

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER GUNA PEMBUATAN ANIMASI “THE ART OF GANDRUNG LOMBOK” UNTUK PELESTARIAN BUDAYA

CHARACTER DESIGN FOR THE ANIMATION "THE ART OF GANDRUNG LOMBOK" FOR CULTURAL PRESERVATION

Ayu Puspita Jornalis Utami¹, Rully Sumarlin², Mario³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
ayujornalis@student.telkomuniversity.ac.id¹, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id²,
dsmario@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Tari Gandrung Lombok adalah salah satu kesenian tari tradisional yang berasal dari Lombok, Nusa Tenggara Barat serta dikenal oleh masyarakat dengan ciri khas *Ngibing* (mengajak penonton menari bersama). Seiring waktu tairan ini mulai berkembang, dimulai dari awal masuk hingga sekarang. Walau sebagian besar masyarakat Lombok mengetahui tentang Tari Gandrung. Namun, untuk sejarahnya sendiri tidak banyak diketahui terutama di kalangan remaja, hal ini disebabkan oleh sedikitnya media literasi serta pengaruh globalisasi yang menjadi faktor perubahan budaya di Indonesia yang menyebabkan budaya di Indonesia mulai dianggap kuno pada kalangan remaja, maka dari itu penulis memilih remaja sebagai khalayak sasar yang kemudian dibagi menjadi sasaran primer (Lombok) dan sekunder (Bandung). Penelitian ini berfokus pada perancangan desain karakter guna memperlihatkan perubahan yang terjadi pada kostum dan properti Tari Gandrung Lombok dikarenakan adanya sedikit perbedaan bentuk dan fungsi sebelumnya. Pada proses pengumpulan data menggunakan metode kombinasi (*Mix Method*) yang mencakup observasi, wawancara, studi pustaka, studi dokumen dan kuesioner. Lalu, data yang diperoleh dianalisa menggunakan analisis matriks dan konten. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi penunjang untuk pelestarian budaya.

Kata Kunci : budaya, Tari Gandrung Lombok, remaja, desain karakter

Abstract: Gandrung Lombok dance is one of the traditional dance arts originating from Lombok, West Nusa Tenggara and is known by the public with the characteristic of *Ngibing* (inviting the audience to dance together). Over time this dance began to develop, starting from the beginning of its entry until now. Although most people in Lombok know about Gandrung Dance. However, the history itself is not widely known, especially among teenagers, this is due to the lack of literacy media and the influence of globalization which is a factor in cultural change in Indonesia which causes Indonesian culture to be considered old-fashioned among teenagers, therefore the author chose teenagers as the target

audience which was then divided into primary (Lombok) and secondary (Bandung) targets. This research focuses on designing character designs to show the changes that occur in the costumes and properties of Gandrung Lombok Dance due to slight differences in form and function before. The data collection process used a mix method that included observation, interviews, literature study, document study and questionnaires. Then, the data obtained was analyzed using matrix and content. This design is expected to be a support for cultural preservation.

Keywords: *culture, character design, Lombok Gandrung Dance, teenagers*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Tari Gandrung Lombok merupakan salah satu kesenian tari tradisional dari Suku Sasak, Lombok, Nusa Tenggara Barat dengan ciri khas mengajak penonton menari bersama ke atas panggung (*Ngibing*), awalnya tari ini berasal dari Banyuwangi kemudian masuk dan menyebar di Lombok, dibuktikan dengan pendapat I Wayan Kartawirya yang mengatakan dengan tegas dalam buku "Tari Gandrung Lombok" (Yaningsih dkk (1993/1994:14)), bahwa tari Gandrung memang berasal dari Banyuwangi kemudian menyebar ke Bali lalu Lombok, mengingat adanya hubungan perdagangan yang ada antara Bali Utara dengan Banyuwangi.

Saat ini tari Gandrung Lombok mulai tidak banyak diketahui oleh generasi muda, akibat perkembangan globalisasi yang begitu pesat serta sedikitnya media literasi akan tari Gandrung Lombok baik dari jurnal ataupun buku yang beredar, menurut Siburian (2021:34) bahwa generasi muda memiliki potensi yang lebih besar untuk terpengaruh arus globalisasi, karena memiliki pemikiran yang lebih terbuka untuk menerima berbagai pembaruan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Irmania dkk (2021:152) mengatakan bahwa umumnya para remaja Indonesia bertingkah laku mengikuti budaya barat tanpa selektif, sehingga menganggap kebudayaan di negeri sendiri kuno dan tidak menarik. Adapun imbasnya membuat tantangan tersendiri bagi pelaku seni dalam melestarikan budaya di Indonesia, khususnya tari Gandrung Lombok. Hal ini juga dialami oleh penulis baik dari segi

mencari kostum di luar Lombok maupun dalam menjelaskan tari Gandrung Lombok itu sendiri. Mengingat adanya sedikit perubahan yang terjadi pada pakaian dan properti tari Gandrung Lombok yang harus disesuaikan oleh penulis saat mengenalkan tari Gandrung Lombok di luar Lombok.

Berangkat dari fenomena tersebut, penulis mengangkat tari Gandrung Lombok kedalam perancangan desain karakter untuk pembuatan animasi "*The Art of Gandrung Lombok*", karena sejauh ini belum ada yang menjelaskan Gandrung Lombok dalam bentuk visualisasi tersebut. Alasan penulis terfokus pada perancangan desain karakter, karena adanya perubahan pada kostum yang digunakan. Dilansir dari wawancara dengan Ibu Ketut Sri Rahayuningsih pemilik Sanggar Tari Rahayu dalam Arista dkk (2023:32) menyatakan bahwa tata rias Tari Gandrung mengalami perubahan terutama dari segi tata rias wajah (*make up*) dan busana menjadi lebih modern dan elegan yang dipengaruhi oleh perkembangan zaman, *trend* dan bahan yang lebih modern.

LANDASAN TEORI

Budaya Nusantara adalah seluruh kebudayaan nasional, kebudayaan lokal, daerah, atau kebudayaan asing yang sudah diadaptasi oleh masyarakat Indonesia (Sadono, 2020:26). Akibat pengaruh globalisasi tidak menutup kemungkinan budaya di Indonesia akan tergerus oleh budaya asing, sehingga dibutuhkan pelestarian budaya yaitu upaya mempertahankan nilai-nilai seni budaya dengan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi (Nahak, 2019:71-72). Adapun salah satu yang perlu dilestarikan yaitu tari tradisional. Tari Tradisional adalah seni yang berkembang melewati masa ke masa serta dilestarikan dari generasi ke generasi (Kusumastuti dan Milasari, 2021:13). Di sini penulis terfokus kepada tari Gandrung. Tari Gandrung merupakan sebuah tarian yang berkembang di tiga

daerah, yaitu Banyuwangi, Bali dan Lombok dengan ciri khas masing-masing walau ada beberapa kemiripan (Dewi, 2020:14).

Terfokus pada hasil penelitian yaitu perancangan desain karakter dalam animasi, animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang tersusun sesuai dengan alur cerita (Farida dkk, 2022:55). Maka, beberapa tahapan pembuatan animasi yang dilakukan oleh penulis yaitu pra produksi dan produksi, menurut Prasetyadi dan Kurniawan (2015:2), pra produksi adalah pembuatan ide, sinopsis, desain karakter, naskah serta *storyboard* dan produksi meliputi proses coloring dan penggabungan karakter dan background yang dipadukan dengan tata kamera.

Dalam mendesain karakter harus memperhatikan ciri fisik dan pakaian yang berbeda berdasarkan geografis karakter, sehingga dapat menggambarkan karakter dengan baik (Abdulloh, Ramdhan & Sumarlin, 2021:2577). Penulis menggunakan *Chibi Style*, karakter *chibi* umumnya memiliki ukuran kepala yang berlebihan, bahkan lebih besar dibanding dengan ukuran tubuhnya dengan ciri utama mata besar yang mengutamakan keserdehanaan dan berkesan imut (*cute*) (Soeherman dan Wirawan dalam Widyatama, 2013:40-41)

Setelahnya, dilakukan pembuatan tokoh dan penokohan, tokoh adalah seseorang yang selalu ada setiap saat (tokoh utama), namun tokoh tambahan hanya sesekali muncul (Khoriah dan Salim , 2021:481) sedangkan penokohan adalah pemberian sifat atau karakter dari tokoh (Setiana, 2017:214). Dalam pembuatan desain karakter terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu :

Tabel 1. 1 Aspek yang perlu diperhatikan dalam pembuatan desain karakter

No	Aspek	Deskripsi
1	Proporsi dan Head Heights	Proporsi dan Head heights digunakan sebagai penggambaran bentuk tubuh serta patokan tinggi karakter (Wicaksono dan Ramdhan, 2020:1835). Lalu pada <i>chibi style</i> sendiri memiliki

	(<i>Chibi Style</i>)	rasio antara kepala sampai tubuh 1:1 dan 4:1, namun kepala tidak harus lebih dari pada tubuh (Musnur dan Faiz, 2019:330).
2	<i>Basic Shape</i>	Tiga <i>basic shape</i> yaitu Kotak (stabilitas, kepercayaan, kejujuran, ketertiban, kesesuaian, keamanan, kesetaraan, maskulinitas), Segitiga (aksi, agresi, energi, kecerdikan, konflik, ketegangan) dan Lingkaran (kelengkapan, keanggunan, keceriaan, kenyamanan, kesatuan, perlindungan, kekanak-kanakan) (Bryan Tilman, 2011:68-72)
3	Kostum	Kostum berfungsi sebagai alat identifikasi diri dalam kehidupan sosial pemakainya serta menginformasikan peran/tokoh yang dimainkan (Ramli, 2022:7)
4	Emosi dan Ekspresi (<i>Chibi Style</i>)	Menurut KBBI dalam Gunhadi (2022:7:8), emosi merupakan proses menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya. Sebelumnya, Musnur dan Faiz (2019:333) menerangkan gaya ekspresi <i>chibi</i> memiliki penggambaran hiperbola (berlebihan), hal ini dikutip dari buku Mastering Manga : A Mangaka's Survival Guide (MakanKomik, GentaCraft 2013).
5	Bahasa tubuh (<i>gesture</i>)	Bahasa tubuh (<i>gesture</i>) merupakan penyampaian pesan menggunakan tubuh sebagai penyampaian pesan (Salsabila dkk, 2023:557).
6	Siluet	Karakter yang sukses dapat dikenali melalui siluetnya. (Nieminen dalam Wibowo dkk, 2023:155))
7	<i>Turn Around</i>	Bryan Tilman (2011:138), <i>Turn Around</i> digunakan untuk mengetahui karakter melalui tampak depan, samping dan belakang, serta hal ini pun dipakai dalam standar industri.

8	Skala	Skala adalah perbandingan seluruh tubuh dari atas sampai bawah karakter dengan skala ukuran kepala (Azhima, Budiman, dan Mario, 2021:2133)
---	-------	--

Warna adalah elemen yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari, serta memiliki falsafah, simbol, dan emosi yang berkaitan dengan penafsiran makna dari psikologi warna (Paksi, 2021:91). Menurut Hahury (2022), terdapat susunan *hue* warna dalam lingkaran yang menampilkan relasi warna primer (merah, kuning, biru), sekunder (hasil pencampuran warna primer) dan tersier (hasil pencampuran warna primer dan sekunder).

Skema warna, yaitu susunan atau kombinasi warna yang sering digunakan untuk kepentingan artistik (Hahury, 2022). Beberapa pembagian skema warna yang digunakan sebagai berikut :

Tabel 1. 2 Warna dalam skema warna

No	Warna	Deskripsi
1	<i>Monochromatic</i>	Kombinasi yang menggunakan satu <i>hue</i> saja dan condong bermain dengan <i>shades</i> , <i>tones</i> , dan <i>tints</i> . (Hahury, 2022)
2	<i>Analogous</i>	Kombinasi ini memberikan warna terang dan ceria sehingga warna terlihat harmonis. (Meilani, 2013:331)

Psikologi warna yang merupakan ilmu psikologi untuk mempelajari warna sebagai faktor yang memengaruhi perilaku manusia (Paksi, 2021:93). Adapun tabel psikologi warna yang dituliskan oleh Goethe, sebagai berikut :

Tabel 1. 3 Psikologi warna Goethe

Warna	Kesan Positif	Kesan Negatif	Pengaruh Terhadap Emosi

Kuning	Cepat, Ceria	Tidak Menyenangkan	Menimbulkan efek sukacita
Kuning- Merah	Hidup, <i>Passion</i> yang tinggi	Menjengkelkan	
Merah- Kuning	Hangat, Sukacita/Kegembiraan		
Biru	Warna yang menyenangkan	Dingin, Melankolis, Gelisah	Menimbulkan efek sedih
Merah- Biru	aktif	Rentan	
Biru- Merah	aktif	Cemas	
Merah	Bermatabat		Menimbulkan efek semangat
Hijau	Tenang		Menimbulkan Efek Tenang

Sumber : Yogananti, 2015:48

Penulis menggunakan metode kombinasi (*Mix Method*) yaitu upaya untuk mencapai temuan yang efisien dengan mengaplikasikan dua metode (kualitatif dan kuantitatif) dalam satu penelitian (Yam, 2022:127). Data yang didapat dianalisa menggunakan beberapa metode analisis sebagai berikut :

Tabel 1. 4 Metode analisis yang digunakan

No	Metode	Deskripsi
1	Analisis Matriks	Untuk mengkuantifikasi dan menyusun data yang disajikan dalam diagram matrix (Andrianti dan Arif, 2022:36).

2	Analisis Konten	Nembuat kategori lalu menghitung jumlah istilah yang muncul saat melakukan kategori dalam rangkaian kata atau cerita (Silverman dalam Rozali (2022:69))
---	-----------------	---

Sasaran primer (utama) yaitu sasaran yang mempunyai masalah dan diharapkan mau berperilaku sesuai harapan serta memperoleh manfaat paling besar, lalu sasaran sekunder merupakan individu atau kelompok yang diharapkan mampu mendukung pesan-pesan yang disampaikan kepada sasaran primer (Maulana dalam Indika dan Aprila, 2017:5). Khalayak sasar di sini terfokus pada remaja, remaja adalah suatu masa di mana individu mengalami perkembangan saat pertama kali individu menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya (Sarwono dalam Noor dkk, 2020:22). Menurut WHO (*World Health Organization*) dalam Noor, dkk (2020:61) adalah 12 sampai 24 tahun. Namun, pada tahun 2023 menurut WHO, batasan usia remaja dimulai dari usia 10 sampai 19 tahun.

DATA DAN ANALISIS

Data Obyek Penelitian

Tari Gandrung mulai masuk ke Lombok sendiri dibawa oleh I Gusti Putu Geria (Keturunan raja Buleleng atau Singaraja) yang diangkat menjadi Pepatih orang-orang suku Bali di Lombok. Dilansir dari wawancara I Wayan Kartawirya dalam Yaningsih dkk (1993/1994:15-16), mulanya penari Gandrung adalah laki-laki, kemudian di dobrak menjadi penari wanita atas usaha I Gde Ketur di dobrak. Akibatnya hal ini berpengaruh pada penyebaran tari Gandrung di Lombok. Tari Gandrung dahulu digunakan sebagai hiburan untuk para prajurit yang baru pulang dari medan perang. Namun menurut Dewi (2020:20), saat ini digunakan untuk menghibur sebagai media pertunjukkan, ungkapan suka cita, dan pelestarian seni dan budaya. Dilansir dari Murgiyanto dan Munardi (1990/1991), tari Gandrung dahulu terbentuk dari tari Seblang yang berasal dari Banyuwangi.



Gambar 1. 1 Busan Tari Gandrung Lombok (Kiri : Dasan Tereng, Tengah : Dasan Lenek: dan Kanan : Modern)

Sumber : warisanbudaya.kemdikbud.go.id, Sumber : Yaningsih dkk (1993/1994:47) dan *Dokumen Pribadi Teman Penulis*

Pada gambar diatas terlihat busana gandrung Dasan Tereng Dasan Lenek, maupun modern yang terdiri atas *Gelung* atau *Gegelung* (Hiasan Kepala), *Bapang* (Hiasan Leher), *Elaq-Elaq* (lidah-lidah yang tergantung pada bapang), Baju Kaos Putih/Kebaya, Sabuk stagen putih, *Seret* (tali dari kain yang dililitkan ke stagen)/Kemben, *Gonjer/Gegonjer* (Selendang warna-warni), *Ampok-ampok* (Hiasan Pinggul) depan serta belakang, Kain Panjang (Songket), dan kipas sebagai properti (Yaningsih dkk, 1993/1994:15). Saat ini Gandrung Lombok lebih sering menggunakan baju berwarna cerah, menurut Arista dkk (2023:36), baju berwarna terang melambangkan kekuatan dan keberanian.

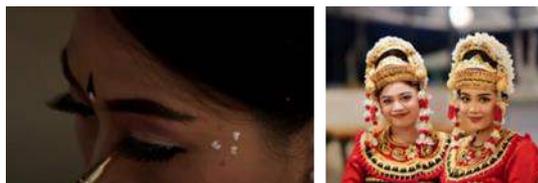


Gambar 1. 2 Motif kain songket Lombok

(Kiri : Bintang Empet, Tengah : Bintang Sambrah dan Kanan : Subahnale)

Sumber : Handayani dkk (2000:40-43) dan shopee.co.id

Sebelumnya disebutkan bahwa kostum tari Gandrung Lombok menggunakan kain songket, menurut Handayani dkk (2000:40-43) yaitu Bintang Empet, Bintang Sambrah, Payung Agung, Taman Rengganis, Subhanale, Remawa, Taman Barong, dan Seret Peningang.



Gambar 1. 3 Tata Rias penari Gandrung Lombok menggunakan celadengan serta tidak
Sumber : youtube.com (YA Records) dan Dokumen Pribadi Teman Penulis

Tata rias Gandrung Lombok mengalami perubahan berkelanjutan mulai dari tahun 1994 hingga tahun 2022 di lihat dari tata rias wajah, rambut, busana dan aksesoris yang digunakan serta dimaknai sebagai lambang kecantikan serta wanita Lombok yang kuat dan tegas (Arista dkk, 2023:32&36). Gandrung Lombok memiliki tiga tahapan penyajian yaitu *Bapangan* (penari menari sendiri), *Penepekan* (mencari pasangan untuk menari), dan *Pengibingan* (menari bersama pasangan) (Yaningsih dkk,1993/1994:47). Lalu tersebut terdapat beberapa gerakan Gandrung Lombok yaitu *Nyade*, *Nyumping*, *Ngeluhluh*, *Surut Udang* maju/mundur, *Betetanggak*, *Tindak Barong*, *Gerak Belemesan*, dan Gerak Hormat (Rahman, 2020:75-81).

Data Khalayak Sasaran

Usia khalayak sasaran yang digunakan mulai dari 15-22 tahun. Adapun khalayak sasar terbagi menjadi primer (Utama (Lombok)) dan sekunder (Diluar sasaran utama (Bandung)). Penulis menggunakan sampel data pada Siswa/i SMA/MA/Sederajat kelas 10-12 dan Mahasiswa S1 tingkat 1-4, serta merupakan remaja dengan keseharian aktif mengakses sosial media melalui *smartphone*, laptop dan sebagainya, juga memiliki ketertarikan mempelajari hal baru melalui video animasi.

Analisis Karya Sejenis

Tabel 1. 5 Analisis Karya sejenis

Karya Sejenis		
Animasi Legenda Putri Mandalika	Assassination Classroom: Koro-sensei Quest	Attack on Titan : Junior High



Penulis menggunakan karya sejenis sebagai referensi pada pembuatan karakter yang dikelompokkan menjadi animasi Legenda Putri Mandalika (acuan desain karakter penari), *Assassination Classroom: Koro-sensei Quest* (acuan desain karakter siswa/i SMA (Sekolah Menengah Atas) dan *Attack on Titan : Junior High* (acuan desain karakter guru sekolah), yang kemudian disesuaikan dengan data yang didapatkan.

Data Observasi

Penulis mencoba menganalisa perbedaan Gandrung Dasan Tereng dan Modern, di mana tidak terdapat perbedaan yang begitu signifikan dari segi musik dan gerakan, hanya saja pada pakaian Dasan Tereng menggunakan baju kaos putih sedangkan modern tidak. Di sini penulis juga melakukan observasi terhadap pakaian guru dan siswa/i SMA/MA/Sederajat di Lombok, di mana guru biasanya menggunakan pakaian ASN atau Batik, sedangkan siswi di Lombok menggunakan rok belah tengah. Selain itu, penulis pun melakukan observasi ke sekolah untuk melihat gestur guru dan siswa/i. Sebelumnya, penulis pun terjun langsung kepada khalayak sekunder dengan ikut serta memperkenalkan tari Gandrung Lombok di Bandung.

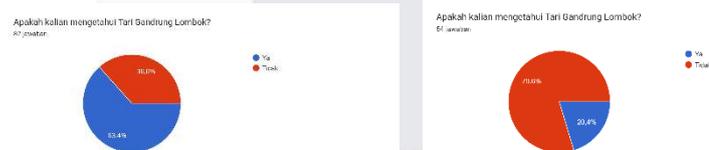
Data Wawancara



Gambar 1. 4 Beberapa Dokumentasi Wawancara yang dilakukan oleh Penulis
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada gambar 1.3, penulis melakukan wawancara kepada beberapa narasumber yang terbagi menjadi beberapa bidang. Bidang Seni Budaya dilakukan wawancara kepada beberapa ahli yang menyebutkan bahwa masih banyak kesamaan antara Gandrung Dasan Tereng dan modern baik dari gerakan serta pakaian, hanya saja musik dan syair yang dilantunkan sedikit berbeda. Adapun Bu asti yang merupakan pelatih tari Gandrung Lombok menjelaskan pada hiasan kepala tepatnya pada hiasa telinga (*Gempolan*) dulunya merupakan senjata, namun sekarang tidak digunakan sebagai senjata. Dari bidang pendidikan, para narasumber mengatakan bahwa SMA/MA/Sederajat di Lombok sudah mengenalkan seni dan budaya melalui mata pelajaran maupun ekstrakurikuler, hal ini dibenarkan oleh Kepala Dinas dan Pendidikan Nusa Tenggara Barat, sedangkan melalui segi pariwisata yang diterangkan oleh Dinas Pariwisata NTB, tari ini dilestarikan melalui acara regional dan nasional sebagai daya tarik wisatawan asing. Selain itu, penulis mengambil sampel data sasaran sekunder yaitu dari salah satu dosen Universitas Pasundan dan mahasiswa Universitas Telkom, mereka sependapat bahwa tari ini kurang diketahui oleh remaja di Bandung, karena jarang dibawakan dalam acara-acara

Data Kuesioner



Gambar 1. 5 Hasil Kuesioner sasaran primer (kiri) dan sekunder (kanan)

Sumber : Dokumen Pribadi

Kuesioner digunakan guna mengukur pengetahuan khalayak sasaran pada tari Gandrung Lombok, serta sebagai pembuktian topik. Pada tabel 1.7 diatas terlihat pada sasaran primer lebih banyak mengetahui tentang tari Gandrung daripada sasaran sekunder, namun keduanya mengatakan hal yang sama yaitu tidak terlalu mengetahui banyak tentang Gandrung Lombok. Serta di sini penulis

juga menanyakan *art style* yang disukai oleh khalayak sasaran, kebanyakan memilih *Chibi Style*.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Pesan pada perancangan disampaikan dengan tema dokumenter yang mampu menyampaikan makna tanpa terlalu banyak mengubah hal yang ada. Perancangan desain karakter pada animasi ini sendiri bertujuan menjadi media literasi untuk mengenalkan kostum dan properti tari Gandrung Lombok kepada masyarakat luas terkhususnya remaja agar dapat dilestarikan dengan baik.

Konsep Kreatif

Berdasarkan data yang didapat, penulis membuat sebuah cerita yang kemudian tokoh-tokoh didalamnya diterapkan kedalam perancangan desain karakter. Animasi yang berjudul "*The Art of Gandrung Lombok*" memiliki empat tokoh yaitu Inges dan Baiq (siswi SMA (Sekolah Menengah Pertama), Pak Lalu (Guru Sekolah) dan Inaq Lale (Penari Gandrung) yang berkisah tentang dua orang siswi yang ingin mempelajari tari Gandrung Lombok untuk mengikuti lomba ilustrasi.

Konsep Media

Penulis menggunakan *artbook* sebagai media publikasi yang berisikan proses pembuatan karakter mulai dari eksplorasi sampai dengan pewarnaan serta penggambaran beberapa environment serta adegan pada cerita. Di mana pembuatan isi artbook dibuat menggunakan beberapa software Ibis Paint, Adobe Photoshop dan Corel Draw 2020 serta website Calligraphr.

Konsep Visual

Penulis melakukan studi terhadap *style* terpilih serta penentuan *color palette*. *Chibi Style* memiliki ukuran badan yang tidak proporsional, sehingga

penulisan menggunakan skala perbandingan tiga sampai $3\frac{1}{2}$ satuan kepala. Selanjutnya pemilihan *color palette* menggunakan warna pada baju adat dan songket Lombok yang cenderung menggunakan warna tersier. Adapun selanjutnya penulis juga melakukan penyederhanaan terhadap pakaian dan properti Gandrung Lombok disesuaikan dengan *art style* yang digunakan.

HASIL PERANCANGAN

Pembuatan Cerita

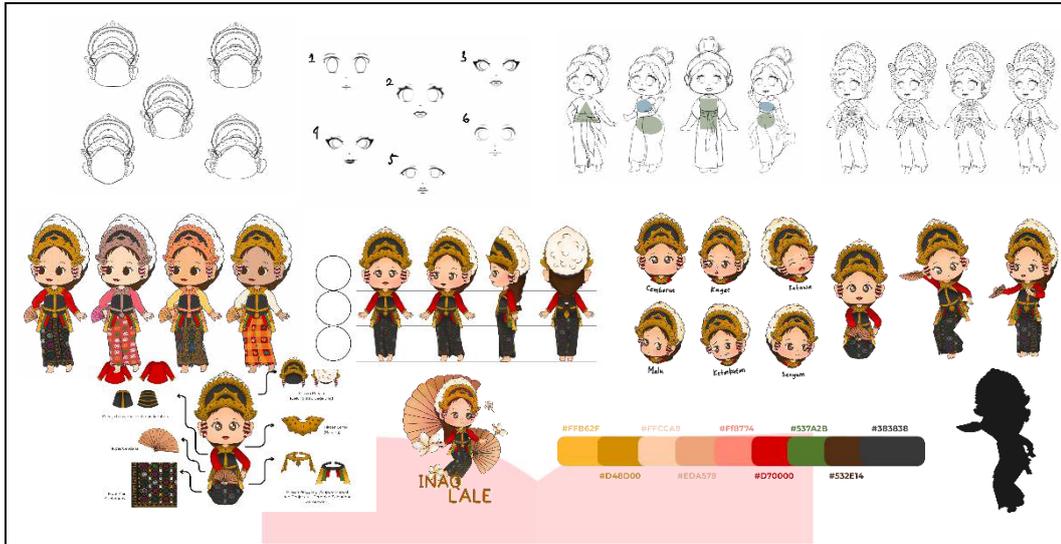
Naskah dirancang menggunakan struktur cerita tiga babak. Pertama eksposisi, di mana karakter Inges dan Baiq sedang membicarakan tari Gandrung Lombok yang diceritakan oleh guru mereka pak Lalu. Berikutnya komplikasi, di mana keduanya sedang berjalan di sekitar sekolah dan melihat mading dengan info lomba ilustrasi, Inges pun mengajak Baiq untuk ikut, namun ia tidak percaya diri karena kurang mengetahui tentang seni dan budaya. Kemudian Resolusi, Inges pun mengajak Baiq ke sanggar keluarga untuk mempelajari tari Gandrung Lombok, di sana mereka bertemu dengan Inaq Lale yang merupakan Bibi dari Inges sekaligus penari Gandrung.

Karakter Inaq Lale

Pada tabel 1.6 ditampilkan hasil perancangan karakter Inaq Lale merupakan seorang penari Gandrung sedari kecil. Nama karakter diambil dari gelar kebangsawanan di Lombok. Adapun arti Inaq dalam bahasa Sasak berarti "ibu".

Tabel 1. 6 Hasil Perancangan Karakter Inaq Lale

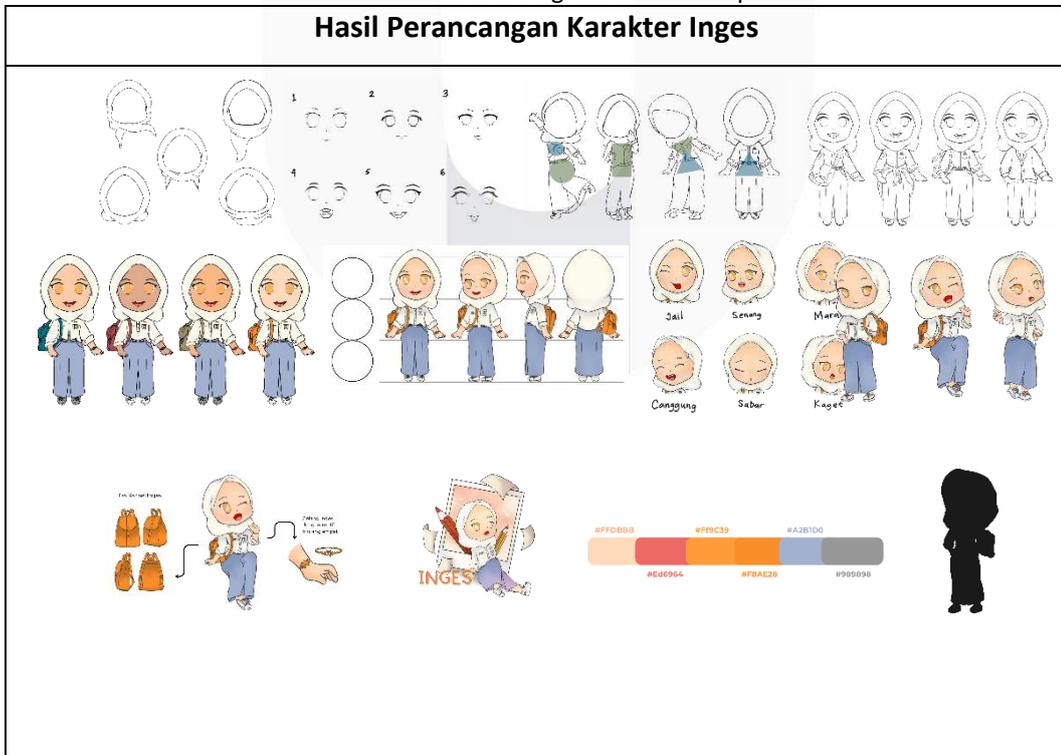
Hasil Perancangan Karakter Inaq Lale

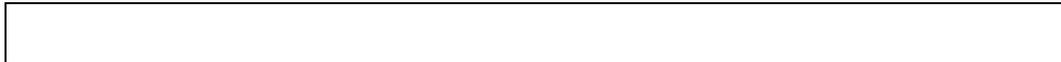


Karakter Inges

Pada tabel 1.7 ditampilkan karakter Inges merupakan siswi SMA Barujari Mataram. Nama karakter diambil dari kata bahasa sasak “Inges” yang berarti cantik.

Tabel 1. 7 Hasil Perancangan Karakter Inaq Lale

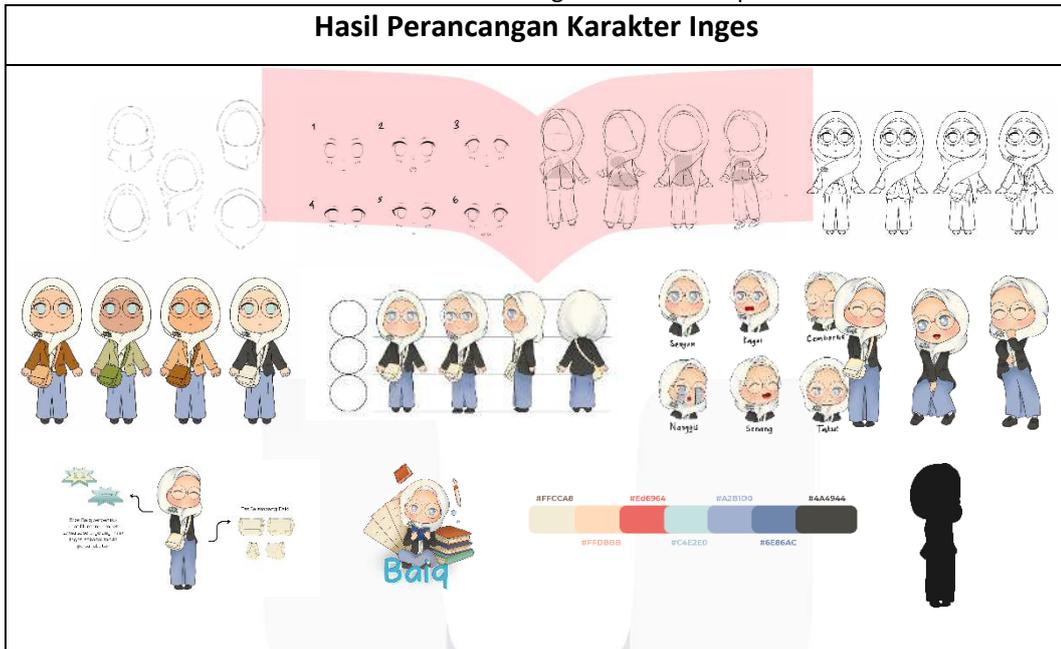




Karakter Baiq

Pada tabel 1.8 ditampilkan karakter Baiq merupakan siswi SMA Barujari Mataram seperti sahabatnya Inges. Nama karakter diambil dari gelar kebangsawanan di Lombok serta biasanya “Baiq” disematkan kepada perempuan.

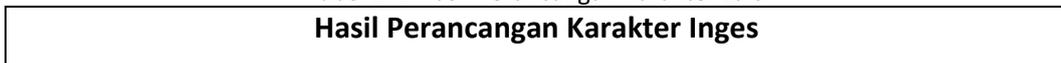
Tabel 1. 8 Hasil Perancangan Karakter Inaq Lale

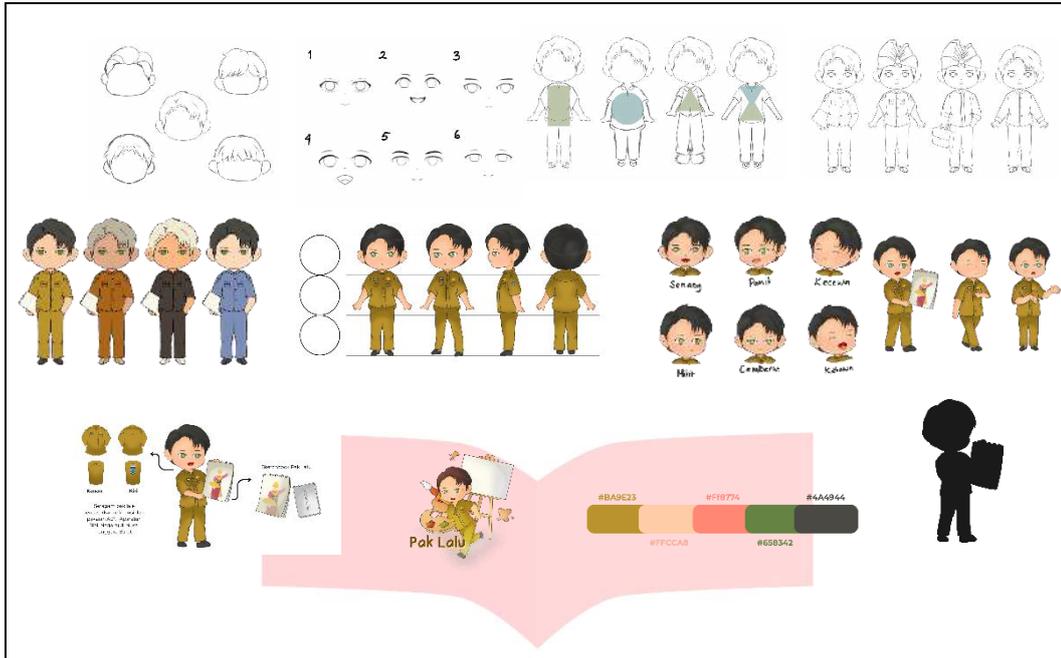


Karakter Lalu

Pada tabel 2.2 ditampilkan karakter Pak Lalu merupakan guru SMA Barujari Mataram. Nama karakter diambil dari gelar kebangsawanan di Lombok, di mana Lalu disematkan kepada laki-laki.

Tabel 2. 1 Hasil Perancangan Karakter Lalu



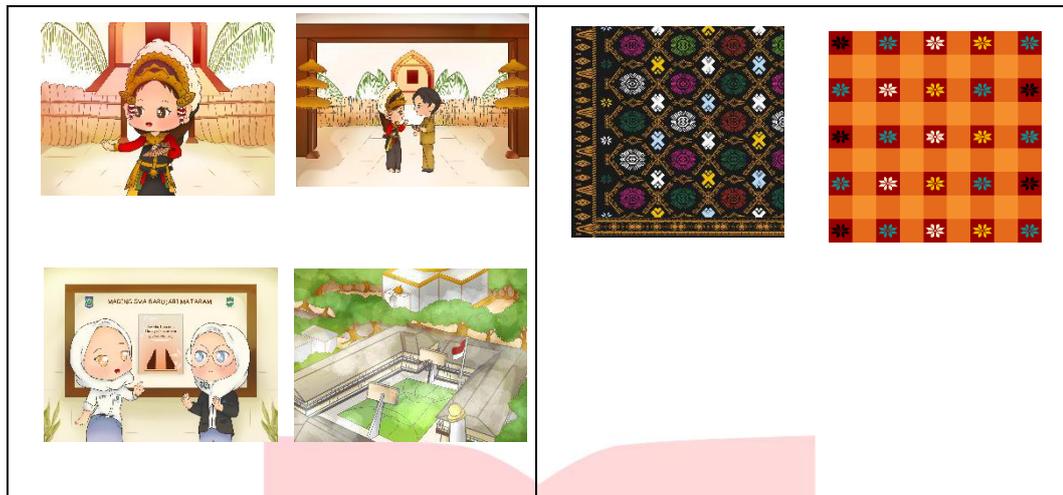


Logo Judul, Environment, Key Art, Lambang Sekolah, Motif Kain serta Poster

Pada tabel 2.3 ditampilkan hasil perancangan Logo Judul, Environment Sekolah dan Sanggar, Key Art, Lambang Sekolah, Motif Kain serta Poster, adapun hal ini dilakukan sebagai penambahan beberapa adegan, tempat dalam cerita.

Tabel 2. 2 Hasil Perancangan Logo Judul, Environment, Key Art, Lambang Sekolah, Motif Kain serta Poster

Hasil Perancangan Karakter Inges Logo Judul, Environment, Key Art, Lambang Sekolah, Motif Kain serta Poster	
Environment, Key Art dan Poster	Logo Judul, Lambang Sekolah dan Motif Kain



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Tari Gandrung Lombok adalah kesenian tradisional dari Suku Sasak di Lombok yang mengajak penonton menari bersama di panggung (Ngibing). Tari ini berasal dari Banyuwangi dan menyebar ke Lombok melalui, namun kini kurang dikenal oleh kalangan remaja karena globalisasi dan kurangnya media literasi tentang pakaian serta properti tari Gandrung Lombok. Untuk itu penulis merancang desain karakter untuk animasi "The Art of Gandrung Lombok" sebagai media literasi yang dipadukan dengan warna dan bentuk sedemikian rupa guna memudahkan audiens memahami pakaian dan properti tari Gandrung Lombok.

Saran

Dari penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, penulis berharap karya ini menjadi media literasi yang memberikan informasi bagi remaja tentang pakaian dan properti Gandrung Lombok. Penulis juga menyarankan pengembang lebih lanjut dalam bentuk media lain seperti animasi pendek, *motion comic* atau *motion graphic* untuk visualisasi yang lebih langsung.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, H., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI KENA AND THE SPIRIT OF WEST JAVA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.6*, 2577.
- Andrianti, S., & Arif, M. (2022). Analisis Potensi Pajak Restoran dalam Meningkatkan Pendapatan Asli Daerah Kota Medan. *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Bisnis Digital, Vol. 1 No. 2*, 36.
- Arista, W. A., Angendari, M. D., & Budhyani, I. D. (2023). TATA RIAS TARI GANDRUNG DI ERA MODERN. *Jurnal Bosaparis : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 31, 32 &36.
- Azhima, F. R., Budiman, A., & Mario. (2021). DESAIN KARAKTER ADAPTASI GIJINKA YANG MENGANGKAT HEWAN ENDEMIK SAMARINDA . *e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.6*, 2133.
- Dewi, M. U. (2020). ESTETIKA TARI GANDRUNG LOMBOK SUKU SASAK. *Tamumatra : Jurnal Seni Pertunjukkan*, 14 & 20.
- Farida, C., Destiniar, & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data . *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 55.
- Gunhadi. (2022). EKSPRESI PERASAAN DALAM KARYA SENI LUKIS ABSTRAK. *JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA*, 7-8.
- Hahury, R. M. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra Vol.1*.
- Handayani, D. U., Yamin, D. M., Argawa, D. I., Alip, D., Marlupi, D. S., & Hamdun. (2000). *KAIN SONGKET LOMBOK*. Mataram: DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL

KANTOR WILAYAH PROPINSI NUSA TENGGARA BARAT BAGIAN PROYEK PEMBINAAN PERMUSEUMAN NUSA TENGGARA BARAT .

Indika, D. R., & Aprila, A. M. (2017). PENERAPAN PROMOSI KESEHATAN UNTUK MENGUBAH PERILAKU KESEHATAN MASYARAKAT (Studi Kasus: Rumah Sakit Cicendo). *Jurnal Logistik Bisnis, Vol. 7, No.1, 5*.

Irmania, E., Trisiana, A., & Salsabila, C. (2021). Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia . *Dinamika Sosial Budaya, Vol 23, No.1, 152*.

Khoriah, I., & Salim, H. (2021). Analisis Tokoh dan Penokohan dalam Film Animasi Treasure Trekkers sebagai Bahan Ajar. *Jurnal Didaktika, 481*.

Kurnianto, A. (2015). TINJAUAN SINGKAT PERKEMBANGAN ANIMASI INDONESIA DALAM KONTEKS ANIMASI DUNIA. *Humoniar : Language, People, Art, and Communication Studies, 248*.

Kusuma, A. M., & Mahardi, P. (2021). ANALISIS DESKRIPTIF TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E – MODUL INTERAKTIF BERBASIS SOFTWARE APLIKASI LECTORA INSPIRE . *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB). Volume 07 Nomor 02, 3*.

Kusumastuti, E., & Milasari. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Tari*. Jakarta: Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi; Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan.

Meilani. (2013). TEORI WARNA: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana . *Jurusan Desain Komunikasi Visual, School of Design, BINUS University , 331-332*.

- Murgiyanto, S. M., & Munardi, A. M. (1990/1991). *Seblang dan Gandrung: Dua Bentuk Tari Tradisi di Banyuwangi*. Jakarta: DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN.
- Musnur, I., & faiz, M. (2019). ANALISIS PENYAJIAN KARAKTER DAN ALUR CERITA PADA KOMIK VULCAMAN-Z. *JURNAL NARADA*, 330 & 333.
- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 71-72.
- Noor, M. S., & dkk. (2020). *BUKU PANDUAN KESEHATAN REPRODUKSI PADA REMAJA*. Bantul: CV Mine.
- Paksi, D. N. (2021). Warna dalam Dunia Visual. 91&93.
- Prasetyadi, J. R., & Kurniawan, M. P. (2015). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “POPO and BUMBUM” DENGAN TEKNIK KAMERA HOT MOVES PADA ADOBE PHOTOSHOP CS5. 2.
- Rahman, U. R. (2020). TARI GANDRUNG SEBAGAI IDENTITAS BUDAYA SUKU SASAK DAN RELEVANSINYA TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER GENERASI MUDA DI NUSA TENGGARA BARAT. 75-81.
- Ramli, A. (2022). Tata Artistik Pertunjukan Teater The Eyes of Marege. *Nuansa Journal of Arts and Design Volume 6, 7*.
- Rozali, Y. A. (2022). Penggunaan Analisis Konten dan Analisis Tematik. *Forum Ilmiah Volume 19, 69*.
- Sadono, D. S. (2020). *Budaya Nusantara*. Tangerang Selatan: Pustaka Sedayu.
- Salsabila, Nasichah, Haliza, S. N., & Husny, M. R. (2023). IMPLEMENTASI KOMUNIKASI GERAK TUBUH PADA MAHASISWA BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM. *Educatioanl Journal: General and Specific Research Vol. 3 No. 2, 557*.

- Setiana, L. N. (2017). ANALISIS STRUKTUR ASPEK TOKOH DAN PENOKOHAN PADA NOVEL LA BARKA DALAM PERSPEKTIF ISLAM. *Jurnal Transformatika, Volume 1, Nomor 2*, 214.
- Siburian, B. P., Nurhasanah, L., & Fitriana, J. A. (2021). PENGARUH GLOBALISASI TERHADAP MINAT GENERASI MUDA DALAM MELESTARIKAN KESENIAN TRADISIONAL INDONESIA. *JURNAL GLOBAL CITIZEN : JURNAL ILMIAH KAJIAN PENDIDIKAN KEWARGENEGARAAN*, 34.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. United States of America: Focal Press publications.
- Wibowo, K. A., Saputro, M. R., & Aji, R. I. (2023). STUDI DESAIN KARAKTER TOKOH JUKI PADA SI JUKI THE MOVIE SEBAGAI BAGIAN PRINSIP APPEAL DALAM ANIMASI. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VOL.4, NO.2*, 155.
- Wicaksono, F. B., & Ramdhan, Z. (2020). PERANCANGAN KARAKTER DARI FILOSOFI TOKOH PRABU SILIWANGI DI KOTA PURWAKARTA DENGAN TEMA FANTASI/SUPRANATURAL. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.2*, 1835.
- Widyatama, R. (2013). KOMIK BANJARAN GATOTKACA DALAM CHIBI CHARACTER SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI ANAK . *JURUSAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG* , 40-41.
- Yam, J. H. (2022). Refleksi Penelitian Metode Campuran (Mixed Method) . *JURNAL EMPIRE VOL.2, NO.2*, 127.
- Yaningsih, D. H., & dkk. (1993/1994). *Tari Gandrung Lombok*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media.
- Yogananti, A. F. (2015). PENGARUH PSIKOLOGI KOMBINASI WARNA DALAM WEBSITE . *Andharupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol.01 No.01*, 48.