja Gajayana pada masa mudanya sangar menyukai tari-tarian. Ia menjadi penari di masa mudanya. Sisa-sisa kerajaan itu saat ini dikenal dengan Kanjuruhan. Salah satu penginggalanya yang paling terkenal di kota Malang adalah candi Badut.

Drama topeng yang paling tua disebutkan dalam prasasti Wahara Kuti berangka tahun 840 Masehi atau 762 Saka dan prasasti Mantiyasih yang berangka tahun 904 Masehi atau 826 Saka. Di dalam prasasti tersebut terdapat istilah-istilah

Hatapukan atau Matapukanan Manapalan (Edi Sedyawati: 1978: 112-126) dari istilah itu Roby Hidayat menyimpulkan asal usul istilah topeng bersumber. Dari kata Tapuk atau Tapel yang artinya: Topeng. Maka Hataukan berarti penari Topeng, Sedangkan Matapukan berarti memepertunjukan tari Topeng.

Salah satu pertunjukan yang memiliki kekhasan Malang adalah Dramatari Wayang Topeng. Pertunjukan ini mencerminkan pola hidup masyarakat Malang, yang diyakini memiliki kaitan historis dengan pertumbuhan kultur tertua di Malang, yaitu sebuah kerajaan yang tumbuh sekitar abad VII bernama Kanjuruhan. Hasil penelitian Habib Mustopo, bahwa Kerajaan Kanjuruhan dengan raja yang terkenal bernama Gajahyana, nama lainnya Liswa. Liswa mempunyai pengertian, anak wayang, pemain komedi atau Tukang tari/penari. Komedi atau Tukang tari dalam bahasa Jawa seringkali disebut sebagai Badut (Mustopo, 1984: 18). Bekas kerajaan Kanjuruhan bersitus di lembah sungai Brantas, di daerah Dinoyo Malang yang ditandai adanya sebuah candi yang bernama Badut.

(Minarto, Bahasa dan Seni, Tahun 38, Nomor 1, Februari 2010)

Pertunjukan topeng Malangan telah mengalami beberapa penyesuaian ketika wali songo datang. Namun sayangnya di tahun-tahun penjajahan Belanda, orang-orang yang mengerti dan menguasai keterampilan untuk membuat dan melakukan pertunjukan Topeng Malang semakin berkurang. Salah satu orang yang masih setia merawat Topeng tersebut hanyalah seorang pesuruh Belanda yang bertugas mencuci topeng-topeng tersebut yang bernama Panji Reni.

Dari situlah ketertarikan Panji Reni untuk mempelajari topeng muncul, ia pergi ke daerah Polowijen untuk mendalami kesenian topeng tersebut. Hingga akhirnya seorang bernama Ki Man mendirikan perkumpulan yang kini diteruskan oleh anaknya Alm. Mbah Karimun di desa Kedungmonggo, Pakisaji, Malang.



Gambar III.23. Wawancara terbuka penulis dengan penerus kesenian Topeng Malangan, Bapak Handoyo (dokumentasi penulis)

Pertunjukan Topeng di Malang dulu memiliki banyak sekali cabang perkumpulan yang mencapai 9 lokasi perkumpulan di Sembilan desa yang berbeda. Akan tetapi dalam perjalanannya di tahun 1980-1990 jumlah perkumpulan tersebut semakin menyusut hingga hanya terdapat empat perkumpulan. Namun sayangnya jumlah ini terus berkurang di tahun 2000 hingga menyisakan dua perkumpulan topeng Malang yang ada di Desa Kedungmonggo ( Asmara bangun), dan desa Galagh Dowo (Sri Marga)

### **III.2.2.2 Pertunjukan Tari Topeng Malangan**

Topeng Malangan dalam pertunjukannya dikemas dalam satu paket Tarian Topeng Malangan. Penyelenggaraan tari-tarian ini biasanya dilakukan pada waktu-waktu dan bulan tertentu berdasarkan perhitungan hari. Dalam penampilan Tari Topeng Malangan ini juga terdapat aspek musik atau biasa disebut *gending* sebagai pengiring tarian. Berikut ini adalah beberapa jenis gending yang biasa digunakan dalam pertunjukan Tari Topeng Malangan adalah sebagai berikut:

a. *Gending Giro:*

merupakan salah satu dari bagian keseluruhan pertunjukan Tari Topeng. Gending-gending ini adalah:

i. *Eleng-eleng*

Berasal dari kata *Pepeling* / peringatan tentang perilaku dan sikap perjalanan hidup manusia dalam dunia fana. Di dalamnya terdapat sebuah perintah tersirat untuk mengingat pesan yang akan disampaikan pada pertunjukan Tari Topeng secara keseluruhannya.

ii. *Krangean*

Dari kata *rangeh* atau *ranggehi* yang artinya berusaha mendapatkan sesuatu yang tidak dekat atau tidak rendah. Maka krangehan atau krangehan memiliki makna, bahwa, hidup itu hanya seperti orang bepergian yang singgah untuk minum saja. Yang berarti manusia dituntut untuk memanfaatkan waktunya semaksimal mungkin mengingat singkatnya hidup ini.

iii. *Loro-loro*

*Loro-loro*, berasal dari bahasa Jawa, yang artinya dua . *Loro-loro* berarti dua-dua maksudnya berjodoh-jodoh. Isi kehidupan di dalam dunia ini sesungguhnya hanya ada dua macam paradoxial, yaitu ada langit ada bumi, ada siang ada malam, ada laki-laki ada perempuan dan seterusnya.

iv. *Gending sapu jagad, dan*

Mengandung makna membersihkan jagad/dunia yang dimaksud adalah doa permohonan kepada Tuhan agar jagad/dunia ini bersih dari segala rintangan maupun petaka, seperti cuaca (bersih tidak hujan, angin gempa dan lain sebagainya), gangguan keamanan (maling, rampok, copet, jambret hingga gangguan-gangguan lainnya akibat ketidak seimbangan alam.

v. *Gending gondel*

Berasal dari pegang atau pegangan. Pesan yang tersirat di dalam makna *gending Gondhel* ini adalah untuk memegang teguh makna pertunjukan (isi lakon) Wayang Topeng yang disaksikan.

vi. *Gending Lirkantu*

Merupakan gending yang khusus diyakini masyarakat Kedung monggo dan sekitarnya untuk dimainkan atas permintaan Punden Belik Kurung

Sumber: Soerjo Wido Minarto. Struktur simbolik tari topeng patih

b. *Beskalan Lanang:*

biasa digunakan untuk pengiring Tari Topeng Patih. Tari Topeng Patih merupakan tarian yang memiliki makna filosofis mendalam mengenai kehidupan. Surjo Widodo dalam Bahasa dan Seni menjelaskan bahwa

Topeng Patih memiliki konsep *BangTih: Abang*(merah) dan *Putih*(putih) yang berarti pasangan. Merah menyimbulkan wanita dan putih menyimbulkan Lelaki.

c. *Perang gagal:*

merupakan tarian pertunjukan selingan yang dilakukan oleh karakter Bapang, sebagai karakter jenaka.

d. *Gunung Sari, Jejer Sabrang, dan Perang Brubuh Bubran:*

Merupakan tarian yang menyajikan cerita peperangan.

### **III.2.2.3 Penokohan Karakter Topeng Malangan**

Konsep pertunjukan Topeng Malangan berkisar pada alur cerita Perkawinan Panji. Di mana Panji sendiri adalah seorang raja yang untuk memperistri Dewi Sekartaji, ia harus terlebih dahulu mengalahkan Klana Gurdapati (sebagai tokoh antagonis). Panji Asmara bangun, atau yang dikenal sebagai Raden Inu Kertapati memiliki seorang adik bernama Ragil Kuning yang memiliki kisah hamper sama denganya. Adalah Gunung Sari tokoh yang harus mengalahkan Klana Sewandanu untuk dapat menikahi Ragil Kuning

Secara garis besar kisah ini menceritakan tentang sebuah pertengkaran dalam rumah tangga yang membuat istri mereka harus mengembara pergi yang pada akhirnya para pasangan ini harus ikut mengembara untuk menemukan kembali kekasihnya itu. Keseluruhan penokohan Topeng Malangan terdiri dari 76 karakter topeng yang berbeda dengan peran tersendiri dalam tiap ceritanya.

Terdapat 5 certita (lakon) dalam cerita pertunjukan Tari Topeng malangan ini, dan di dalam lima cerita tersebut terdapat 76 karakter yang memiliki peran berbeda di tiap ceritanya. Ke 76 karakter tersebut adalah:



|                          |                                 |                               |                             |                      |
|--------------------------|---------------------------------|-------------------------------|-----------------------------|----------------------|
| 1.Patih Klono Dinemprang | 16.Panji Laras                  | 31.Klono Baron Skeber         | 46.Patih Kollo Renggut Muka | 61.Demang Mundu      |
| 2.Patih Ngaronggo Kusumo | 17.Dewi Sekartaji               | 32.Lembu Sura                 | 47.Patih Talang Segara      | 62.Demang Tirta Yuda |
| 3.Panji Asmoro Bangun    | 18.Dewi Ragilkuning             | 33.Lembu Gumarang             | 48.Wadal Werdi              | 63.Bambang Painem    |
| 4.Panji Lembu Amijaya    | 19.Dewi Kili Suci               | 34.Patih Sura Dwipangga       | 49.Totok Kerot              | 64.Emban Dawolo      |
| 5.Panji Lembu Amiluhur   | 20.Dewi Tejaswara               | 35.Patih Dandang Mangkurat    | 50.Buto Terong              | 65.Emban Ono Ini     |
| 6.Udapati Kartolo        | 21.Dewi Walang Wati             | 36.Patih Gajah Meto           | 51.Betara Kollo             | 66.Jarodeh           |
| 7.Panji Amiseno          | 22.Panji Walangsemirang         | 37.Patih Gajah Suba           | 52.Kollo Tekik Sologonjo    | 67.Prasonto          |
| 8.Panji Amisani          | 23.Raden Gunungsari             | 38.Patih Lindu Sekti          | 53.Kollo Marko Mamang       | 68.Celeng Srenggi    |
| 9.Panji Pambelah         | 24.Raden Kudana Warangsa        | 39.Patih Carang Lampit        | 54.Mahesa Sura              | 69.Laler Ijo         |
| 10.Panji Penggending     | 25.Raden Tanjung Seto           | 40.Patih Kollo Memreng        | 55.Begawan Walang Dewa      | 70.Naga Tahun        |
| 11.Panji Pamecut         | 26.Raden Parang Teja            | 41.Patih Dandang Mangku Praja | 56.Begawan Gajah Abuh       | 71.Bader Abang       |
| 12.Panji Anom            | 27.Klono Swandana               | 42.Patih Kraeng Praja         | 57.Narada                   | 72.Bedes             |
| 13.Panji Amerdadu        | 28.Klana Garuda Lelana          | 43.Panji Gurawangsa           | 58.Bilung                   | 73.Wahmuka           |
| 14.Panji Banyaksasi      | 29.Bapang Jaya Sentika          | 44.Patih Musing Jiwa          | 59.Raden Patrajaya          | 74.Rohmuka           |
| 15.Panji Kudanawarsa     | 30.Bapang Jaya Pengangung Angun | 45.Brajanata                  | 60.Demang Mones             | 75.Pinggir Muka      |
|                          |                                 |                               |                             | 76.Hermuka           |

Dari ke-76 karakter tersebut, terdapat lima karakter utama yang menjadi pemeran inti dalam setiap ceritanya. Kelima karakter tersebut adalah:

a. Panji Asmarabangun

Memiliki makna simbolik rembulan dan matahari. Ia merupakan pangeran dari kerajaan Kediri yang kemudian menyamar sebagai rakyat jelata bernama Joko Kembang Kuning untuk mencari istrinya Dewi Sekartaji. Nama lain Panji Asmarabangun adalah Raden Inu kertapati yang dalam cerita rakyat Jawa Timur, keong emas menjelma menjadi seorang penabuh kentrung dan mendapatkan sebuah petunjuk dari seekor gagak untuk menemukan istrinya.



Gambar III.25. Topeng Panji Asmarabangun. Sumber: Dokumentasi penulis

b. Dewi Sekartaji

Nama Dewi sekartaji terdapat dalam beberapa kisah rakyat Jawa Timur juga, diantaranya adalah, Ande-ande lumut yang di sana ia menyamar dan menjadi tokoh Klenting kuning. Sedangkan pada kisah Keong mas ia menjadi tokoh bernama Candra Kirana. Di lain cerita pula ia menyamar menjadi seorang pangeran bernama Panji Sumirang.



Gambar III.26. Topeng Dewi Sekartaji. Sumber: Dokumentasi penulis

c. Gunung Sari

Dalam tariannya Gunung Sari lebih banyak merepresentasikan bentuk satwa. Karakter ini menunjukkan spirit alam yang bermakna kehidupan. Pada satu kisah ia dirubah oleh Batara menjadi seorang lutung untuk bias menemukan istrinya ragil kuning.



Gambar III.27. Topeng Raden Gunung Sari. Sumber: Dokumentasi penulis

d. Dewi Ragil Kuning

Karakter Dewi Ragil Kuning sebagai tokoh wanita dan istri Gunung Sari, ia memiliki karakter yang agresif dan mencerminkan sifat-sifat pemuda saat ini. Dewi Ragil Kuning dalam kisahnya merupakan adik dari Raden Panji Asmarabangun



Gambar III.28. Topeng Ragil Kuning. Sumber: Dokumentasi penulis

e. Klana Sewandanu

Di berbagai kisah Topeng Malang terdapat beberapa karakter dengan nama depan Klana. Kesemua karakter tersebut memainkan peran antagonis dalam setiap kisahnya. Klana Sewandanu merupakan seorang Prabu dari negeri Sabrang Kulon yang hendak memperistri Dewi Ragil Kuning namun gagal karena Gunung Sari berhasil memenangkan sayembara tersebut..



Gambar III.29. Topeng Klana Sewandanu. Sumber: dokumentasi penulis

Ada beberapa pakem dalam merumuskan karakter penokohan Topeng Malang ini. selain makna simbol visual yang dapat ditemui dari elemen visual topeng, dalam menentukan karakter penokohan ini juga dapat dilihat dari keseluruhan cerita yang jika dijabarkan, dalam penokohnya cerita Tari Topeng Malangan menggunakan lima acuan di dalam menentukan karakternya. Kelima hal tersebut adalah, Tindakan, ujaran, pikiran, fisik, hingga pendapat tokoh tersebut terhadap dirinya sendiri. Yang masing-masing dapat merepresentasikan sosok dan karakter seperti apakah Topeng tersebut.

#### **III.2.2.4 Struktur simbol dan makna Topeng Malangan**

Soerjo Widodo Minarto dalam tulisanya “struktur simbolik tari topeng patih pada dramatari wayang topeng malang di dusun kedungmonggo” menjabarkan makna-makna simbolik yang terkandung dalam unsur tarian Topeng Patih. Tari Topeng Patih merupakan tarian yang dimainkan oleh dua orang berpakaian sama persis satu sama lain yang hanya dibedakan oleh warna topeng berwarna merah dan putih. Dalam Tarian tersebut, Minarto membagi pesan makna dalam formasi tarian yang masing-masing menggambarkan perjalanan hidup manusia mulai dari lahir sampai meninggal.

Formasi tarian pada topeng Patih, pada dasarnya terdiri dari tiga formasi yang memiliki makna tersendiri. (1) formasi berpasangan (setangkep) atau sepasang ini menggambarkan konsep dwitunggal, (2) Formasi lingkaran atau kalangan, gambaran kehendak manusia yang tidak ada batasnya. (3) Formasi angka 8 atau ngendali. Berputar ke kanan/ngendali tengen menuju sesuatu yang baik, nikmat, menyenangkan dan seterusnya (alam dunia). Ngendali kiwa, berputar ke arah kiri adalah menuju alam surgawi (dunia maya). Jika manusia berani menanggulangi segala ke kiri an (salah, jelek, perusak), sehingga dirinya dapat berdiri dalam ke kanan an, mampu meng kanan kan yang kiri, maka dia dalam alam maya menuju ke surga. (Minarto, Bahasa dan Seni, Tahun 38, Nomor 1, Februari 2010)

Penyimbunan karakter dalam bentuk visual Topeng Malangan dapat dilihat dari bentuk topologi elemen visual yang ada di dalam Topeng.

a. Topologi Hidung



Gambar III.30. Pisau ukir dan bentuk hidung topeng. Sumber: dokumentasi penulis

Dari topologi hidung, Karakter topeng malangan menyimpulkan beberapa sifat sesuai dengan bentuknya yang dibagi dalam 3 kategori yang diistilahkan dalam bentuk *pagot* (Pisau ukir).

- i. Kecil : watak lembut
- ii. Sedang : gagah berani
- iii. Pesek : penuh pengabdian

Jika dijabarkan dalam bentuk klasifikasi visual jenis hidung, penulis dapat mengelompokan bentuk hidung sebagai berikut:



Gambar III.31. Pisau ukir dan bentuk hidung topeng. Sumber: dokumentasi penulis

b. Topologi Mata



Gambar III.32. jenis bentuk mata. Sumber: dokumentasi penulis

- i. Butir padi : Jujur, sabar, lembut, gesit.
- ii. Biji kedelai : perwira, tangkas, pemberang, gagah dan biasanya pada sifat kesatria.
- iii. Melotot : angkara murka, keras dan kejam.

Berikut adalah deskripsi pengelompokan visual jenis mata pada Topeng Malangan:



Gambar III.33. jenis bentuk mata. Sumber: dokumentasi penulis

c. Sumping dan ukiran kepala



Gambar III.34. jenis bentuk mata. Sumber: dokumentasi penulis

Pembedaan sumping secara garis besar dapat dikelompokkan dalam dua jenis, jenis sumping protagonis dan jenis sumping untuk tokoh antagonis. Secara visual Jenis sumping dapat dikelompokkan menjadi bentuk sebagai berikut:



Gambar III.35. jenis bentuk mata. Sumber: dokumentasi penulis

Dalam pembentukan visual ukiran di kepala karakter topeng, dibedakan ke dalam dua perbedaan secara garis besar untuk membedakan karakter protagonis dan antagonis sebagai berikut:

- i. Protagonis : selalu menggunakan ukiran tumbuh-tumbuhan atau ukiran segi tiga / *wajikan*
- ii. Antagonis : biasanya ditampilkan dengan sikap garang dan memiliki ukiran berupa hewan buas berupa gajah, naga, dan burung. Dalam kasus tokoh Klana Sewandanu memiliki ukiran pelindung yang mengelilingi kepalanya berupa ukiran melati yang disebut *melati rinonje*.

d. Alis



Gambar III.36. jenis bentuk mata. Sumber: dokumentasi penulis

Pengelompokan alis dapat di klasifikasikan berdasarkan ketebalan garis pembentuk alis topeng. Semakin tebal bentuk alis maka akan menunjukkan karakter yang semakin tegas dan gagah. Berikut ini adalah pengelompokan bentuk visual alis:



Gambar III.37. jenis bentuk mata. Sumber: dokumentasi penulis

e. Kumis



Gambar III.38. jenis bentuk mata. Sumber: dokumentasi penulis

Pengelompokan kumis dapat dirumuskan berdasar tebal tipis kumis tersebut. Semakin tipis maka karakter yang menggunakan merupakan karakter halus. Sedangkan semakin tebal pengguna kumis merupakan sosok karakter yang keras. Jika dijabarkan dalam bentuk klasifikasi visual akan didapat bentuk visual kumis sebagai berikut:



Gambar III.39. jenis bentuk mata. Sumber: dokumentasi penulis

f. mulut



Gambar III.40. jenis bentuk mata. Sumber: dokumentasi penulis

Secara keseluruhan bentuk mulut dapat dibedakan menjadi empat kelompok. Namun dalam konteks karakter lucu terdapat beberapa jenis bentuk mulut yang beraneka ragam. Namun secara garis besar pengelompokan visual mulut dapat dikelompokkan sebagai berikut:



Gambar III.41. jenis bentuk mata. Sumber: dokumentasi penulis

### III.3 Pertunjukan Musik

#### III.3.1 Elemen pertunjukan musik

Pertunjukan musik, atau *Musik Performance* dapat diartikan sebagai sebuah penampilan musik. Penampilan permainan musik tidak hanya menampilkan satu bentuk permainan alat musik saja, akan tetapi penampilan musik lebih mencakup pada satu keseluruhan penampilan panggung dengan musik sebagai tema utamanya. Dikarenakan luasnya cakupan elemen istilah pertunjukan musik, maka penulis memberikan batasan perancangan konteks pertunjukan musik. Pertunjukan musik yang akan di bahas pada sebuah sajian penampilan musik yang dibawakan oleh seorang penyanyi dan dikemas dalam bentuk yang baru.

Dalam satu pertunjukan musik yang ideal, dibutuhkan seorang *Show Director* yang bertugas mengarahkan satu pertunjukan berdasarkan skenario yang dipersiapkan sebelumnya. Dan inilah yang akan membedakan satu pertunjukan musik yang ada di dalam televisi ataupun video yang telah termediasi, dengan satu konsep pertunjukan panggung (wawancara dengan Dudy S.S. Nai selaku produser musik dan *Show director*: Desember 2012)

Dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh penulis dirumuskan dua unsur penting dalam sebuah pertunjukan musik. Ke dua unsur tersebut adalah unsur kejutan dan interaksi.

a. Unsur kejutan

Unsur pertama adalah unsur kejutan. Unsur kejutan di sini dimaksudkan sebagai unsur pembeda yang ditawarkan kepada penonton sehingga mereka memiliki alasan untuk datang pada suasana pertunjukan musik langsung.

Unsur pembeda dibutuhkan dalam satu pertunjukan musik. Selain untuk memberikan pembeda pada musik video yang dapat diperdengarkan di rumah, unsur ini juga berperan dalam memberikan nilai lebih pada pertunjukan yang akan ditampilkan di atas panggung, sehingga tidak akan pernah sama dengan musik yang telah diperdengarkan sebelumnya melalui audio dan video rekaman. Pembentukan unsur kejutan atau pembeda ini haruslah memiliki satu bentuk sensasi yang berperan untuk menjagakesan yang akan timbul pada penonton. Sebagai satu contoh adalah munculnya efek visual di atas panggung harus disesuaikan dengan porsi keberadaan sang artis, konsep efek visual haruslah bertindak sebagai pemanis dan bukan factor utama sebuah pertunjukan. “sensasi adalah proses menangkap stimuli. Persepsi ialah proses member makna pada sensasi sehingga manusia memperoleh pengetahuan baru” (Rakhmat, Jalaludin. 1993) Dalam konteks perancangan ini unsur kejutan akan difokuskan pada penampilan karakter virtual yang memiliki nilai pembeda dengan karakter virtual sebelumnya, yaitu kemampuan dalam merespon dan memberikan tanggapan terhadap penonton secara *real time*.

b. Unsur interaksi

Unsur ke-dua dalam pertunjukan musik adalah unsur interaksi. Selain konsep tampilan yang akan menambah nilai lebih, interaksi merupakan unsur yang paling nyata yang harus ada pada konsep pertunjukan musik *live*. Esensi dari pertunjukan

musik *live* adalah kesempatan untuk melihat sang artis bermain musik secara langsung dengan melakukan beberapa interaksi timbal balik yang dapat terjadi dalam bentuk saling sapa hingga melakukan Tanya jawab hingga mengajak penonton naik ke atas panggung dan semua itu dilakukan secara langsung. Namun tentu saja akan ada keterbatasan ketika interaksi

### **III.3.2 Teknis perancangan pertunjukan musik**

#### **III.3.2.1 Evaluasi pertunjukan musik sebelumnya**

Sebagaimana yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya bahwa dalam menampilkan karakter virtual dalam sebuah penampilan pertunjukan musik di atas panggung terdapat beberapa kendala di antaranya masalah media dalam menampilkan karakter virtual tersebut tanpa menghilangkan esensi pertunjukan musik langsung yaitu adanya unsur kejutan (pembeda) dan unsur interaksi.

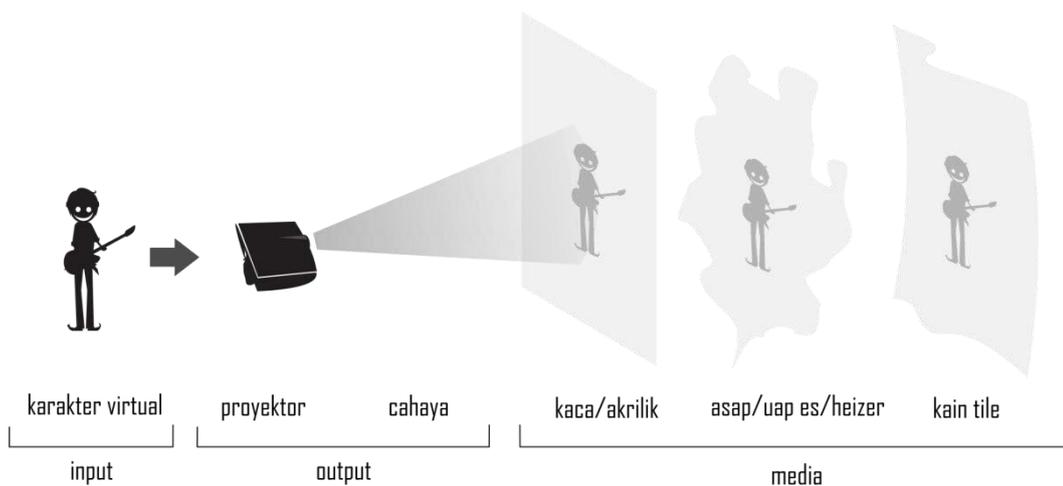
Dari kedua kasus penampilan karakter virtual vocaloid, Hatsune Miku dan Gorillaz, telah dapat memberikan sebuah unsur pembeda dari apa yang didapat pendengar dari video klip dan lagu yang pernah mereka dengarkan dengan cara menghadirkan unsur kejutan dengan menghadirkan karakter virtual tersebut ke atas panggung. Konsep tersebut akan lebih terasa hidup ketika karakter virtual tersebut mampu melakukan sebuah interaksi dalam konteks merespon penonton sesuai keadaan *real time*. Dari situlah maka perancangan ini bertujuan untuk memberikan nilai lebih berupa interaksi yang belum didapati pada pertunjukan musik dengan menggunakan karakter virtual sebelumnya.

Dalam menghadirkan kemampuan berinteraksi ada dua cara untuk mewujudkannya. Cara pertama adalah dengan menanamkan AI (*artificial intelligence*) atau kecerdasan buatan yang tentunya akan membutuhkan riset dan waktu yang lebih lama. Namun dalam perancangan ini penulis akan menggunakan cara ke dua yaitu cara konvensional dengan cara menggerakkan karakter virtual tersebut seperti sebuah wayang yang dapat digerakan berdasarkan keinginan sang dalang.

#### **III.3.2.2 Teknis pertunjukan musik virtual**

Berdasarkan referensi penampilan karakter virtual sebelumnya, maka penulis dalam mengaplikasikan hadirnya karakter virtual di atas panggung akan menggunakan prinsip yang sama, yaitu prinsip hologram. Hal tersebut dikarenakan media hologram adalah media yang sesuai dalam menghadirkan sebuah gambar atau objek ke dalam sebuah ruang dengan membawa kesan ruang di dalamnya melalui ilusi visual.

Prinsip kerja hologram adalah menampilkan satu gambar objek dalam media yang transparan sehingga memberikan kesan bahwa objek gambar itu hadir di tengah ruang tanpa media. Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam menampilkan media hologram itu sendiri. Beberapa media tersebut haruslah memiliki sifat transparan yang tidak mengganggu pandangan secara kasatmata dan meneruskan pandangan, namun akan menjadi tempat menangkap cahaya yang dipancarkan ke media tersebut.



Gambar III.42. Teknis penampilan karakter virtual dalam pertunjukan musik. Sumber: dokumentasi penulis

Beberapa contoh media transparan yang dapat digunakan dalam teknis perancangan hologram adalah, kaca, akrilik, uap es, asap, hingga kain tile. Dari ilustrasi teknis penampilan karakter virtual di atas maka penulis dalam perancangan karakter virtual yang akan memiliki kelebihan berinteraksi ini akan menambahkan sebuah alat teknologi yang tidak hanya dapat menampilkan gambar hologram namun juga dapat memiliki kemampuan interaksi.

Ide yang digunakan sederhana, seperti pada konsep penampilan tpeng bahkan wayang. Yaitu dengan mengendalikan karakter yang telah dihadirkan melalui selubung topeng dan wayang tersebut untuk kemudian ditampilkan di atas panggung. Sehingga interaksi yang akan dilakukan dapat terjadi secara langsung karena terdapat seseorang yang akan mengendalikan gerakan karakter virtual tersebut dari belakang panggung dan mampu melakukan sebuah interaksi dengan respon timbal balik dengan penonton.

### III.3.2.3 Platform

Dalam mewujudkan kemampuan interaksi dengan melakukan kontrol oleh orang di balik panggung, maka dalam perancangan ini dibutuhkan sebuah alat yang dapat menjembatani harapan tersebut. Terdapat dua alat yang telah dikenal di dalam produksi animasi dalam merekam gerakan manusia dan menjabarkannya pada bentuk tampilan visual animasi. Ke dua alat tersebut adalah *motion capture*/ penangkap gerak, dan Kinect.

#### i. *Motion capture*

*Motion capture* bekerja dengan cara merekam gerakan manusia yang kemudian disimpan dalam bentuk data yang selanjutnya akan menjadi data gerakan sebuah karakter animasi. Teknologi ini biasa digunakan dalam pembuatan film animasi, dalam menampilkan gerakan-gerakan yang sulit jika dilakukan secara manual. Selain itu penggunaan alat ini juga ditujukan sebagai pemermudah dalam proses menganimasikan karakter agar mendapatkan gerakan yang alami dan realistis.



Gambar III.43. Motion capture. Sumber: <http://goo.gl/4FVj7>, diunduh 12 maret 2013

Teknologi ini bekerja dengan cara menangkap titik-titik yang telah ditempatkan pada beberap bagian tubuh seperti sendi yang diletakkan pada sebuah baju yang harus dikenakan pada saat melakukan proses perekaman gerak tersebut. Proses perekaman gerak dengan teknologi ini masih tergolong mewah karena dalam melakukan perekaman sang aktor harus mengenakan baju khusus tadi di tengah sebuah ruangan yang dikelilingi oleh kamera yang diletakan hampir pada setiap sudut yang menyorot ke arah aktor. Semakin banyak kamera yang digunakan maka data gerakan akan semakin akurat.

j. Kinect

Kinect merupakan *device* bawaan dari sebuah *console* game X-Box yang digunakan sebagai alat dalam menangkap gerakan. Kegunaan sebenarnya adalah untuk dapat memberikan interaksi gerakan pada saat memainkan beberapa permainan yang ada.

Prinsip penggunaan alat ini adalah dengan menggunakan deteksi gerakan yang diterjemahkan dalam bentuk perbandingan gestur tubuh manusia. Sehingga alat tersebut akan mendeteksi gerakan manusia berdasarkan perbandingan tulang yang dideteksi sebagai tubuh, kepala, tangan, hingga kaki.



Gambar III.44. kinect. Sumber: <http://goo.gl/XxZqM>, diunduh 12 maert 2013

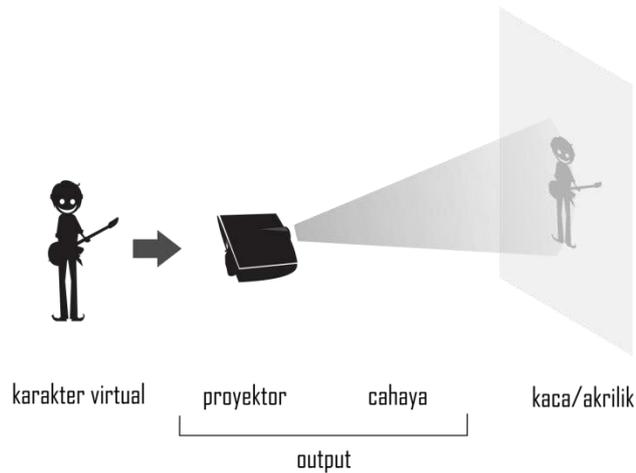
Namun demikian sebagaimana *motion capture* alat inipun masih memiliki kekurangan yaitu dengan jangkauan deteksi berupa gerakan 2 dimensi. Hal ini dikarenakan alat ini memancarkan sebuah cahaya yang akan dijadikan acuan jarak objek (pengguna) dengan mendeteksi bagian cahaya yang tertutup di tengah oleh objek pengguna. Akan tetapi dalam konteks perancangan ini penulis akan menggunakan teknologi kinect sebagai alat penggerak karakter virtual. Hal tersebut dipilih karena pertimbangan kepraktisan sehingga hasil aplikasi ini nantinya dapat digunakan oleh siapapun dan di manapun.

### **III.3.3. Media penampilan**

Dalam menampilkan karakter di atas panggung penulis merujuk pada teknis pertunjukan karakter virtual sebelumnya. Yakni dengan menggunakan media kaca transparan/ akrilik sebagai media penangkap gambar yang akan di tembakkan oleh cahaya proyektor sehingga menimbulkan kesan hologram. Dalam perancangan hologram, terdapat beberapa media selain kaca yang bisa digunakan dalam menangkap gambar dalam cahaya yang ditembakkan proyektor. Syarat utama media tersebut adalah ia dapat dilihat transparan oleh mata telanjang, namun tetap menangkap gambar dari cahaya yang ditembakkan. Beberapa media tersebut di antaranya adalah;

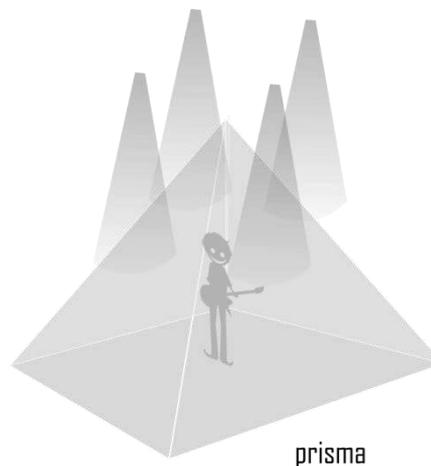
#### **a. Kaca**

Media kaca merupakan media ideal dan media yang paling umum digunakan dalam menampilkan kesan hologram. Hal tersebut dikarenakan kaca adalah media yang transparan dan memiliki sifat menangkap maupun merefleksikan cahaya. Ada beberapa trik dalam menampilkan gambar hologram di media kaca ini. di antaranya adalah, kaca sebagai layar penerima cahaya datar, dan sebagai pembentuk ruang kosong yang akan memperlihatkan gambar di tengah ruang tersebut.



Gambar III.45. hologram dengan media kaca. Sumber: dokumentasi penulis

Teknis kaca sebagai layar penangkap cahaya adalah yang paling sederhana karena proyektor hanya perlu ditembakkan pada kaca yang datar. Namun pada perancangan kaca sebagai media pembentuk urang kpspng akan memerlukan perhitungan ketelitian. Dalam konteks ini biasanya kaca disusun menyerupai bentuk prisma dan dengan perhitungan kemiringnya cahaya ditembakkan ke rah prisma tersebut, sehingga dapat menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut berada di dalam prisma.

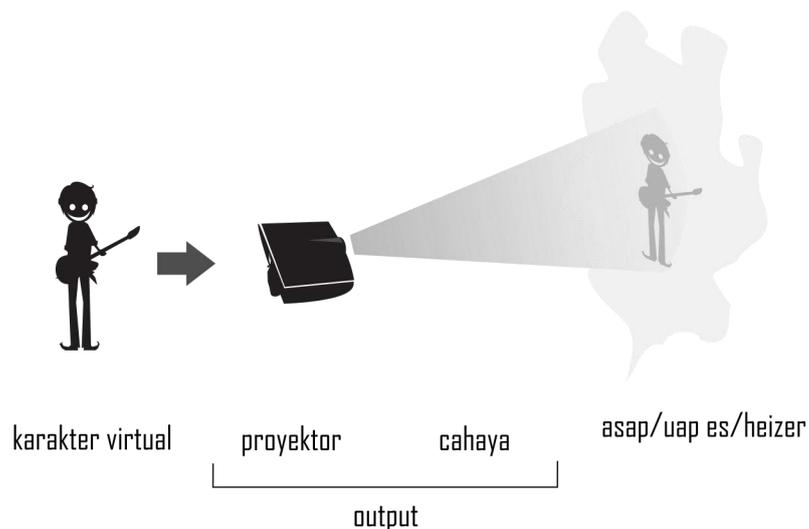


Gambar III.46. hologram dengan media kaca prisma. Sumber: dokumentasi penulis

Penggunaan hologram prisma ini lebih sesuai jika diaplikasikan dalam konteks pameran karena ruang gerak karakter tersebut sangat terbatas seluas lebar prisma itu saja. Kelebihan penggunaan kaca adalah gambar lebih tampak stabil dan jelas, namun dalam konteks penampilan panggung, karakter virtual hanya akan dapat muncul di tempat di mana kaca itu ada.

### b. Uap air / asap

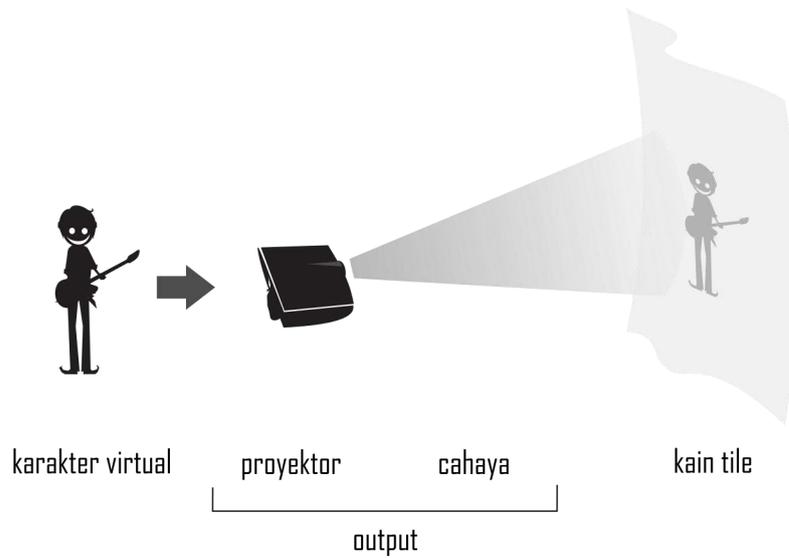
Media uap air atau asap merupakan media yang mendekati arah hologram sesungguhnya. Hal tersebut selain karena efek yang ditimbulkan juga gambar yang ditampilkan benar-benar transparan bahkan dapat ditembus jika terdapat interaksi dengan manusia sesungguhnya di atas panggung. Namun demikian media asap atau uap air merupakan media yang memiliki kerumitan, karena asap atau uap tidak bisa dikendalikan kerapatan dan arah geraknya, sehingga akan berdampak pada resiko kaburnya gambar hologram yang ditampilkan. Terdapat satu alat yang dapat mengendalikan arah gerak asap tersebut yang disebut Heizer. Namun sayangnya untuk menggunakan alat tersebut dibutuhkan biaya yang tidak sedikit, karena itulah Heizer hanya digunakan dalam pertunjukan musik kelas atas.



Gambar III.47. hologram dengan media asap/ uap air. Sumber: dokumentasi penulis

### c. Kain tile

Penggunaan kain tile pada prinsipnya hampir sama dengan media kaca hanya saja kelebihan media ini, dia tidak memiliki refleksi yang tajam sehingga gangguan berupa refleksi cahaya yang akan mengganggu tampilan visual bisa diatasi.



Gambar III.48. hologram dengan media kain tile. Sumber: dokumentasi penulis

Dari pertimbangan ke tiga media tersebut penulis memfokuskan perancangan dengan menggunakan media kaca (akrilik). Hal tersebut dikarenakan perancangan ini masih dalam tahap perancangan uji coba sehingga dibutuhkan media yang dapat menangkap dan menampilkan gambar hologram dengan baik. Sedangkan untuk menggunakan media-media lainnya dapat dilakukan sebagai dasar uji coba pada perancangan selanjutnya.

## **BAB IV Konsep Visual**

### **IV.1 Konsep utama**

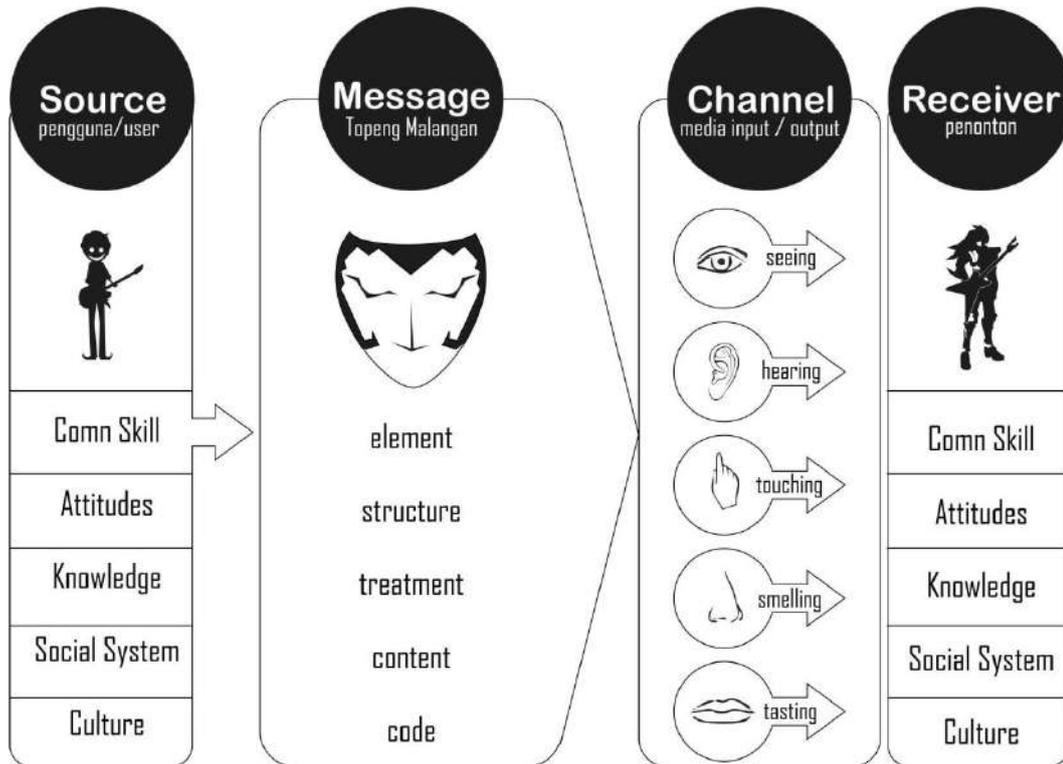
Dalam perancangan ini yang akan dilakukan adalah merancang satu bentuk karakter virtual sebagai objek studi yang akan diaplikasikan ke dalam satu bentuk penampilan musik dengan memberikan nilai lebih berupa interaksi langsung dengan penonton di dalamnya. Dalam melakukan perancangan karakter tersebut, penulis merumuskan karakter virtual tersebut berdasarkan klasifikasi dasar jenis karakter vokal manusia yang terdiri dari empat kategori, sopran, alto, tenor, dan bass. Dari keempat karakter vokal tersebut kemudian dilakukan perancangan karakter berdasarkan sifat yang dimiliki bentuk suara tersebut dengan melakukan pendekatan visual dari Topeng Malangan.

Perancangan karakter virtual ini selain menggunakan pendekatan visual juga menggunakan metode transformasi budaya dari Adi Nugraha dengan metode TCUSM.

Setelah karakter virtual tersebut terbentuk, maka dilakukanlah sebuah perancangan teknis pertunjukan musik virtual dengan menggunakan teknologi yang ada untuk dapat memberikan nilai lebih berupa interaksi secara langsung.

### **IV.2 Konsep Komunikasi**

Konsep komunikasi yang digunakan mengacu pada konsep komunikasi model Berlo. Hal ini dikarenakan dari perancangan ini penulis ingin tetap menghadirkan karakter virtual ke dalam panggung pertunjukan musik dengan tetap mempertahankan pesan yang ingin disampaikan. Baik dalam konteks karakter suara, hingga karakter dalam pendekatan visualnya menggunakan acuan elemen visual Topeng Malangan.



Model Berlo  
sumber: buku Komunikasi Seni Pertunjukan .Jaeni.2007

Gambar IV.1 Model Komunikasi Berlo. Sumber: buku Komunikasi Seni Pertunjukan. Jaeni.2007

Ada beberapa konsep komunikasi yang ingin disampaikan melalui perancangan ini. Selain menyampaikan pesan tentang karakter Topeng Malangan, Penulis membagi konsep komunikasi perancangan sebagai berikut.

1. Hasil prodak memberikan nilai tambah kehadiran karakter virtual dengan memberikan unsur interaksi dalam menghadirkan karakter virtual di atas panggung.
2. Konsep virtual yang digunakan dalam perancangan ini merupakan adopsi dari konsep topeng, di mana konsep topeng dan virtual adalah merupakan satu konsep dalam menghadirkan atau mensimulasikan karakter yang berbeda dengan pelaku di belakangnya.

### **IV.2.1 Strategi Komunikasi**

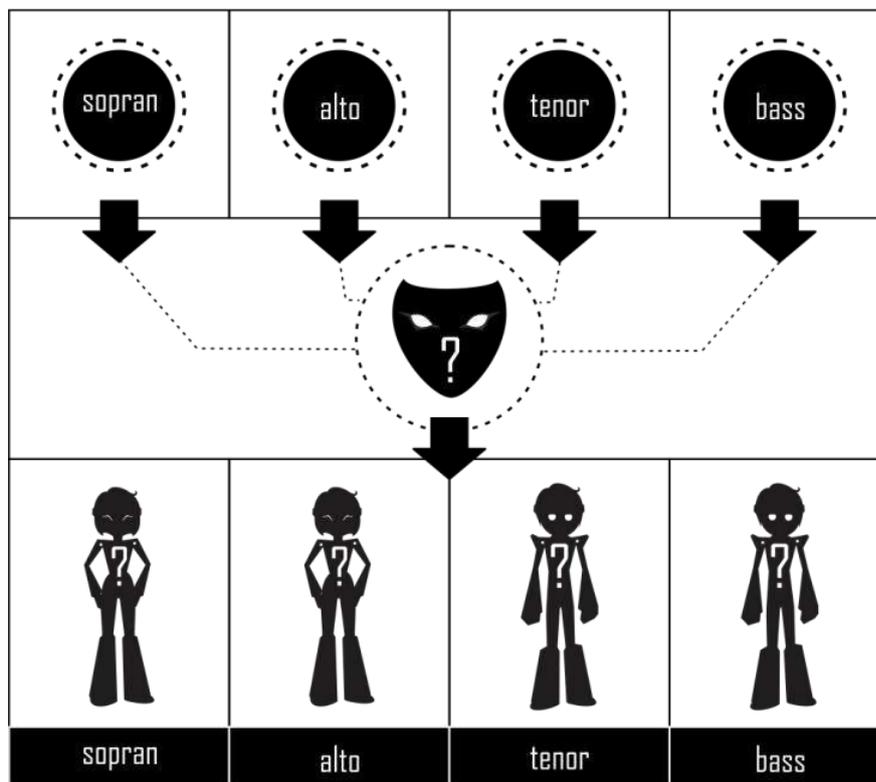
Unsur yang ingin disampaikan dalam konteks perancangan ini adalah konsep visual Topeng Malangan sebagai konsep dasar perancangan karakter virtual. Sedangkan unsur yang ingin dijelaskan adalah bentuk komunikasi yaitu berupa kemasan ke dalam bentuk baru. Transformasi bentuk budaya dalam karakter virtual. Sedangkan unsur yang ingin diterjemahkan adalah bentuk kemasan media, di mana akan menjadi satu tampilan eksperimentasi dalam konsep pertunjukan musik dengan media yang mampu menghadirkan karakter tersebut secara langsung dengan unsur kejutan yang dikemas dalam interaksinya.

Unsur kejutan dalam perancangan ini difokuskan pada pengertian sebagai unsur pembeda dengan penampilan langsung karakter ini di atas panggung. Seperti yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya bahwa dalam membangun unsur pembeda tersebut, penulis mengemas penampilan karakter virtual ini dalam satu konsep penampilan hologram. Sehingga nantinya fokus perancangan akan diarahkan pada pengaplikasian karakter virtual ini dalam media hologram dengan memberikan nilai lebih berupa kemampuan dalam merespon penonton secara real time.

Sedangkan unsur interaksi sebagai bagian dari unsur pertunjukan akan dihadirkan melalui konsep teknologi yang akan dijabarkan lebih dalam nantinya.

### **IV.3 Konsep Visual**

Dalam perancangan karakter virtual ini, penulis menggunakan acuan dari pakem pokok lima karakter utama dalam Topeng Malangan, yang kemudian akan dijadikan acuan dalam pendekatan visual untuk dapat merancang karakter virtual dalam tampilan baru yang lebih menarik. Dalam pemilihan nama perancangan aplikasi ini, penulis memilih nama 'Bayangan' sebagai nama aplikasi perancangan ini. Hal tersebut dikarenakan aplikasi ini merepresentasikan karakter virtual sebagai bayangan yang akan mengikuti gerakan pengguna aplikasi seperti layaknya pertunjukan wayang.



Gambar IV.2. Konsep perancangan dengan pendekatan visual Topeng Malangan. Sumber: dokumentasi penulis

### IV.3. 1 Pendekatan karakter suara

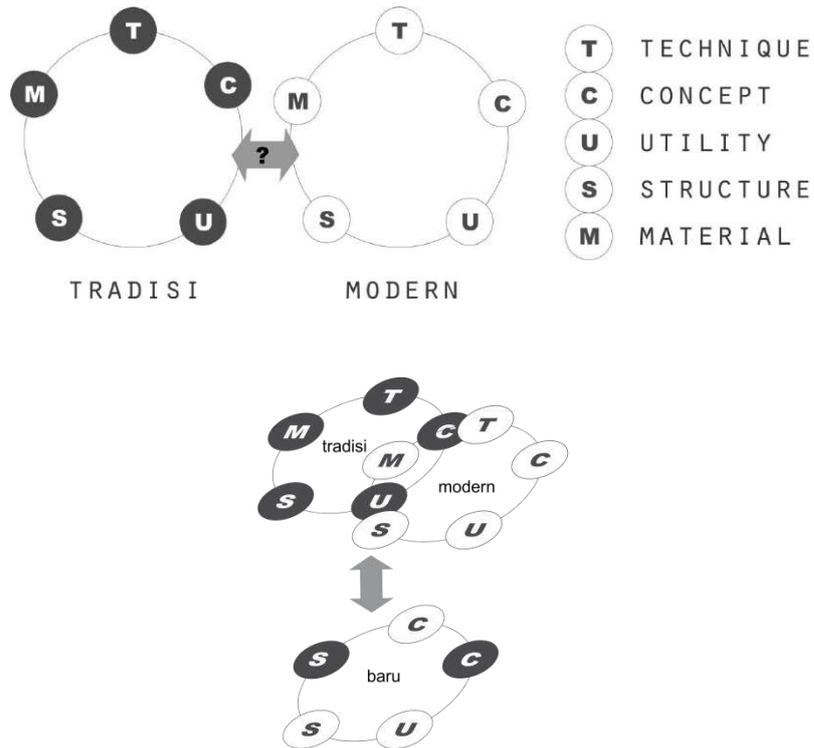
Dari pembahasan sebelumnya mengenai karakter suara manusia yang dibedakan menjadi empat jenis secara garis besar. Maka penulis mendeskripsikan karakter vokal berdasarkan jenisnya dan penyanyi yang menyanyikanya, maka penulis menjabarkan karakter suara sebagai berikut:

- k. Sopran : Nada tinggi, energik, dan primadona dan biasa ditampilkan dalam konteks tema musik opera. Pendekatan pada karakter ini akan dilakukan dengan menggunakan kata kunci ‘musik opera’ sebagai satu pertunjukan musik yang lebih sering menampilkan karakter suara sopran. Dari kategori musik opera tersebut akan dikembangkan pada segmen dan gaya busana dan desain konsep tema musik opera.

- l. Alto : Nada suara wanita yang paling rendah, berkarakter berat, dalam, dan berwibawa. Jenis suara ini biasa digunakan dalam konteks tema musik pop. Dan dalam konsep visual perancangan ini kata kunci yang akan digunakan adalah konsep tema musik pop. Dengan mempertimbangkan elemen visual berupa referensi kostum dan penampilan penyanyi pop sebagai elemen visualnya. Dikarenakan luasnya kata kunci berupa tema musik pop, maka penulis memfokuskan jenis aliran musik pop pada aliran power pop.
- m. Tenor : Nada tinggi untuk pria yang bertenaga, dan cenderung terkesan jantan. Pada konteks musik, jenis suara tenor ini biasa dinyanyikan oleh penyanyi dalam konteks penampilan musik rock di mana penyanyi selalu menggunakan suara tinggi.
- n. Bass : Nada suara lemah, besar, dalam, dan dapat mengimbangi kewibawaan suara alto. Konteks tema musik yang biasa menggunakan jenis suara ini adalah tema musik pop.

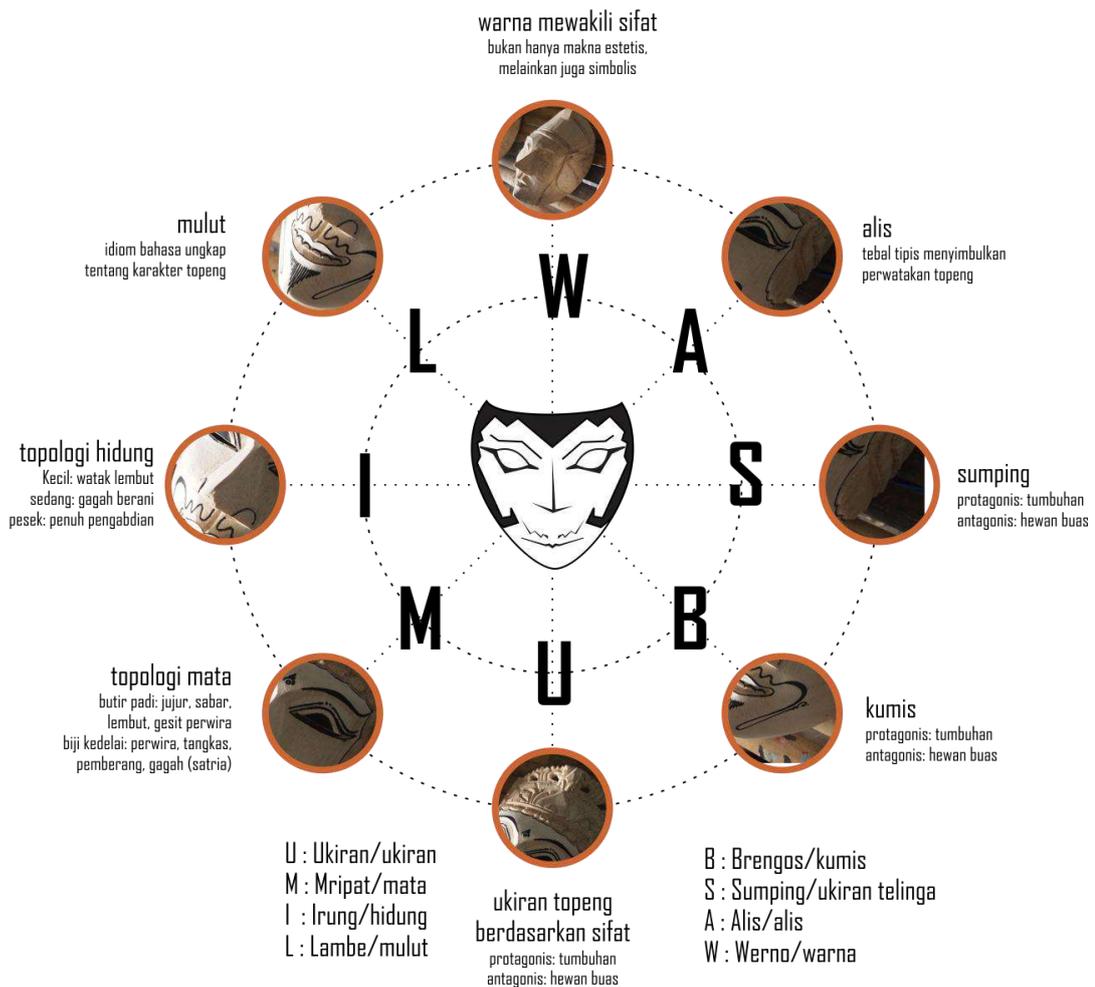
#### **IV.3. 1 Pendekatan visual Topeng Malangan**

Berdasarkan teori transformasi budaya oleh Adi Nugraha, bahwa ada 5 unsur yang ada pada budaya yang bertransformasi ke dalam bentuk baru yang disebut TCUSM. *Technique, concept, utility, structure, material*. Dalam perancangan ini ada beberapa unsure dalam Topeng Malangan yang akan ditransformasikan ke dalam bentuk baru, beberapa unsure tersebut adalah, *concept, structure, dan utility*. Dari unsure tradisi ada dua unsure yang akan dipertahankan, yaitu unsure struktur dan unsure konsep. Sedangkan hasil transformasi diarahkan pada tiga unsure baru yang mencakup, konsep, struktur, dan kegunaan.



Gambar IV.3. Model transformasi budaya oleh Adi Nugraha. Sumber: Sachari, Agus. 2007. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta

Dengan menggunakan model TCUSM di atas, maka penulis membagi topologi Topeng Malangan sesuai elemen visual yang ada di dalamnya untuk membangun karakter virtual tersebut. Dari pendiskripsian tentang karakter Topeng Malangan pada bab sebelumnya. Maka penulis mengelompokkan data pembagian elemen visual ke dalam dua kategori, bentuk deskripsi topeng dan kostum perlengkapan penari. Deskripsi bentuk topeng dari berbagai data yang telah dikumpulkan, oleh penulis dirumuskan ke dalam bentuk diagram WASBUMIL (Werno, Alis, Sumping, Brengos, Ukiran, Mripat, Irung, Lambe) yang dideskripsikan dalam pembagian deskripsi topeng sebagai berikut:



Gambar IV.4. Elemen visual Topeng Malangan. Sumber: Dokumentasi penulis

Bagan WASBUMIL di atas merupakan elemen pembentuk karakter dalam penokohan karakter Topeng Malangan. Di mana di tiap elemen tersebut dapat memiliki bentuk yang berbeda sebagai ciri khas karakter tertentu dengan penggabungan bentuk elemen yang tepat. Penjabaran diagram WASBUMIL tersebut dapat di pahami melalui pembagian visual topeng sebagai berikut:

a. Werno (warna)

Dalam penokohan karakter topeng Malangan terdapat 7 jenis penggolongan warna yang dirumuskan ke dalam bentuk warna, Putih, Emas, Kuning, merah, hijau, biru, dan hitam yang menyimbolkan makna tersendiri tiap warnanya.



Gambar IV.5. Pembagian warna Topeng Malangan. Sumber: Dokumentasi penulis

b. Alis (alis)

Pengelompokan bentuk alis dalam karakter topeng malangan dapat dibedakan dari tebal tipis alis tersebut yang merepresentasikan perwatakan topeng, semakin tipis maka karakternya semakin halus, begitu juga sebaliknya, semakin tebal maka karakter tersebut memiliki perwatakan keras dan gagah.



Gambar IV.6. Pembagian bentuk alis Topeng Malangan. Sumber: Dokumentasi penulis

c. Sumping (ukiran telinga)

Penggunaan sumping secara garis besar dapat dibedakan ke dalam dua bentuk. Bentuk protagonis yang biasanya menggunakan elemen tumbuhan dan bunga dan bentuk antagonis yang biasa menggunakan elemen hewan berupa naga, gajah, hingga burung.



Gambar IV.7. Pembagian bentuk alis Topeng Malangan. Sumber: Dokumentasi penulis

d. Brengos (kumis)

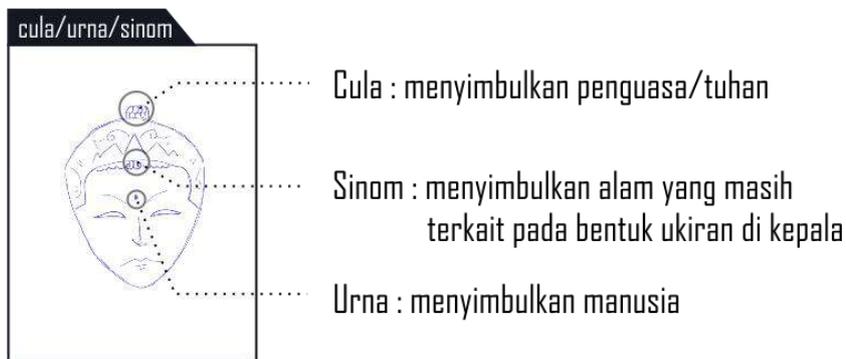
Pembagian bentuk kumis juga dapat dilihat dari tebal tipis bentuk kumis tersebut yang merepresentasikan waktak tokoh penggunaanya.



Gambar IV.8. Pembagian bentuk kumis Topeng Malangan. Sumber: Dokumentasi penulis

e. Ukiran (ukiran)

Dalam topeng terdapat penyimbunan tentang kehidupan di alam semesta yang disimbolkan oleh Cula (ukiran di ujung mahkota) sebagai simbol ketuhanan, Sinom (Ukiran yang ada di bawah ukiran di atas dahi) beserta ukiran mahkota sebagai simbol alam, dan Urna (simbul yang ada di dahi) sebagai simbol manusia.



Gambar IV.9. Ukiran simbol Topeng Malangan. Sumber: Dokumentasi penulis

f. Mripat (mata)

Penamaan mata diumpamakan dengan beberapa nama biji-bijian. Di mana bentuk mata juga menyimbulkan karakter penokohan. Semakin besar bola mata maka karakter tersebut semakin garang begitu juga sebaliknya semakin tipis maka karakter tersebut semakin lembut dan berwibawa.



Gambar IV.10. Pembagian bentuk mata Topeng Malangan. Sumber: Dokumentasi penulis

g. Irung (hidung)

Penamaan hidung biasa dianalogikan dengan nama pisau ukir topeng. Pembagian bentuk hidung dapat dibagikan ke dalam 5 bentuk utama, yaitu patih, panji/putri, raksasa, hewan, hingga tokoh lucu.



Gambar IV.11. Bentuk hidung Topeng Malangan. Sumber: Dokumentasi penulis

h. Lambe (mulut)

Pembagian mulut dikonotasikan dengan bentuk visual buah delima dimulai dari delima retak yang merepresentasikan karakter lembut hingga bentuk gigi singa yang merepresentasikan karakter gagah hingga garang.



Gambar IV.12 Bentuk mulut Topeng Malangan. Sumber: Dokumentasi penulis

Pembagian deskripsi elemen visual di atas kemudian akan dirumuskan dalam bentuk satu pakem visual yang akan menjadi patokan pakem dalam melakukan perancangan karakter virtual. Dari data tersebut penulis merumuskan elemen visual topeng Malangan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel pembagian elemen visual karakter Topeng Malangan

|         | protagonist  |   | antagonist  |  |  | lucu   |
|---------|--|---|---|--|--|--|
| Werno   | puth / emas<br>     | biru / hitam<br>   | hijau<br>                  | kuning<br>                  | merah<br>   |  |
| Alis    | blarak sineret<br>  | blarak sinegar<br> |                            | kadal melet<br>            | —<br>       | kluwung<br> |
| Sumping | soda<br>            | pundak mekar<br>   | minang koro<br>            | naga/gajah/manuk<br>       |  |  |
| Bregos  | kucing anjlog<br>   | kucing anjlog<br>  | njlaprang<br>              | ulo nglangi<br>            | —<br>       |  |
| Ukiran  | flora<br>           |   | fauna<br>                  |  |  |  |
| Mata    | liyepan<br>        | gabahan<br>       | kedelen<br>               | dandongan<br>             | —<br>      |  |
| Irung   | pangotan<br>      | wali miring<br>  | -----<br>                | -----<br>                | -----<br> |  |
| Lambe   | dlimo mlethek<br> | dlimo pecah<br>  | singo barang siung 2<br> | singo barang siung 4<br> |  |  |

feminim → maskulin

Gambar IV.13. Bagan pembagian elemen visual Tpeng Malangan: Dokumentasi penulis

Elemen visual Topeng Malangan selain di bangun oleh bentuk topeng juga didukung oleh kostum dalam pertunjukan Tari Topeng Malangan. Dari hasil pengumpulan data maka penulis membagi elemen visual utama dalam kostum Topeng Malangan sebagai berikut:



Gambar IV.14 Kostum karakter penari Topeng Malangan. Sumber: Dokumentasi penulis

a. Kuluk

Kuluk merupakan aksesoris sejenis topi, yang dikenakan tiap karakter yang akan menunjukkan kelas sosial pemakainya. Adapun jenis kuluk dapat dikelompokkan ke dalam 4 bentuk sebagai berikut:

| kancing gelung             | sosro                             | gelung                     | topang raja              |
|----------------------------|-----------------------------------|----------------------------|--------------------------|
|                            |                                   |                            |                          |
| digunakan oleh tokoh panji | digunakan oleh tokoh patih, bapak | digunakan oleh tokoh putri | digunakan oleh raja-raja |

Gambar IV.15. jenis kuluk Topeng Malangan. Sumber: Dokumentasi penulis

b. Koncer

Koncer merupakan aksesoris rangkaian bunga yang ada di kanan kiri wajah Lanan (penari) yang menggantung pada kuluk. Tidak ada makna

khusus di dalamnya karena jenis koncer yang digunakan oleh beberapa karakter tidak memiliki perbedaan yang spesifik.

c. Poros/deker

Merupakan aksesoris yang menempel di pergelangan tangan yang digunakan oleh karakter tokoh kerajaan sebagai aksesorisnya.

d. Kace/kalung

Kace atau kalung merupakan bentuk pelindung dada. Beberapa jenis kace ini dibedakan berdasarkan ukurannya, karena tidak terdapat perbedaan yang spesifik di dalamnya. Biasanya semakin besar ukuran kace, maka penggunaannya adalah sosok yang paling berkuasa.

e. Sampur

Dalam tokoh putri, sampur ini digunakan sebagai aksesoris pelengkap simbol feminim. Sedangkan pada karakter gagah seperti Klana, sampur merupakan senjata dalam berperang, hal tersebut dikarenakan ujung sampur (yang digambarkan oleh rumbai emas) sebenarnya adalah sebuah senjata pisau.

f. Rapek & pedangan

Rapek merupakan pelindung pinggang, seperti halnya yang ada pada kostum samurai. Sedangkan pedangan merupakan pelindung yang ada di samping paha.

g. Gongseng & binggel

Goseng merupakan ikat kaki yang memiliki bunyi-bunyian lonceng sebagai tanda kedatangan pengguna. Sedangkan binggel merupakan aksesoris menyerupai deker yang digunakan di pergelangan kaki tanpa bunti-bunyian.

h. Kelat bahu

Kelat bahu biasa digunakan oleh anggota kerajaan sebagai aksesoris yang diletakkan di lengan bahu atas.

i. Badeng

Hanya beberapa karakter yang menggunakan badeng ini. badeng merupakan elemen aksesoris yang digunakan di punggung seperti tokoh wayang gatotkaca sebagai pelindung.

### **IV.3.2 Konsep visual karakter**

Sebagaimana penjabaran pada poin sebelumnya bahwa perancangan karakter ini nantinya akan mengikuti pembagian karakter berdasarkan jenis karakter vokal yang akan digunakan, maka dari ke-empat acuan karakter vokal tersebut penulis menjabarkan karakter dan pendekatan visualnya sebagai berikut.

**o. Sopran**

Karakter:

Nada tinggi, energik, dan primadona dan biasa ditampilkan dalam konteks tema musik opera.

Pendekatan visual:

Dari penjabaran tersebut maka penulis memberikan kata kunci musik opera sebagai dasar pengembangan desain karakter. Dan sosok karakter yang mendekati dan sesuai dengan karakter vokal tersebut dari Topeng Malangan adalah karakter Dewi Sekartaji. Hal tersebut dikarenakan Dewi sekartaji juga memiliki karakter sifat penokohan yang feminim, suci, setia, halus dan tenang. Hal tersebut berkaitan dengan sosok penyanyi opera yang selalu berpenampilan kalem dengan ketenanganya.

Kata kunci: Opera, elegan,

**p. Alto**

Karakter:

Nada suara wanita yang paling rendah, berkarakter berat, dalam, dan berwibawa. Suara alto ini juga sering digunakan oleh penyanyi pop yang energik

Pendekatan visual:

Dari gambaran karakter suara di atas maka penulis memfokuskan perancangan dengan mengambil kata kunci pop dance sebagai acuan pengembangan visual karakter. Dan pendekatan visual dari karakter Topeng Malangan yang mendekati sifat tersebut adalah Dewi Ragil Kuning. Hal tersebut selain dikarenakan suara Alto juga merupakan suara rendah wanita, Dewi Ragil Kuning juga memiliki watak penokohan yang ceria, setia, periang, lincah, halus budi, dan merepresentasikan jiwa remaja. Pemilihan karakter yang merepresentasikan anak muda ini juga dikarenakan penyanyi Alto biasa berada pada genre pop yang disukai kalangan remaja. Sehingga dalam merepresentasikan tokohnya juga menggunakan pendekatan karakter yang memiliki sifat yang bisa merepresentasikannya.

Kata kunci: pop dance, energik,

**q. Tenor**

Karakter :

Nada tinggi untuk pria yang bertenaga, dan cenderung terkesan jantan. Penggunaan suara ini biasa dilakukan dalam musik-musik rock hingga metal yang menuntut penyanyi memiliki vokal tinggi.

Pendekatan visual:

Dalam perancangan karakter yang mewakili suara Tenor yang cenderung tinggi dan jantan, maka penulis memfokuskan konsep musik rock sebagai kata kunci yang akan menjadi dasar perancangan visual karakter nantinya. Dari sanalah penulis merumuskan karakter Klana Sewandanu sebagai

karakter yang sesuai dengan perancangan karakter bersuara Tenor. Hal tersebut selain dikarenakan Klana memiliki sifat karakter yang keras kejam dan angkara, dapat merepresentasikan sisi keras dan tegas lelaki yang mengeluarkan suara Tenor selayaknya penyanyi musik rock.

Kata kunci: Rock

**r. Bass**

Karakter:

Nada suara lemah, besar, dalam, dan dapat mengimbangi kewibawaan suara alto.

Pendekatan visual:

Suara bas seperti yang dijabarkan di atas memiliki suara besar dalam yang menyimbulkan kewibawaan, maka penulis merujuk pada karakter Topeng Malangan yang memiliki sifat yang dapat merepresentasikan karakter tersebut. Karakter yang dipilih haruslah memiliki peran penting dan memiliki kewibawaan dalam berlaku. Dan dari semua karakter Topeng Malangan, terutama yang sering dan lebih umum dikenal dalam setiap pertunjukan, maka penulis merujuk pada karakter Panji Asmarabangun sebagai karakter yang dapat merepresentasikan karakter vokal tersebut.

Kata kunci: pop

### **IV.3. 3 Konsep *interface* aplikasi**

#### **IV.3. 3.1 Nama dan Logo**

Dikarenakan perancangan ini merupakan sebuah perancangan di mana hasil produknya adalah sosok karakter virtual yang dapat dikendalikan secara langsung oleh pemain asli yang berada di belakang panggung, maka penulis memberikan kesimpulan bahwa perancangan karakter virtual ini merupakan wujud lain dari penampilan pertunjukan wayang. Namun berbeda dengan wayang, kemasan dan

bentuk karakter yang dikendalikan merupakan representasi dari perkembangan dan pengaruh teknologi saat ini.

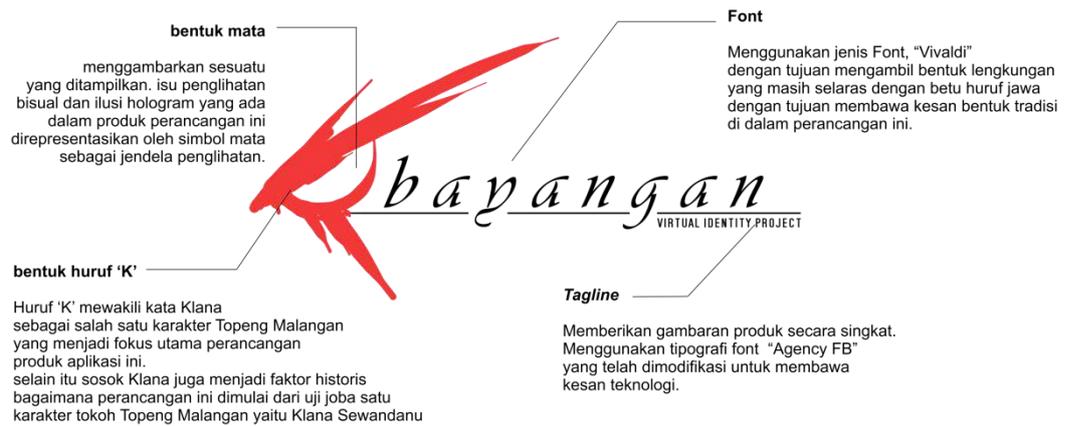
Dari penjabaran tersebut, maka nama yang digunakan sebagai judul aplikasi adalah “Bayangan” hal ini dikarenakan karena konsep penampilan karakter virtual tersebut juga merupakan aplikasi dari konsep wayang. Di mana karakter virtual tersebut dikendalikan dengan pemain sesungguhnya di belakang panggung, sehingga karakter virtual tersebut dapat bergerak sesuai yang diinginkan oleh penggerak karakter/bayangan tersebut.



Gambar IV.13 Logo Bayangan. Sumber: perancangan penulis

Konsep :

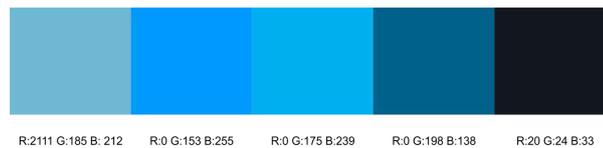
Ilustrasi : warna merah, bentuk mata sebelah, dan huruf ‘K’;  
merekpresentasikan karakter Klana sebagai salah satu karakter Topeng Malangan yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan pendekatan visual. Selain itu karakter Klana juga merupakan karakter pertama yang menjadi objek percobaan dalam perancangan karakter virtual ini. berikut ini gambaran konsep logo.



Gambar IV.14. Konsep Logo aplikasi. Sumber: penulis

### IV.3. 3.2 Layout dan warna

Dalam konteks perancangan desain *interface*, maka penulis mengambil konsep desain teknologi tinggi yang biasa direpresentasikan oleh warna biru dan gelap sebagai warna netral yang akan memberikan kesan elegan. Untuk itu penulis menjabarkan warna yang akan digunakan dalam Interface perancangan adalah warna-warna sebagai berikut;



Gambar IV.15Acuan warna dalam aplikasi

Dalam perancangan aplikasi tema desain interface yang diambil mengambil tema dengan warna modern ke arah warna digital sebagai bentuk penyesuaian tema terhadap tampilanya. Dari konsep gambaran di atas, maka penulis merumuskan desain tampilan dalam aplikasi sebagai berikut;



Gambar IV.16 Interface Halaman utama. Sumber: Dokumentasi Penulis

### Bentuk Flowchat Aplikasi



Gambar IV.17 Flowchat aplikasi. Sumber: Dokumentasi Penulis

### IV.3.4 Proses Perancangan Karakter virtual

Berdasarkan teknik perancangan karakter yang dilakukan oleh desainer karakter Jason Deamer dan Jamaal Bradley yang melakukan perancangan karakter dengan menitikberatkan pada perbedaan proporsi dan bentuk tubuh, maka tahap perancangan yang akan dilakukan oleh penulis akan merujuk pada teknis perancangan sebagaimana yang Jason dan Jamaal lakukan yaitu membuat siluet

karakter dahulu. Hal ini dilakukan agar penonton dapat membedakan karakter hanya dari bentuknya saja dan dari sudut manapun.

Dalam perancangan karakter virtual, pakem dalam menciptakan karakter Topeng itu terdiri dari elemen WASBUMIL (warna, alis, sumping, brengos, ukiran, mata, irung, dan lambe). Namun sebagaimana teori transformasi budaya yang disampaikan Adi Nugraha, maka penulis juga mengurangi beberapa elemen dalam membangun karakter virtual ini melalui pendekatan elemen visual sebagai berikut:



Gambar IV.18 mode WASBUMIL, sumber: Dokumentasi penulis

Perumusan pakem perancangan karakter virtual dari transformasi elemen visual Topeng Malangan di atas di pilih karena elemen lambe(mulut), ukiran, dan sumping dapat diwakilkan dalam bentuk lain dalam kemasan kostum. Sedangkan dengan elemen, werno(warna), alis, brengos(kumis),mata, dan irung(hidung) merupakan elemen utama dalam membangun satu karakter.

Garis besar perancangan karakter ini akan menetapkan salah satu elemen Tari topeng sebagai identitas tema dengan satu konsep yang selalu dimiliki kesemua karakter sebagai identitas dari pendekatan visual Topeng Malangan ini. Dua elemen visual tersebut adalah Sampur (selendang tari) yang tentunya akan diaplikasikan sesuai tema yang akan diusung tiap-tiap karakter virtual nantinya. Selain sampur tersebut, penulis juga tetap menampilkan aksesoris tangan atau

kaki yang disebut kelat bahu (lengan), deker/poros (pergelangan tangan), binggel/gongseng (pergelangan kaki) sebagai aksesoris Penari Topeng Malang.



Gambar IV.20 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis

Dari identitas tersebut maka penulis dalam merancang karakter virtual dirumuskan dalam empat kata kunci di antaranya adalah; karakter suara, jenis musik, tema kostum, dan transformasi bisual sebagai konsep yang akan memberikan nilai lebih dalam penampilanya dengan efek transformasi bentuknya. Berikut adalah penjabaran konsep visualnya.

#### a. Sopran

Karakter:

Nada tinggi, energik, dan primadona dan biasa ditampilkan dalam konteks tema musik opera.

Pendekatan visual:

Dari penjabaran tersebut sosok karakter yang mendekati dan sesuai dengan karakter vokal tersebut dari Topeng Malang adalah karakter Dewi Sekartaji. Hal tersebut dikarenakan Dewi sekartaji juga memiliki karakter sifat penokohan yang feminim, suci, setia, halus dan tenang. Hal tersebut berkaitan dengan sosok penyanyi opera yang selalu berpenampilan kalem dengan ketenanganya.

Referensi visual pakem yang dapat digunakan dalam membangun karakter ini dapat diambil dari karakter Dewi Sekartaji, Dewi Kili Suci, Dewi Tejaswara, dan Dewi Walang Wati.



Gambar IV.22 karakter wanita dalam Tpeng Malangan. Sumber: Dokumentasi Penulis

Dari referensi visual tersebut maka diambil perumusan Bagan WASBUMIL yang akan menjadi acuan visual perancangan sebagai berikut:

a. Werno (warna)

Dalam penggunaan warna topeng, karakter sopran ini merujuk pada referensi warna putih dan emas yang dipadu dengan biru sebagai perlambang wibawa dan kalem.

b. Alis (alis)

Dari penggunaan alis dipilih bentuk visual yang halus yaitu jenis alis “Blarak sineret” sebagai elemen alis yang sering digunakan oleh karakter protagonis dan lembut untuk menampilkan kesan feminim.

c. Sumping (ukiran telinga)

Penggunaan sumping dengan ukiran bunga sebagai wujud representasi tokoh protagonis dirumuskan dalam bentuk lain berupa ukiran motif pada aksesoris karakternya.

d. Brengos (kumis)

Dikarenakan karakter ini adalah karakter wanita maka elemen ini dihilangkan

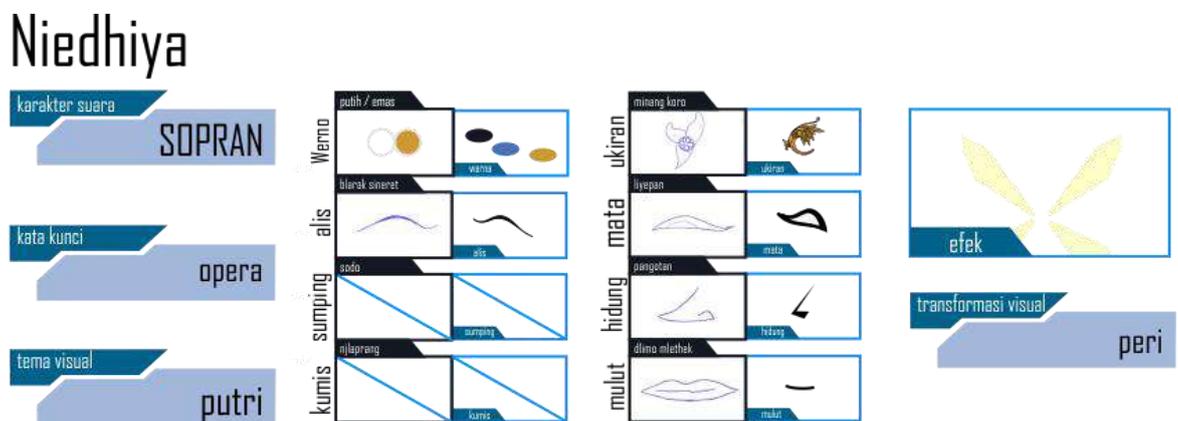
e. Mripat (mata)

Penggunaan elemen mata menggunakan elemen visual bentuk liyepan untuk menangkap konsep anggun yang ada pada karakter wanita ini.

f. Irung (hidung)

Hidug menggunakan bentuk visual panggotan sebagai elemen visual yang sering digunakan oleh karakter wanita

Sehingga dari perumusan karakter bentuk topeng di atas didapatlah bentuk transformasi bentuk sebagai berikut:



Gambar IV.22 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis

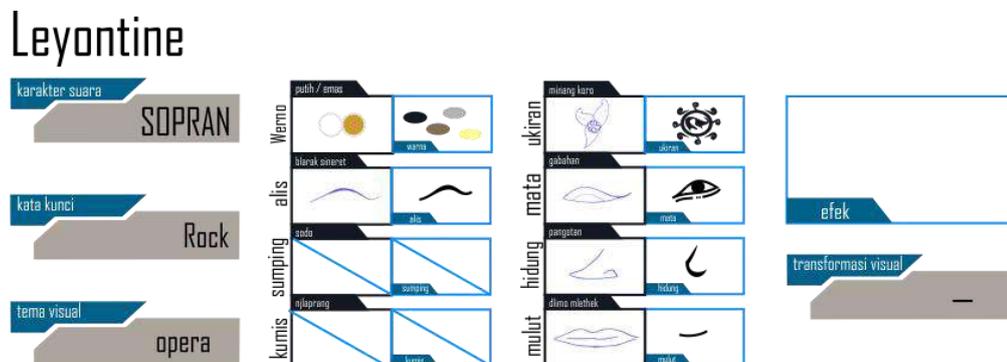
Sedangkan aplikasi karakter sebagaimana konsep di atas menggunakan konsep penyanyi opera, maka kostum karakterpun akan menggunakan elemen visual kostum penyanyi opera dengan tetap mempertahankan beberapa unsur visual asli.



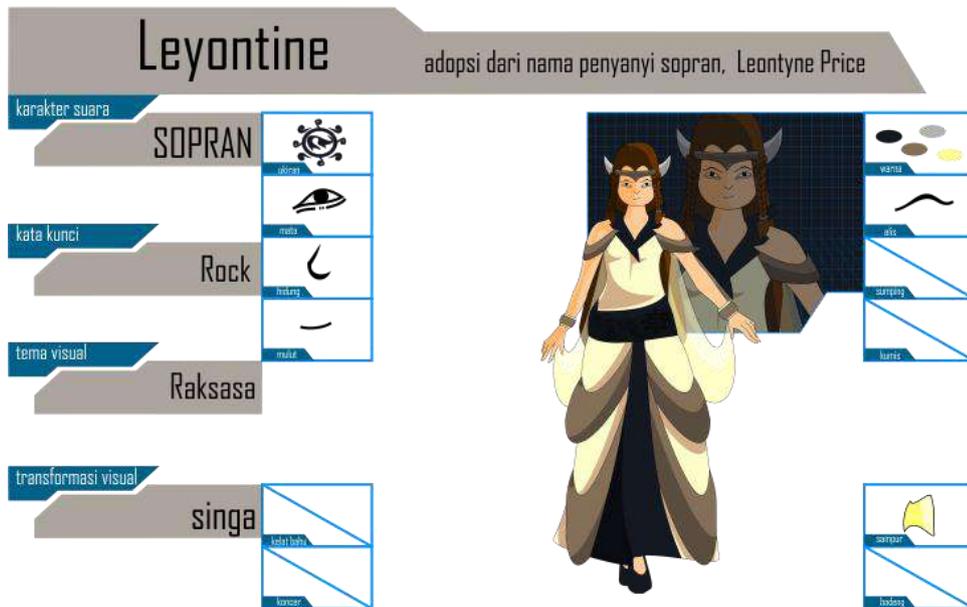
Gambar IV.23 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis

Konsep karakter di atas adalah Niedhiya, sosok cantik yang merupakan peri dengan suara tinggi.

Alternative karakter:



Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis

Konsep karakter di atas mengadopsi dari penyanyi sopran eropa yang identik dengan kostum viking.

## b. Alto

Karakter:

Nada suara wanita yang paling rendah, berkarakter berat, dalam, dan berwibawa.

Pendekatan visual:

Kata kunci yang dipilih dalam perancangan karakter ini adalah musik rock, sehingga penulis melakukan pendekatan visual dengan karakter musik rock yang cenderung merepresentasikan kegarangan dan suara yang berat. Dalam perancangan tema pakaian penulis mengambil pendekatan karakter pakaian punk dengan konsep gelap. Dan pada konsep gelap dan punk inilah, penulis merujuk pada satu icon tema dracula.

Dari referensi visual tersebut maka diambilah perumusan Bagan WASBUMIL yang akan menjadi acuan visual perancangan sebagai berikut:

a. Werno (warna)

Dalam penggunaan warna topeng, karakter sopran ini merujuk pada referensi warna putih dan emas yang dipadu dengan biru sebagai perlambang wibawa.

b. Alis (alis)

Dari penggunaan alis dipilih bentuk visual yang halus yaitu jenis alis “Blarak sineret” sebagai elemen alis yang sering digunakan oleh karakter protagonis dan lembut untuk menampilkan kesan feminim.

c. Sumping (ukiran telinga)

Penggunaan sumping dengan ukiran bunga sebagai wujud representasi tokoh protagonis dirumuskan dalam bentuk lain berupa ukiran motif pada kostum.

d. Brengos (kumis)

Dikarenakan karakter ini adalah karakter wanita maka elemen ini dihilangkan

e. Ukiran (ukiran)

Ukiran motif elemen yang digunakan tokoh wanita direpresentasikan kembali dalam bentuk deformasi.

f. Mripat (mata)

Penggunaan elemen mata menggunakan elemen visual bentuk gabahan untuk merepresentasikan ketegasan dan kelincahan namun tetap feminim.

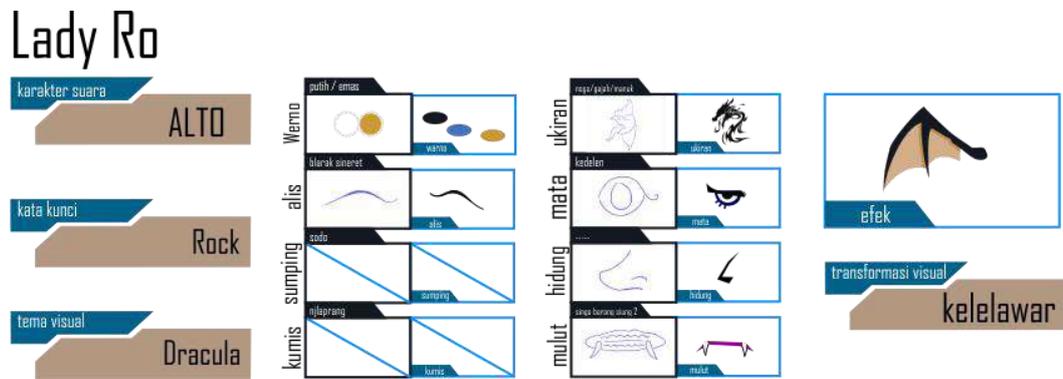
g. Irung (hidung)

Hidung menggunakan bentuk visual panggotan

h. Lambe (mulut)

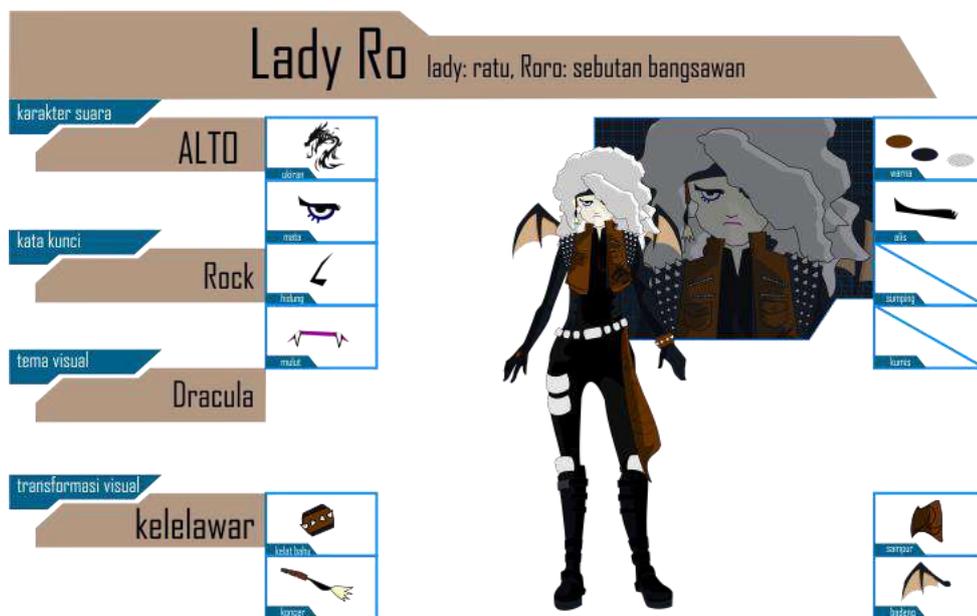
Dalam elemen mulut mengadopsi dari bentuk mulut raksasa

Sedangkan aplikasi karakter sebagaimana konsep di atas menggunakan konsep penyanyi rock dengan tema kostum gelap yaitu kostum jalanan semacam punk. Berikut ini penjabaran konsep pendekatan visual:



Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis

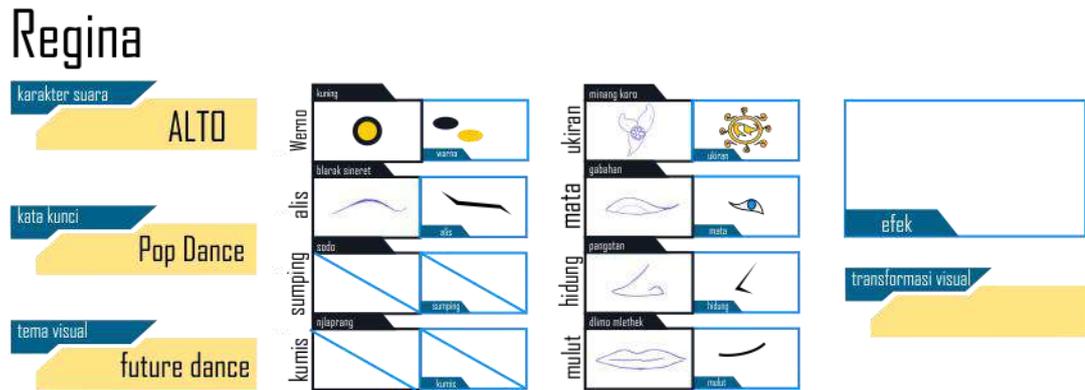
Dari penjabaran konsep dan kata kunci di atas maka dirumuskan bentuk karakter sebagai berikut:



Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis

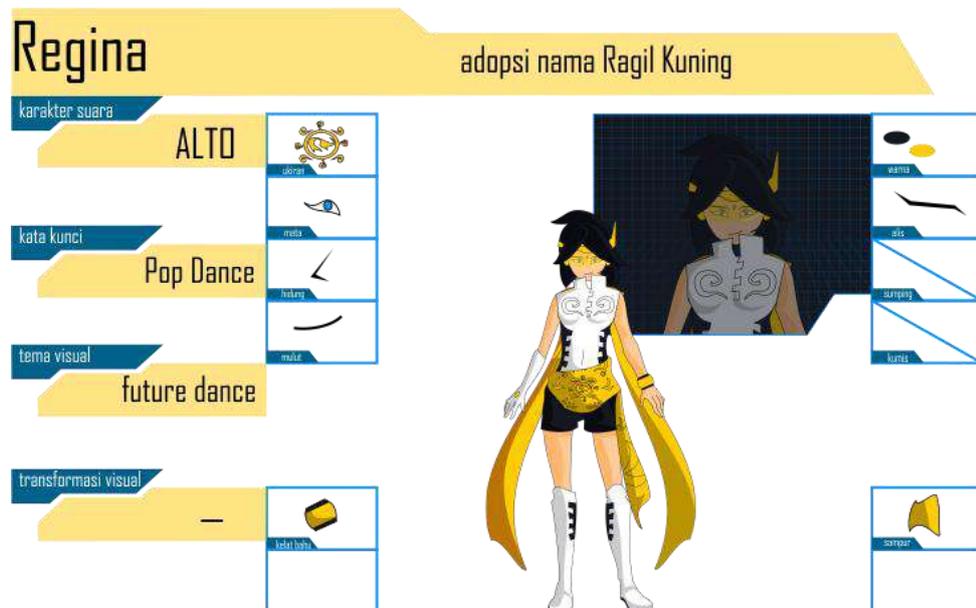
Konsep karakter tersebut adalah penyanyi rock yang dipadukan dengan kostum jalanan, Punk dengan mengambil tema Dracula sebagai konsep bawah tanah.

Berikut ini contoh alternative karakter:



Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis

Konsep karakter ini mengarah pada karakter Hatsune Miku dengan kostum lebih lincah sebagai keperluan di atas panggung dengan gerakan lincah nantinya.



Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis

c. **Tenor**

Karakter :

Nada tinggi untuk pria yang bertenaga, dan cenderung terkesan jantan.

Pendekatan visual:

Dalam perancangan karakter yang mewakili suara Tenor yang cenderung tinggi dan jantan, maka penulis mengambil sosok karakter berbadan besar yang juga ser



Dari referensi visual tersebut maka diambilah perumusan Bagan WASBUMIL yang akan menjadi acuan visual perancangan sebagai berikut::

a. Werno (warna)

Dalam penggunaan warna topeng, karakter sopran ini merujuk pada referensi warna merah dan hitam sebagai bentuk karakter gagah berwibawa.

b. Alis (alis)

Dari penggunaan alis dipilih bentuk visual yang halus yaitu jenis alis “Blarak sinegar” sebagai elemen alis yang sering digunakan oleh karakter antagonis yang tegas dan gagah.

c. Sumping (ukiran telinga)

Penggunaan sumping dengan ukiran bunga sebagai wujud representasi tokoh protagonis dirumuskan dalam bentuk lain berupa ukiran motif pada kostum pada “rapek”

d. Brengos (kumis)

Menggunakan jenis visual kumis “njlaprang” sebagai konsep penggunaan karakter yang tegas dan kokoh

e. Ukiran (ukiran)

Ukiran motif elemen yang direpresentasikan kembali dalam bentuk motif yang ada pada kostum karakter mengikuti konsep sumping.

f. Mripat (mata)

Penggunaan elemen mata menggunakan elemen visual bentuk gabahan untuk merepresentasikan ketegasan dan kelincahan namun tetap feminim.

g. Irung (hidung)

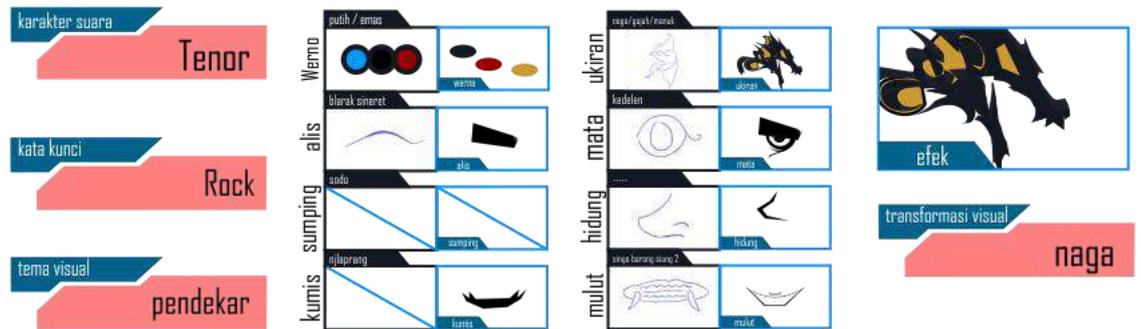
Hidug menggunakan bentuk visual panggotan

h. Lambe (mulut)

Dalam elemen mulut ditiadakan dan bisa diwakilkan oleh representasi bentuk topeng dan kostum untuk mendeskripsikan jenis karakternya

Sedangkan aplikasi karakter sebagaimana konsep di atas menggunakan konsep penyanyi rock yang garang, makan konsep kostum cenderung gelap dan garang sehingga didapat perumusan visual sebagai berikut:

# Klandanu



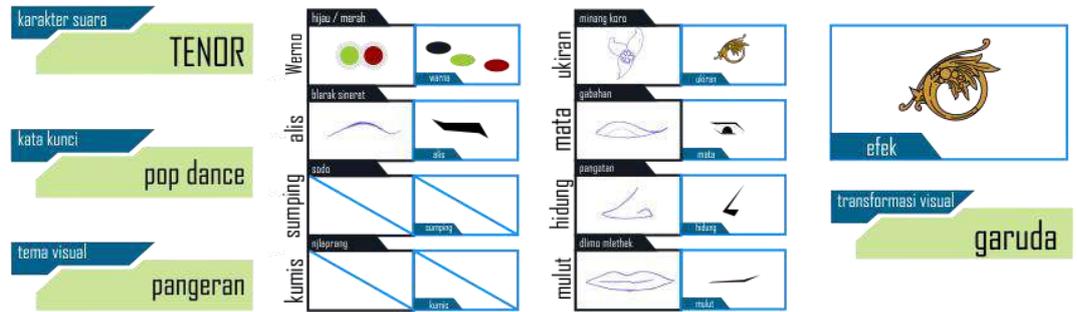
Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar IV.10. Identifikasi karakter Tenor

Konsep karakter di atas mengambil tema pendekat yang cenderung dengan jubah dan ikat kepalanya. Berikut ini alternatif karakter dari nada suara tenor:

# Panji



Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis

Dari konsep tersebut didapat karakter dengan sosok sebagai berikut:



Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis

Konsep karakter di atas mengadopsi dari penampilan ikon pop korea dengan kostum yang simpel.

## d. Bass :

Karakter:

Nada suara lemah, besar, dalam, dan dapat mengimbangi kewibawaan suara alto.

Pendekatan visual:

Suara bas seperti yang dijabarkan di atas memiliki suara besar dalam yang menyimpulkan kewibawaan, maka penulis merujuk pada karakter Topeng Malangan yang memiliki sifat yang dapat merepresentasikan karakter tersebut. Karakter yang dipilih haruslah memiliki perwatakan yang besar dan berat.

Dari referensi visual tersebut maka diambilah perumusan Bagan WASBUMIL yang akan menjadi acuan visual perancangan sebagai berikut::

a. Werno (warna)

Dalam penggunaan warna topeng, karakter sopran ini merujuk pada referensi warna hijau dan hitam, hijau mengambil adopsi dari warna sosok besar legenda yaitu Buto Ijo.

b. Alis (alis)

Dari penggunaan alis dipilih bentuk visual 'kadal melet' untuk membangun kesan keras dan gahar.

c. Sumping (ukiran telinga)

Penggunaan sumping dengan ukiran bunga sebagai wujud representasi tokoh protagonis dirumuskan dalam bentuk lain berupa ukiran motif pada kostum.

d. Brengos (kumis)

Kumis yang digunakan adalah jenis kumis 'ulo ngelangi' sebagaimana kumis yang biasa digunakan oleh tokoh raksasa dalam Topeng Malangan.

e. Ukiran (ukiran)

Ukiran motif elemen yang digunakan tokoh wanita direpresentasikan kembali dalam bentuk deformasi di dalam kostum.

f. Mripat (mata)

Penggunaan elemen mata menggunakan elemen visual kedelen sebagai upaya memunculkan sisi tegas dan keras dari karakter ini.

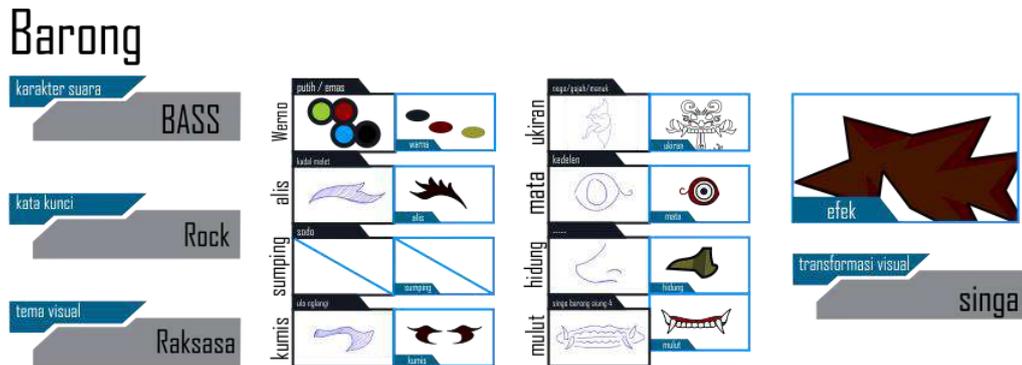
g. Irung (hidung)

Hidug menggunakan bentuk visual panggotan

h. Lambe (mulut)

Bentuk mulut yang digunakan adalah mulut dengan siung empat di atas dan di bawah.

Dari penjabaran tersebut, maka diperoleh rumusan visual karaktr virtual sebagai berikut

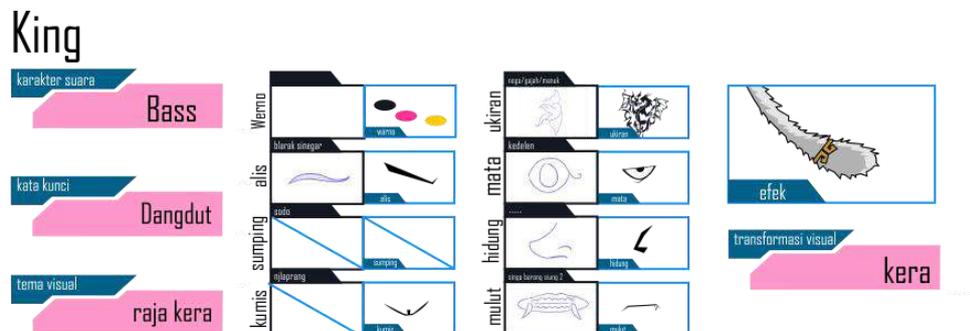


Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar IV.12 Identifikasi karakter Panji Asmarabangun

Konsep karakter di atas adalah raksasa. Diambil dari pendekatan visual suara bass yang tebal dan berat yang direpresentasikan pada bentuk visual karakter yang besar. Berikut ini adalah karakter alternatif dari karakter suara Bass:



Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis

Konsep karakter di atas mengadopsi dari karakter Raja Rock and roll, Elvis. Dari penjabaran di atas maka didapat bentuk keseluruhan karakter berjumlah delapan dengan dua karakter yang mewakili masing-masing karakter suara. Dan Berikut ini ukuran perbandingan tinggi dan bentuk keseluruhan karakter:



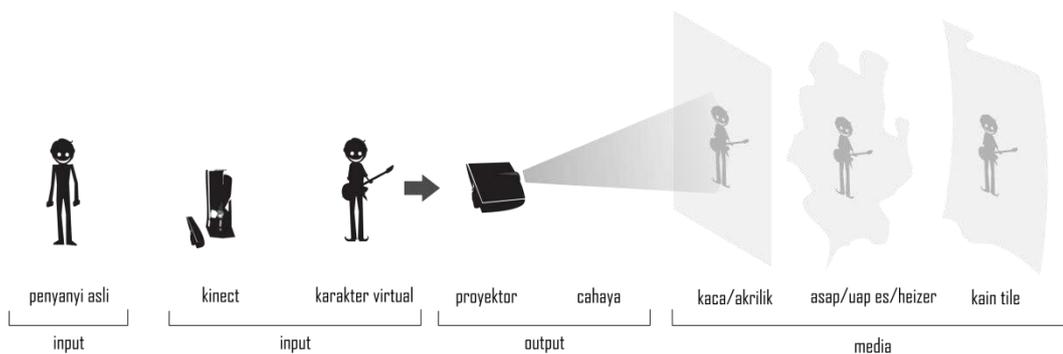
Gambar IV.24 elemen visual identitas karakter. Sumber: Dokumentasi Penulis

## BAB V Teknis Pertunjukan

### V.1. Proses Perancangan Penampilan Panggung

#### V.1.1 Konsep Penampilan

Dalam menghadirkan karakter virtual yang mampu melakukan interaksi dengan menggunakan teknologi yang ada, maka penulis menjabarkan konsep perancangan sebagai berikut;

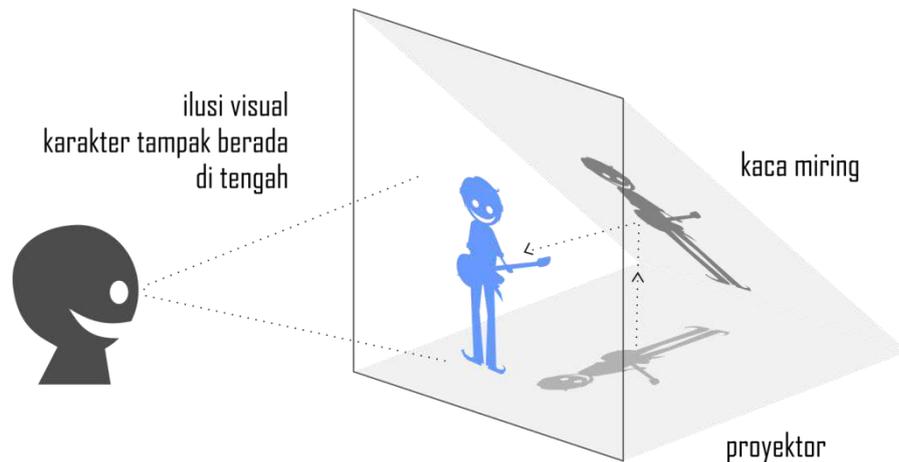


Gambar V.1. konsep penampilan karakter hologram. Sumber: Dokumentasi Penulis

Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa dalam menghadirkan karakter virtual dengan kemampuan interaksi, penampil (orang yang berada di balik layar) harus menggunakan beberapa media teknologi perantara. Dimulai dari teknologi yang dapat menangkap data gerakan secara langsung, teknologi yang dapat menghubungkan perintah gerakan dari sumber asli kepada karakter virtual, hingga teknologi yang dapat menampilkan karakter virtual tersebut di atas panggung dengan menggunakan teknologi hologram.

Dalam konteks perancangan ini, penulis akan menggunakan media akrilik dalam menampilkan karakter virtual tersebut. Hal ini dikarenakan perancangan ini merupakan tahap dasar dalam ide pengembangan karakter virtual yang dapat digerakkan langsung oleh penggunanya, sehingga jika dilihat dari sifat ketiga media yang dapat digunakan dalam menampilkan hologram, kaca merupakan media yang dapat menampilkan gambar dengan stabil dan jelas.

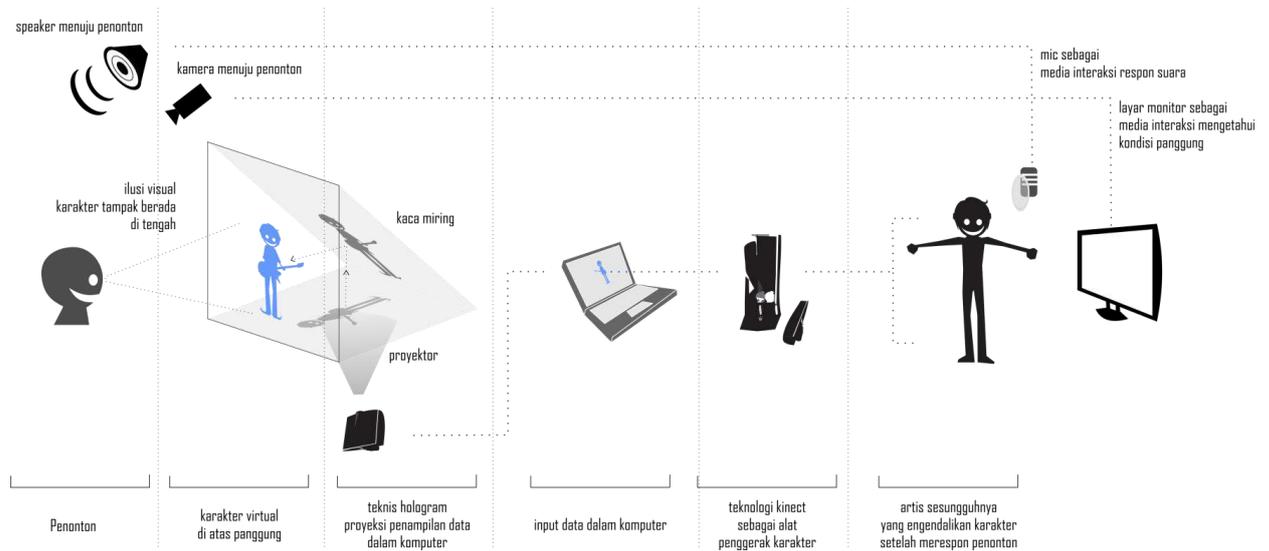
Selain itu untuk dapat memberikan kesan ruang dalam hadirnya karakter virtual itu maka penulis menggunakan teknik ilusi visual dengan memiringkan media kaca dalam pandangan mata. Sehingga tampak karakter tersebut akan berada di tengah ruang antara media kaca dan proyektor.



Gambar V.1. konsep penampilan karakter hologram. Sumber: Dokumentasi Penulis

### V.1.2 Teknis Penampilan Panggung

Dari pembahasan di atas maka teknis yang akan digunakan dalam penampilan pertunjukan musik oleh karakter virtual di atas panggung adalah dengan menghadirkan media hologram di atas panggung sebagai tempat yang akan dilihat oleh penonton, dengan menggunakan media kaca. Sedangkan karakter virtual tersebut telah terhubung dengan alat kinect yang berada di belakang panggung sebagai setting yang akan digunakan sebagai tempat kontrol karakter virtual tersebut. Berikut ini adalah gambaran teknis penampilan karakter virtual dalam pertunjukan musik:



Gambar V.1. konsep penampilan karakter hologram. Sumber: Dokumentasi Penulis

## V.2. Spesifikasis Kelengkapan Pertunjukan

### V.2.1 Desain teknis

Teknologi Hologram yang digunakan merupakan sebuah sistem yang terdiri dari CPU, LCD monitor, kaca akrilik, sistem penggerak objek (kinect), sistem interaksi (seting panggung), dan sistem pencitraan ilusi 3D hologram.

Setiap kelengkapan tersebut diseting sedemikian rupa sehingga ilusi 3D karakter virtual tersebut dapat ditampilkan pada permukaan kaca akrilik sehingga dapat membentuk *augmented reality* di atas panggung. Sedangkan di balik panggung akan diseting tempat dengan kelengkapan yang dapat digunakan untuk menggerakkan objek secara *real time* oleh penyanyi sesungguhnya.

Untuk teknologi yang digunakan penulis menjabarkan spesifikasi kelengkapan seperti kaca akrilik dengan pelapis filter hitam sebagai uapay untuk memaksimalkan cahaya yang akan ditampilkan di dalamnya, kemudian untuk sumber citra, penulis akan menggunakan LCD monitor dengan pancaran sinar yang cukup untuk dapat ditangkap oleh kaca akrilik. Sedangkan untuk mekanisme menggerakkan objek animasi 3D, akan dirancang juga sebuah interface yang akan terhubung pada kinect dan layar LCD sebagai media dalam menampilkan hasil pergerakan animasi 3D.

Untuk keterbatasan yang mungkin terjadi dalam perancangan ini sendiri di antaranya adalah kejelasan kaca akrilik, di mana tampilan visual hologram akan terganggu kejelasannya ketika cahaya luar atau di sekitar kaca hologram tampak lebih terang dibanding cahaya yang digunakan oleh LCD. Untuk itulah penampilan perancangan ini diutamakan untuk digunakan di dalam ruang atau tempat yang cenderung gelap agar tampilan cahaya hologram dapat tampak dengan jelas. Selain itu tampilan juga dapat terganggu jika terdapat kotoran atau goresan pada kaca akrilik tersebut.

### V.2.2 Rancangan Teknologi

Dalam melakukan setting perancangan ini teknologi yang digunakan dijabarkan dalam biaya Pengembangan Sistem Pencitraan Ilusi 3D Hologram

| <b>Sistem Pencitraan Ilusi 3D Hologram</b>                          |                              |        |         |               |                       |
|---|------------------------------|--------|---------|---------------|-----------------------|
| No  | Nama Barang                  | Jumlah | Satuan  | Harga Satuan  | Total Harga           |
| 1   | Proyektor 1500 ansi          | 1      | buah    | 3.000.000 IDR | 3.000.000 IDR         |
| 2   | Layar LCD                    | 25     | inch    | 2.500.000 IDR | 2.500.000 IDR         |
| 3   | Laptop                       | 1      | Buah    | 4.000.000 IDR | 4.000.000 IDR         |
| 4   | Kinect                       | 1      | Buah    | 1.200.000 IDR | 1.200.000 IDR         |
| 5   | Akrilic                      | 1      | Meter 2 | 300.000 IDR   | 300.000 IDR           |
| 6   | Tiang besi penyangga akrilik | 2      | buah    | 700.000 IDR   | 1.400.000 IDR         |
| 7   | speaker                      | 3      | Set     | 1.200.000 IDR | 3.600.000 IDR         |
| 8   | microphone                   | 2      | Set     | 200.000 IDR   | 400.000 IDR           |
| 9   | Kamera                       | 1      | Set     | 1.000.000 IDR | 1000.000 IDR          |
| 10  | Program aplikasi             | 1      | paket   | 3.000.000 IDR | 3.000.000 IDR         |
| 11  | Tenaga ahli: Teknisi         | 3      | jam     | 300.000 IDR   | 1.000.000 IDR         |
| 12  | Biaya riset                  | 6      | Bulan   | 3.500.000 IDR | 21.000.000 IDR        |
|   | Biaya eksperimentasi         |        |         | 7.000.000 IDR | 7.000.000 IDR         |
| <b>Total Biaya Pengembangan Sistem Pencitraan Ilusi 3D Hologram</b> |                              |        |         |               | <b>49.400.000 IDR</b> |

Total biaya yang dibutuhkan untuk melakukan adalah **49.400.000 IDR**

Dari informasi di atas di dapat bahwa Total biaya awal produksi konsep pertunjukan musik virtual ini adalah **49.400.000 IDR**

Setelah menghitung biaya awal produksi maka perhitungan harga jual konsep perancangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- *Overhead* 10%

$$10\% \times 49.400.000 \text{ IDR} = 4.940.000 \text{ IDR}$$

$$\text{Subtotal 1} = 54.340.000 \text{ IDR}$$

- Profit 20%

$$20\% \times 54.340.000 \text{ IDR} = 5.434.000 \text{ IDR}$$

$$\text{Subtotal 2} = 59.774.000 \text{ IDR}$$

- PPN 10%

$$10\% \times 59.774.000 \text{ IDR} = 5.977.400 \text{ IDR}$$

$$\text{Total} = 60.751.400 \text{ IDR}$$

Harga jual untuk sebuah perancangan ini adalah **60.751.400 IDR**

Pembulatan harga jual perancangan tersebut adalah:

$$\mathbf{61.000.000 \text{ IDR}}$$

### **V.3 Strategi Pengembangan**

Dalam aplikasinya hasil perancangan ini nantinya tidak hanya bisa diaplikasikan pada panggung pertunjukan musik, akan tetapi juga dapat digunakan dalam konsep hiburan pertunjukan lainnya terutama pada even-even tertentu di mana dapat menampilkan satu sosok iconik hingga maskot yang dapat melakukan hal yang belum bisa dilakukan jika hanya diaplikasikan oleh ikon dengan media kostum. Salah satu contoh kelebihan tersebut adalah, selain sosok karakter tadi

dapat ditampilkan secara animasi 3D, ia juga dapat memiliki efek visual yang tidak bisa dijangkau oleh kostum konvensional.

Selain dalam konteks pertunjukan, konsep ini juga dapat diaplikasikan ke dalam keperluan lain yang lebih formal. Salah satu contohnya adalah dalam konteks pertemuan hingga rapat beberapa orang yang bisa dilakukan dengan konsep hologram, tanpa harus setiap orang yang ada dalam rapat bertemu pada satu tempat.

Lebih jauh lagi, media ini juga dapat menjangkau konsep-konsep pemasaran dengan menampilkan maskot hingga produk dalam kemasan hologram sebagai daya tarik tersendiri

#### **V.4 Kesimpulan dan saran**

Dalam penulisan dan perancangan karakter virtual dalam pertunjukan musik ini, penulis telah merumuskan berbagai hal yang dapat diambil kesimpulan dalam beberapa poin sebagai berikut

- Penulis dalam merumuskan karakter virtual menganalisa pendekatan visual berdasarkan referensi karakter virtual yang telah ada, yaitu karakter Vocaloid dan grup musik Gorillaz. Dalam merancang karakter virtual tersebut selalu ada penghubung sebagai data dan acuan dalam merancang konsep visual, seperti pada karakter vocaloid yang cenderung pada pendekatan visual makanan mulai buah, sayuran, hingga makanan ringan seperti es krim. Sedangkan karakter Gorillaz menggunakan pendekatan visual primata.
- Dari perumusan data di atas maka penulis yang berniat mengacukan pendekatan visual pada Topeng Malangan meriset dan meneliti elemen pembentuk karakter Topeng Malangan yang dirumuskan dalam bentuk WASBUMIL.
- Setelah menemukan elemen perancangannya, penulis kemudian melakukan transformasi dengan menggunakan model TCUSM Adi Nugraha tentang transformasi budaya

- Dalam hal teknis penulis menggunakan konsep sensasi dan interaksi sebagai nilai lebih dengan menggabungkan konsep karakter virtual tersebut di atas panggung menggunakan kinect dan hologram

Berdasarkan semua kesimpulan tersebut maka penulis memberikan saran untuk melakukan riset terpadu dan pengembangan pada konsep penampilan, mengingat karya ini tidak hanya bisa diaplikasikan dalam panggung pertunjukan, namun juga pada hal-hal lain seperti pendidikan, hingga pertemuan rapat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dormer, Peter. 2008. *Makna Desain Modern - Budaya Material, Konsumerisme, (Peng)Gaya(an)*. Yogyakarta: Jala Sutra
- Piliang, Yasraf Amir. 2011. *Dunia yang Dilipat*. Edisi 3. Bandung: Matahari
- Lim, Francis. 2008. *Filsafat Teknologi Don Ihde Tentang Dunia, Manusia, dan Alat*. (Cetakan ke delapan) Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Rakhmat, Jalaludin. 1993. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Slouka, Mark. 1995. *Ruang yang hilang, Pandangan Humanis tentang Budaya Cyber space yang merisaukan*. Bandung: Mizan
- Fidler, Roger. 2003. *Mediamorphosis*. Yogyakarta: Bentang Budaya
- Piliang, Yasraf Amir. 2001. *Sebuah Dunia yang Menakutkan, Mesin-mesin Kekerasan dalam Jagat Raya Chaos*. Bandung: Mizan
- Vihma, Susann dan Seppo Vakeva. 2009. *Semiotika Visual dan Aemantika Produk, Pengantar Teori dan Praktik Penerapan Semiotika Dalam Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Hermanto, Henky. 2011. *Creative-Based Tourism, Dari Wisata Kreatif Menuju Wisata Kreatif*. Depok: Penerbit Aditri
- Piliang, Yasraf Amir. 1999. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra
- Shield, Rob. 2003. *Virtual Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra
- Suanda, Endo. 2005. *Topeng Buku Pelajaran Kesenian Nusantara*. Jakarta: Pendidikan Seni Nusantara
- Sachari, Agus. 2003. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Bandung: Penerbit Erlangga

Merriam, AP. 1964. *The Anthropologi of Music*, Indiana : Northwestern University Press

Maeda, John. - . *The law of simplicity*,

Strinati, Dominic. 2010. *Popular culture, pengantar menuju teori budaya popular*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Sachari, Agus. 2007. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga

Jaeni. 2007. *Komunikasi Seni Pertunjukan : Membaca Teater Rakyat Indonesia (Sandiwara Cirebon)*. Bandung: Etnoteater Publisher.

Santosa. Menggagas komunikasi musikal dalam pertunjukan gamelan. Jurnal ilmu komunikasi. Volume 5. Nomor 1, desember 2008

Santosa. 2001. "Constructing Images in Javanese Gamelan Performances: Communicative Aspects among Musicians and Audiences in Village Communities," disertasi University of California Berkeley, USA.

Okum, David. 2005. *Superhero Madness*. Ohio: Impact

Pickens, Amy. 2005. *Character Design with Variety and Purpose*. Ouachita Baptist University

<http://devamelodica.com/> (fungsi music)

<http://www.thefreedictionary.com/hologram> (kamus bebas)

[septika09020019.student.umm.ac.id/about/](http://septika09020019.student.umm.ac.id/about/) (sejarah music)

<http://www.thefreedictionary.com/hologram>

<http://oxforddictionaries.com/definition/english/hologram?q=hologram> (kamus oxford online)

<http://giant41.blogspot.com/2010/06/memahami-teori-ruang-dan-waktu.html>  
(ruang waktu)

(sumber: <http://equal-life.blogspot.com> : diakses tanggal-13 januari 2013)

