Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perkembangan Video Musik

Sebelum adanya video musik yang seperti sekarang ini, video musik hanya berupa teks lirik dari lagu tersebut dan ditayangkan di bioskop. Ide pertama dari musik video sendiri berasal dari akhir abad ke 19. Menurut Dodig (2014), semuanya bermula saat George Thomas dipekerjakan untuk mempromosikan penjualan lagu milik Edward B. Marks dan Joe Stern. Lalu ia menggabungkan musik dengan gambar pada kaca. Inilah pertama kalinya gambar bersanding dengan musik. (hlm. 12)

Dodig juga mencatat bahwa Thomas Alfa Edison juga pernah mendapat proyek untuk membuat alat yang dapat memainkan musik dan gambar di saat yang bersamaan yang kemudian ia beri nama *kinetoscope* (berasal dari *kineto* yang berarti pergerakkan dan *scopos* yang berarti untuk melihat). Akan tetapi proyek ini tidak berjalan lancar dikarenakan gambar yang senantiasa tidak pas dengan suara yang ada. Pada akhirnya, proyek ini pun dibatalkan. (hlm. 12)

Setelah itu, beberapa tahun kemudian, Dodig mengatakan bahwa perkembangan besar dari video musik dimulai saat suara sudah dapat ditambahkan di dalam film. Alat yang pertama digunakan dalam proyek ini bernama *Vitaphone (sound on disk)* yang digunakan oleh Warner Brothers. Alat ini mengkoordinasikan gambar pada film dengan suara yang telah direkam di dalam *disk* besar. Selanjutnya, pada awal 1930-an, Warner Brothers membuat

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

sebuah serial musik pendek bernama "*Spooney Melody"* yang diisi dengan animasi *art-deco* dengan sentuhan yang mirip dengan video musik yang ada saat ini. (hlm.13)

Pada tahun 1940, banyak lagu yang dibuat untuk kotak musik yang bernama *The Panoram*. Alat ini dinyalakan dengan koin yang kemudian akan memainkan serial film musikal pendek yang berdurasi sekitar 3 menit. Serial film pendek ini memiliki lagu yang berkoordinasi sesuai dengan gambar yang diproyeksikan pada layar kaca. Alat ini cukup populer karena dapat memainkan berbagai jenis film yang berbeda.

Pada tahun 1960, *The Panoram* dikalahkan oleh 2 buah alat yang dibuat di Perancis dan Italia. Alat yang dibuat di Perancis bernama *Scopitone*. *Scopitone* populer di Amerika dan Eropa. Walaupun film yang ada di dalam *Scopitone* bukanlah film Amerika, akan tetapi karena desain yang menarik bagi pria di bar serta film yang eksotis, inilah yang membuat *Scopitone* sangat menarik. Pada akhir tahun 1960-an, kepopuleran *Scopitone* mulai memudar.

Perkembangan terbesar yang terjadi di sekitar tahun 1960-an adalah saat The Beatles mengeluarkan musik video mereka untuk lagu "*A Hard Day's Night"* dan "*Help"*. The Beatles dapat dikatakan sebagai pionir dalam pembuatan video musik karena merekalah yang pertama kali membuat film singkat yang tidak berhubungan dengan film manapun. Film singkat ini juga memiliki hubungan dengan lagu yang diiringinya. Keberadaan video musik ini sangat membantu bagi The Beatles yang memiliki jadwal yang padat. Jadi, daripada bersusah payah pergi ke tempat yang jauh untuk promosi, mereka bisa dengan mudah

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

mengirimkan video musiknya. Oleh karena itu, tidak sia-sia jika video musik tersebut dibuat dengan biaya yang cukup besar. (hlm. 15)

Moller (2011) menyatakan bagaimana kesuksesan dari video musik pada tahun 1980-an dengan adanya acara televisi yang mengangkat tema mengenai video musik . Acara ini bahkan populer di Australia, Selandia Baru, Kanada, dan Amerika Serikat. Kepopuleran video musik ini semakin berkembang dengan diluncurkannya MTV, *channel* yang menjadi media bagi video musik untuk ditayangkan. Bahkan, pada episode perdananya, MTV menayangkan lagu yang berjudul "*Video Killed The Radio Star".* (Hlm. 2)

Setelah kejayaan dari video musik di era sebelumnya, pada tahun 1990-an, Keazor dan Wubbena (2010) menyatakan bahwa dikarenakan menurunnya perekonomian pada saat itu, para label rekaman memutuskan untuk mengurangi biaya pembuatan video musik. Hal ini dikarenakan video musik hanya ditampilkan sesekali di televisi dan internet. Seiring berjalannya waktu, dengan berkembangnya internet, pada tahun 2000, Mark Cohn dan Ken Martin mengejek kejayaan video musik yang hampir menjelang akhir dengan menggunakan lagu "*Video Killed The Radio Star"* yang sebelumnya telah disinggung sebagai video musik pertama yang ditayangkan di episode perdana MTV pada tahun 1980, dengan menggantinya menjadi *"Internet Killed The Video Star".* (Hlm.13)

Moller (2011) menjelaskan mengenai masalah yang seringkali terjadi antara pihak rekaman dengan video musik. Perusahaan rekaman yang seringkali berpikir bahwa musik video tidak dapat mendatangkan uang secara langsung kepadanya, membuat para produser yang independen mencari cara untuk

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

membuat video musik tersebut tanpa campur tangan perusahaan rekaman melalui peralatan yang sederhana. Lalu, dengan diluncurkannya *software* dan internet seperti iTunes (yang diluncurkan tahun 2001) dan Youtube (diluncurkan tahun 2005), para produser video musik yang independen ini akhirnya dapat tetap menghasilkan uang melalui video musik. (Hlm. 3)

Pada tahun 2006, Keazor dan Wubbena (2010, 9) menyatakan bahwa pada tahun tersebut, video musik telah bangkit dan mempengaruhi iklan-iklan yang ada. Bahkan video musik sendiri juga merupakan iklan, akan tetapi pengaruhnya terhadap iklan lainnya cukup jelas. Moller (2011: 3) juga mendukung pendapat Keazor dan Wubbena. Moller menggunakan band bernama "*Ok Go"* sebagai bukti bahwa penghasilan dari band tersebut sebagian besar berasal dari *online viewing* atas video musik mereka yang didapat dari situs *Youtube* dan iklan serta sponsor yang ada saat pembuatannya.

Moller (2011) menjelaskan bahwa seiring berjalannya waktu, fungsi dari video musik tidak lagi terbatas pada promosi sebuah lagu. Sebagai contoh, video musik milik Pogo yang berjudul "Alice". Secara tidak langsung, video musik ini menyuarakan kalimat-kalimat imperatif yang bersifat sosial. Moller juga menambahkan tujuan dari video musik ini bisa untuk meminta sumbangan, meningkatkan kewaspadaan, dan juga sebagai media propaganda. Seperti video musik milik U2 pada tahun 2006 yang seluruh keuntungannya dialihkan untuk korban badai Katrina di New Orleans. (Hlm. 4)

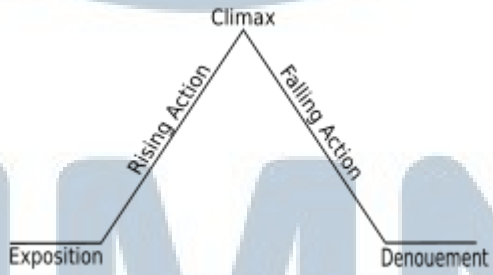
Melalui rekam jejak dari sejarah video musik ini, terlihat bahwa video musik belum menemukan tandingan setelah kebangkitannya. Walaupun media

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

yang populer senantiasa berubah di masyarakat, video musik tetap dapat menemukan cara untuk tetap dapat memberikan hiburan bagi penikmatnya. Hal ini memungkinkan karena video musik saat ini memiliki peluang pengembangan yang besar, termasuk dengan menambahkan interaktivitas di dalamnya.

2.2. *Interactive Storytelling*

Sebuah cerita memiliki struktur yang umumnya dihadirkan dengan bentuk piramida. Piramida ini menjelaskan mengenai elemen-elemen dramatis yang dihadirkan dalam cerita tersebut. Gustav (1900) merupakan pencipta dari struktur dramatis dalam suatu cerita. Berikut ini adalah gambar dari struktur cerita yang dramatis tersebut.



Gambar 2.1. Piramida Freytag.

(Freytag, 1900).

Struktur ini memiliki 5 bagian, yaitu *exposition, rising action, climax, falling action,* dan *denouement. Exposition* atau yang disebut dengan *introduction* oleh Freytag (1900) merupakan bagian yang berisi permulaan. Bagian ini juga biasanya diisi dengan informasi penting berkaitan dengan kejadian yang sedang terjadi, seperti latar belakang dari *plot* utama dan karakter-karakter yang terlibat di

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

dalamnya. Setelah itu *rising action* atau *the rising movement* merupakan momen saat ketegangan atau keseruan mulai naik. Hal ini juga dapat dikatakan sebagai persiapan sebelum sesuatu yang besar terjadi.

Setelah momen di atas, selanjutnya adalah *climax*. Pada bagian ini, sudah mulai terlihat arah dari cerita tersebut. Bagian klimaks merupakan bagian berisi konflik terbesar dari cerita tersebut. Sehingga pada karakter utama, bagian ini bisa menjadi titik balik petualangannnya. Setelah itu, konflik mulai turun pada momen *falling action* atau *the force of the final suspense* menurut Freytag. Hal ini biasanya digambarkan dengan menangnya karakter protagonis yang melawan karakter antagonis. Tahap terakhir adalah *denouement* atau yang disebut *the catastrophe* oleh Freytag. Tahap ini merupakan momen penutup yang berisi simpulan dari cerita tersebut. (Hlm. 36 - 42)

Sementara dari sisi interaktivitas, hal ini tidak terbatas pada cara kerja pada sistem yang sederhana seperti pada teori interaktivitas menurut Dix, Finlay, Abowd, dan Beale (2004). Teori interaktivitas menurutnya adalah saat pengguna memberikan *input* dan *input* tersebut diproses oleh sistem. Setelah itu, sistem memberikan umpan balik kepada pengguna sesuai dengan apa yang pengguna harapkan. Interaktivitas yang lebih kompleks dapat dilihat pada alur cerita yang ada pada media lain terutama *game*. Perbedaan mendasar dari alur cerita yang ada dalam *game* ada pada alurnya. Marx (2007) menyadari bahwa esensi dari *game* ada pada interaktivitasnya, yaitu memberikan kontrol pada pemain sebanyak mungkin, termasuk dalam sisi cerita. (hlm. 160)

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, *game* cenderung menggunakan *cutscene* untuk memperjelas cerita yang dibawakan oleh *game* tersebut. Akan tetapi cutscene ini cenderung membatasi kebebasan pemain. Akan tetapi, saat ini sudah banyak *game* yang menghadirkan interaktivitas di dalam cerita seperti pada *game* "*The Walking Dead"* dan "*Life is Strange"*. Pada *game-game* ini terlihat jelas bahwa kebebasan dan interaktivitas yang diberikan kepada pemain berupa kebebasam menentukan alur cerita dari si tokoh utama tersebut.

Marx (2007) juga menyinggung mengenai percabangan pada dialog antara tokoh utama dengan *Non-Player Character* (karakter yang tidak dapat dimainkan dan hanya berfungsi sebagai penunjang dari *game* tersebut). Percabangan dari dialog tersebut juga dapat dibatasi agar tidak menjadi terlalu liar. Percabangan pada dialog ini dapat digunakan untuk memberitahu informasi penting jika pemain menjawab dengan tepat. Perlu diingat juga bahwa percabangan pada dialog jangan sampai dibuat tanpa tujuan sehingga pada akhirnya hanya akan menghabiskan waktu pemain saja. (hlm. 188)

Mengutip Klug dan Lebowitz (2011) "*Players just need to be able to directly interact with the story in some way, shape, or form, regardless of whether their interactions have a significant effect on the story.*" (hlm. 118). Jadi, pemain hanya perlu berinteraksi dengan cerita dalam bentuk apapun, untuk dapat disebut sebagai cerita yang interaktif. Selain itu, Klug dan Lebowitz (2011) juga membagi beberapa jenis cerita interaktif:

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

1. *Interactive traditional stories* : pemain dapat berinteraksi dengan dunianya. Akan tetapi, interaksi yang diberikan tidak memberikan pengaruh terhadap plot utama.
2. *Multiple-ending stories*: pemain dapat memilih antara beberapa *ending* terlepas dari apakah pilihan ini dilakukan secara sadar oleh pemain atau tidak.
3. *Branching path stories*: Memberikan pemain sejumlah pilihan sepanjang cerita tersebut berlanjut.
4. *Open-ended stories*: Pilihan yang diberikan tidak dengan jelas menyatakan *ending* apa yang akan didapat oleh pemain, tidak seperti pada *branching path story* yang pilihannya memiliki arah yang jelas.
5. *Fully player-driven stories*: Pemain diberikan kontrol sepenuhnya terhadap perilakunya. Sehingga, plot cerita yang akan muncul merupakan kombinasi dari tindakan yang telah mereka lakukan. (hlm. 121-122)

Selain itu, menurut Sloan (2015), alur interaktif juga memiliki struktur sebagai berikut.

1. *Nodal plot*

   Nodal plot merupakan alur linear yang memiliki satu awal, satu alur cerita, dan biasanya satu akhir. Pada alur ini, pengguna tidak bisa mengubah alur yang ada karena alur telah ditentukan.

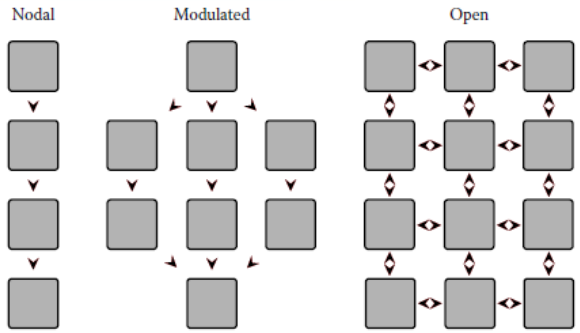
Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

2. *Modulated plot*

   Modulated plot biasanya memiliki satu titik awal yang akan mengarah ke akhir yang memiliki beberapa variasi. Pengguna dapat berpindah dari satu alur dan memilih alur yang bahkan berbeda dari alur utama yang ada. Pemilihan alur ini menggunakan *decision key* yang ditempatkan di titik tertentu. Oleh karena itu, kombinasi alur yang ada pun beragam. Hal ini juga membantu untuk mengembangkan karakter ke arah yang lebih beragam.

3. *Open plot*

   Open plot tidak memiliki awal dan akhir yang jelas. Bahkan pengguna dapat menentukan sendiri seperti apa cerita yang ingin ia alami di dalam alur ini.



Gambar 2.2. ketiga struktur alur dalam alur cerita interaktif.

(Sloan, 2015).

2.2.1. Interaktivitas Pada Video Musik

Menurut Torres di dalam Dix, Finlay, Abowd, dan Beale (2004) , interaktivitas adalah bagian dari kemampuan media tertentu untuk memfasilitasi sifat yang

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

diperlukan dalam percakapan yang ideal. Penelitiannya mengatakan bahwa interaktivitas seharusnya ditentukan oleh "seberapa baik sebuah media memfasilitasi komunikasi dua arah, daripada teknologi sebagai medianya." (hlm. 124).

Interaktivitas tidak hanya terbatas pada bentuk digital yang lebih dikenal masyarakat seperti *game* dan aplikasi. Terdapat beberapa media interaktif tidak berupa media digital. *Board game, pop-up books, game books, flip books*, dsb merupakan contoh dari media interaktif yang dicetak. Selain itu, seiring perkembangan zaman, interaktivitas bahkan telah mengambil bagian di dalam video musik, sebuah media yang selama ini hanya dapat dilihat dan didengar saja.

Moller (2011) mengatakan bahwa video musik sebaiknya memiliki hubungan antara musik dengan video itu sendiri, seperti yang didukung oleh Bleicher (2012) bahwa fokus di dalam video musik itu sendiri adalah untuk memvisualisasikan lirik, mood, dan melodi dari lagu tersebut. Serta untuk menambah kenikmatan pendengarnya. Banyak spekulasi yang menyatakan bahwa video musik yang memiliki musik terlalu sedikit lebih disebut sebagai film pendek, daripada video musik. Bleicher (2012) juga menjelaskan bahwa musik video merupakan konsep yang menyatukan musik dan seni di era yang modern ini. Penyatuan konsep ini memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan, mengekspresikan sebuah ide, dan bahkan menjual sebuah produk. (Hlm. 14)

Moller (2011: 5) juga berpendapat, walaupun saat ini video musik interaktif sedang dikembangkan, akan tetapi tidak menutup kenyataan bahwa alur pada musik video saat ini masih bersifat linear. Selain itu, mengingat fakta bahwa

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

video musik akan dilihat secara terus-menerus, akan lebih baik jika pesan yang ada di dalamnya menghindari penyampaian secara eksplisit.

2.3. Interpretasi Musik

Pada tahap pembuatan musik, interpretasi tidak terlepas dari proses ini. Browne (2012) mengatakan bahwa ada 3 konsep yang dapat menjelaskan bagaimana manusia menginterpretasi musik dan mengapa hal tersebut dapat membuat manusia terikat secara emosional.

2.3.1. Komunikasi

Livingstone dan Thompson di dalam Browne (2012) mengatakan bahwa musik mengambil bagian di dalam evolusi manusia sebagai media yang dapat mengkomunikasikan emosi manusia. Oleh karena itu, Moorer di dalam Browne (2012) memperjelas alasan mengapa di dalam musik, pendengar dapat merasakan suara-suara yang menyerupai suara manusia seperti suara tertawa, menangis, dan berteriak. Selain itu, Small di dalam Browne (2012) juga menerangkan bahwa musik dapat menyampaikan suatu maksud secara implisit, tidak seperti bahasa. (Hlm. 107)

Browne (2012) juga menjelaskan bahwa setiap tindakan yang diambil dalam bermusik seperti saat menciptakan ataupun memimpin suatu orkestra, akan menunjukkan bagaimana sebuah gestur dapat menciptakan musik. Gestur inilah yang nantinya akan dipertimbangkan secara bersamaan dengan musik interaktif. Searle, Herzig, dan Longin di dalam Browne (2012) menyatakan bahwa gestur ini

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

berdasar pada *Speech Act Theory*. *Speech Act Theory* merupakan teori yang menyatakan bahwa setiap tindakan memiliki maksud tersendiri. Murray-Rust dan Smaill menambahkan Herzig dan Longin di dalam Browne mengenai logika tentang 'niat' yang terbentuk dari kepercayaan-keinginan-maksud. Maksud dari ketiga hal ini adalah, kepercayaan seseorang terhadap suatu keadaan dan keinginan orang tersebut terhadap keadaan yang diidamkannya, hal inilah yang membentuk niat untuk melakukan sesuatu di dalam dirinya agar dapat mencapai keadaan yang diidamkannya tersebut. (Hlm. 108)

2.3.2. Representasi

Browne (2012) juga menyatakan bahwa representasi merupakan aspek yang penting di dalam interpretasi musik. Van Nort di dalam Browne (2012) menjelaskan bahwa saat mendengar, manusia secara tidak sadar akan mencoba untuk mengenali bentuk fisik dari asal suara tersebut. Selain itu, sebuah teori bernama *mimetic hypothesis*, oleh Cox di dalam Browne (2012) yang menyatakan bahwa saat seorang individu mendengar sebuah suara, ia akan membayangkan bagaimana suara tersebut dibuat. (Hlm.109)

2.3.3. Ekspektasi

Ekspektasi merupakan aspek yang mendasari interpretasi dari musik menurut Mayer di dalam Browne (2012). Narmour di dalam Brwone (2012) pun mendukung pemikiran ini melalui sebuah model buatannya yang bernama *Implication-Realization (I-R)*. Model ini menunjukkan bahwa sebuah repetisi akan

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

menghasilkan ekspektasi terhadap repetisi juga di dalam sebuah musik, dan sebuah kebaruan akan menghasilkan ekspektasi terhadap kebaruan lainnya. (Hlm. 110)

Selain model I-R, ada model lain yang bernama ITPRA yang dibuat oleh Huron di dalam Browne (2012). Huron juga mengusulkan bahwa musik dapat memunculkan emosi melalui interaksi dari kebutuhan otak yang berbeda dalam memprediksi lingkungan sekitarnya. Model ini dinamai atas 5 aspek yang menyusun ekspektasi menurut Huron. Ke-5 aspek penyusun ini adalah sebagai berikut:

1. *Imagination* (imajinasi):ekspektasi terus menerus berdasarkan lingkungan sekitar kita.
2. *Tension* (ketegangan): ini adalah keadaan saat kita meningkatkan perhatian kita dan menanti sesuatu yang akan terjadi selanjutnya.
3. *Prediction response* (respon prediksi): akibat yang ditentukan oleh seberapa tepatnya sebuah prediksi.
4. *Reaction response* (respon reaksi): asumsi mengenai kemungkinan terburuk yang dapat terjadi.
5. *Appraisal response* (respon penilaian): penilaian akhir yang dilakukan secara sadar serta mempengaruhi positif atau negatifnya suatu penguatan.

Selain model ITPRA, Browne menambahkan bahwa Huron (2012) juga memiliki model lain untuk menjelaskan mengenai sumber ekspektasi di dalam musik. Huron membangun di atas model milik Narmour.Sumber dari ekspektasi ini memiliki 4 tipe:

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

1. *Schematic* : Berhubungan dengan ekspektasi musikal secara umum dan
2. *Veridical* : pengetahuan mengenai pekerjaan tersebut secara spesifik.
3. *Dynamic* : Ekspektasi yang terbentuk dari pendengaran sampai saat ini.
4. *Concious* : Secara sadar membuat ekspektasi itu sendiri.

Melalui poin-poin yang telah dijelaskan sebagai berikut, dapat terlihat bahwa peran ekspektasi yang secara sadar sebenarnya cukup kecil dibandingkan ekspektasi secara tidak sadar dalam mendengarkan musik. Sehingga semakin jelas faktor-faktor yang mempengaruhi interpretasi dalam musik baik interpretasi secara sadar maupun tidak sadar.

2.4. Persepsi Manusia

Persepsi manusia pada dasarnya dibantu oleh indera penglihatan. Menurut Gibb, Gray, dan Scarff (2010), terdapat 2 jenis persepsi yang membentuk persepsi pada manusia, yang pertama disebut *Top-down process* dan yang kedua adalah *Bottom-up process. Top-down process* merupakan proses yang melibatkan ingatan, ekspektasi, dan berbagai hal yang ada di dalam otak manusia. Serta mimpi dan halusinasi karena tidak ada perangsang dari luar untuk memproses persepsi tersebut. Sedangkan *Bottom-up process* lebih mengenai proses penglihatan secara biologis, seperti rangsangan yang berupa informasi mengaktifkan neuron sensorik yang kemudian mengirim pesan menuju otak. (Hlm. 22)

Peran *Top-down process* dinilai lebih berkaitan dengan perancangan ini dikarenakan rangsangan yang akan diberikan kepada pengguna merupakan rangsangan dari luar, terlepas dari mekanisme penglihatan itu sendiri. Gibb,

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

Gray, dan Scarff (2010) menyatakan bahwa setiap pengalaman manusia terhadap objek-objek di dunia, akan membawa menjadi ingatan dan ekspektasi yang memungkinkan manusia untuk mengerti tentang rangsangan yang diterima dari lingkungannya. Pengalaman yang bersifat konsisten inilah yang membentuk persepsi seperti apa yang dialami manusia sekarang. Jika manusia mengalami konsistensi yang baru, maka asumsi tersebut akan melekat di dalam benaknya. Dengan ini, terlihat jelas bagaimana pentingnya ingatan dan ekspektasi dalam memproses rangsangan tersebut. (Hlm. 23-25)

2.5. Prinsip Dasar Desain

Berikut ini adalah teori-teori dasar yang digunakan untuk mendesain perancangan video musik interaktif ini. Teori-teori tersebut terdiri dari teori warna dan teori animasi. Teori-teori ini akan dibahas di dalam sub-bab selanjutnya sebagai berikut.

2.5.1. Teori Warna

Bleicher (2012) memberi penjelasan bahwa mengubah warna dapat suatu objek dapat mengubah secara drastis baik fungsi maupun cara menggunakan objek tersebut. Bleicher melakukan percobaan dengan mengubah warna sebuah rambu '*stop*' yang biasanya berwarna merah menjadi hijau tanpa mengubah atribut lainnya pada rambu tersebut. Percobaan tersebut menunjukkan bahwa walaupun para pengendara melewati dan melihat rambu tersebut, namun mereka cenderung tidak melaksanakannya. Para pengendara tersebut mengatakan bahwa walaupun

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

rambu tersebut bertuliskan '*stop*', karena mereka terbiasa melihat warna hijau sebagai rambu yang menyatakan '*go'* atau jalan. (Hlm. 44-45)

Bleicher (2012) juga memberikan penjelasan yang berdasar atas percobaan yang telah dilakukannya dan menyatakan bahwa warna secara psikologi dapat mempengaruhi tubuh manusia. Pengaruh dari warna tidak hanya sampai di situ saja, warna juga dapat mempengaruhi persepsi atas suatu objek. (Hlm. 48)

Bleicher (2012, 191) juga menjabarkan arti warna di dalam berbagai agama, salah satunya agama Hindu. Teori warna yang digunakan menggunakan sudut pandang dari agama Hindu dikarenakan topik dari perancangan ini mengangkat cerita mengenai agama tersebut. Bleicher menjelaskan arti dari warna-warna tersebut sebagai berikut:

1. Merah

   Merah merupakan warna yang populer di dalam agama ini. Warna ini melambangkan sukacita dan kebahagiaan. Sebagai contoh, dalam merayakan kebahagiaan pernikahan, agama Hindu identik dengan henna yang berwarna merah. Bahkan ada pepatah lama yang mengatakan "di mana ada henna, di situ ada kebahagiaan". Warna merah juga cenderung mendominasi pakaian para Dewa yang bersifat baik, melindung, dan berani. Oleh karena itu warna merah juga dipercaya dapat menghancurkan kejahatan. Pada pemakaman, mayat juga dibalut dengan kain merah sebelum dikremasi sebagai tanda akhir dari siklus kehidupan.

2. Kuning

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

Warna kuning identik dengan kasta pemimpin agama. Hal ini dikarenakan kuning merupakan warna dari kunyit, rempah-rempah yang paling mahal. Selain itu kuning juga melambangkan api yang membakar hal yang tidak murni. Kuning juga melambangkan perjalanan keagamaan untuk mencari pencerahan. Oleh karena itu, para pemuka agama memakai warna kuning sebagai simbol bahwa mereka adalah orang suci.

3. Biru

   Biru melambangkan kasta pekerja. Oleh karena itu warna ini dianggap tidak suci. Biru juga merupakan warna dari dewa Rama dan Krisna. Oleh sebab itu, biru juga diasosiasikan sebagai pelindung dari kemanusiaan.

4. Ungu

   Di dalam agama Hindu, ungu melambangkan keesaan seseorang yang identik dengan dewa, kedamaian, dan kebijaksanaan.

5. Hijau

   Pada mulanya, hijau identik dengan warna pedagang. Akan tetapi, saat ini warna hijau melambangkan kesuburan dan alam. Oleh karena itu, pengantin Hindu saat ini banyak yang menggunakan kain berwarna hijau. Dikarenakan alasan ini juga, pemakaian warna ini dilarang untuk janda.

6. Putih

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

Putih juga melambangkan kesucian dan biasanya digunakan saat ritual dan perkabungan.

7. Hitam

   Hitam sering dianggap merefleksikan kesedihan dan juga hal buruk. Oleh sebab itu, warna ini seringkali dihindari.

Selain itu, Bleicher (2012, 193) menjelaskan bahwa tidak ada skema warna secara universal. Hal ini disebabkan perbedaan latar belakang baik setiap orang, baik itu perbedaan negara, agama, dan etnis. Oleh karena itu, penggunaan warna tidak dapat disamakan antar audiens yang berbeda. Pendekatan kultural perlu dilakukan terlebih dahulu. Akan tetapi Bleicher juga menjelaskan mengenai penggunaan warna secara global, sebagai berikut:

1. Hijau

   Hijau merupakan warna yang melambangkan kesuburan dan regenerasi. Karenanya, warna ini tidak cocok jika digunakan dalam iklan pengendalian kelahiran seperti program KB (Keluarga Berencana). Selain itu warna ini juga melambangkan kehidupan dan pertumbuhan.

2. Biru

   Biru merupakan warna dari air dan udara, elemen penopang kehidupan yang penting. Bleicher menegaskan bahwa manusia pasti memikirkan kualitas dari air minum dan udara yang dihirupnya. Selain itu, dalam metode pengobatan Buddha di zaman dahulu, warna ini diasosiasikan

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

dengan kesembuhan dan kesetiaan. Hal ini dapat menjadi suatu alasan mengapa botol obat pada saat itu berwarna biru kobalt.

3. Merah

   Warna ini merupakan warna yang bergairah. Merah sangat identik dengan api dan darah di alam. Merah dapat merepresentasikan kehidupan, akan tetapi dalam beberapa budaya, merah melambangkan kematian. Warna ini juga melambangkan semangat yang kuat.

4. Kuning dan Emas

   Kedua warna ini sangat energetik. Di alam, warna ini merupakan warna dari matahari dan cahaya, sehingga seringkali diidentikkan dengan Tuhan.

5. Violet

   Warna ini merupakan warna yang sangat sulit untuk diproduksi, sehinggap pada zaman dahulu, warna ini merupakan warna yang sangat mahal. Warna ini juga menandakan status sosial di beberapa kebudayaan. Bleicher menyatakan bahwa warna ini merupakan satu-satunya warna yang terbebas dari kesan negatif.

Di dalam pembuatan animasi di dalam video musik, penggunaan warna memiliki peran yang sangat penting. Selain untuk membangun *mood* yang diinginkan. Bleicher (2012) menjelaskan bahwa dengan menggunakan teori mengenai warna dingin dan warna hangat, dapat membangun fokus audiens terhadap objek yang diinginkan. Konsep ini menjelaskan bahwa warna dingin sebaiknya digunakan sebagai latar belakang, dikarenakan sifatnya yang cenderung

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

memberi kesan menjauhkan, sehingga latar belakang akan terlihat semakin jauh ke belakang. Sedangkan pada warna hangat, warna hangat cenderung lebih mencolok sehingga sebaiknya ditempatkan di depan warna dingin. Hal dikarenakan warna hangat memberi kesan lebih maju sehingga dapat menarik fokus dari audiens. (Hlm. 175)

2.5.2. Animasi

Animasi memiliki 12 buah prinsip yang mendasari animasi tersebut menurut Brooks (2017). Prinsip-prinsip ini seringkali digunakan oleh animator untuk membuat animasi yang sesuai dengan persepsi manusia itu sendiri,sehingga animasi tersebut tidak terlihat aneh atau janggal. Ke-12 prinsip animasi tersebut adalah sebagai berikut.

1. *Timing*

   Brooks (2017) memberi suatu perumpamaan mengenai *timing.* Menurutnya, *timing* itu seperti detak jantung dari sebuah karakter. Ia juga memberi contoh seperti seorang pemain *baseball* yang memukul bola. Jika memukul dengan waktu yang normal, pasti akan memberikan sensasi yang berbeda jika dibandingkan dengan menyaksikan kejadian tersebut dalam *slow motion* (gerak lambat). (Hlm. 1)

2. *Slow in and Slow out*

   Brooks (2017) memiliki penjelasan mengenai *slow in* dan *slow out* ini. Menurutnya, *slow in* berarti sesuatu yang mengalami penambahan kecepatan, sedangkan *slow out* berarti sesuatu yang mengalami

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

pengurangan kecepatan. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor di alam, seperti gravitasi, gaya tambahan, dan berbagai faktor lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari, *slow in* dan *slow out* dapat dilihat pada saat sebuah bola ditendang. Sesaat setelah ditendang, bola tersebut mengalami penambahan kecepatan. Akan tetapi seiring berjalannya waktu, jika tidak mengalami penambahan gaya, bola tersebut akan melambat karena disebabkan oleh beberapa hal seperti pergesekan dengan udara, maupun tanah. (Hlm. 23)

3. *Squash and Stretch*

   Penjelasan Brooks (2017) mengenai *squash* dan *stretch* berupa salah satu prinsip animasi yang memberikan ilusi berupa berat dan fleksibilitas. Selain itu hal ini juga membantu audiens merasakan hal ini. (Hlm. 49)

4. *Anticipation*

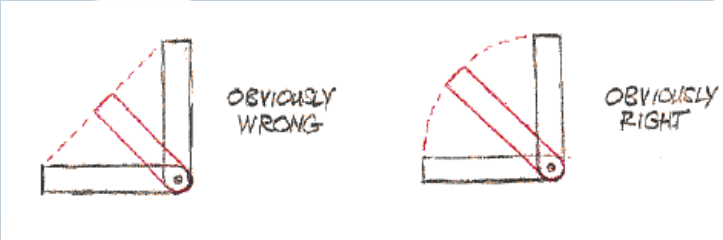
   Anticipation atau antisipasi merupakan sebuah tindakan untuk mempersiapkan audiens terhadap kejadian apa yang akan terjadi selanjutnya. Sebuah *scene* tanpa antisipasi, tidak akan memberikan kesan mendalam kepada audiens. Oleh karena itu, Brooks (2017) menyarankan, agar sebuah *scene* penting dapat terasa penting bagi audiens, sebaiknya diberikan antisipasi di *scene* sebelumnya sehingga membuat audiens fokus kepada *scene* tersebut. (Hlm. 74)

5. *Arcs*

   Arcs merupakan pola gerakan bayangan yang akan membuat sebuah gerakan menjadi lebih halus. Tidak hanya halus, animasi yang dibuat

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

dengan *arcs* akan memberikan kesan lebih mengalir. Williams (2002) menjelaskan *arcs* dengan sebuah contoh. Jika seseorang menggerakkan tangan dari samping ke atas, tidak mungkin saat berada di tengah-tengah, tangan tersebut memendek seperti pada gambar contoh sebelah kiri. Sebenarnya, pola bayangan yang terbentuk adalah seperti pada gambar sebelah kanan, yaitu berupa lengkungan, karena tangan tidak mungkin memendek tiba-tiba seperti gambar sebelah kiri. (Hlm. 90)



Gambar 2.3. Cara kerja *arcs.*
(Williams, 2002).

6. *Staging*

Menurut Brooks (2017) *staging* merupakan salah satu upaya untuk mengontrol fokus audiens. Upaya ini dapat dilakukan dengan mengatur penempatan objek yang ada di dalam suatu *scene* sehingga fokus audiens akan ada pada objek atau arah yang kita inginkan. (Hlm. 137)

7. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Straight Ahead Action dan *Pose to Pose* ini lebih ke arah metode pembuatan animasi. Brooks memberi penjelasan singkat mengenai kedua hal ini. *Straight Ahead Action* adalah metode dengan menggambar animasi tersebut dari *layer* ke *layer*. Sedangkan *Pose to Pose* dilakukan dengan cara membuat pose-pose di *layer* yang berbeda terlebih dahulu, lalu

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

mengisi *layer* di antara pose-pose yang telah dibuat sebelumnya.(Hlm. 167)

8. *Follow Through and Overlapping Action*

   Brooks (2017, 198) juga menjelaskan mengenai kedua prinsip ini. *Follow through* merupakan pergerakkan yang tetap terjadi walaupun figur tersebut telah berhenti. Bukti paling umum dari pergerakkan ini ada pada rambut manusia. Williams (2002, 226) menjelaskan bahwa *overlapping action* merupakan pergerakkan tidak terjadi pada waktu yang bersamaan pada satu objek.

9. *Secondary Action*

   Secondary Action merupakan pergerakkan yang dapat berdiri sendiri, akan tetapi pergerakkan ini ada untuk mendukung pergerakkan yang lebih primer. Contoh yang diberikan Brooks (2017) adalah pada saat seorang gadis sedang berbicara dengan temannya dan ia memainkan rambutnya sendiri. Kegiatan memainkan rambut inilah yang disebut sebagai *secondary action.* (Hlm. 234)

10. *Solid Drawing*

    Menggambar merupakan kegiatan yang tidak dapat terlepas dari animasi. *Solid drawing* berarti menggambar dengan konsistensi. Brooks (2017) bahkan mengatakan bahwa sebuah animasi jika sebuah karakter memiliki terlalu banyak detail, maka akan sulit untuk dipertahankan konsistensi dari detail tersebut sehingga hampir mustahil untuk dianimasikan. (Hlm. 270)

11. *Exaggeration*

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

Exaggeration atau melebih-lebihkan bukan berarti melebihkan dalam ekspresi dan pergerakkan, akan tetapi juga dalam konsep, situasi, dan berbagai aspek lainnya. Brooks (2017) juga berpendapat bahwa *exaggeration* merupakan suatu usaha untuk mendapatkan animasi yang lebih realistis walaupun pada kenyataannya sangat jauh dari realita yang ada. (Hlm. 305-307)

12. *Appeal*

Appeal lebih seperti karisma dari seorang aktor atau karakter. Brooks (2017) mengatakan bahwa walaupun apa yang mereka lakukan, karakter ini tetap membuat audiens ingin melihat mereka lagi. *Appeal* juga bekerja seperti menyatukan semua prinsip animasi yang ada menjadi suatu harmoni yang bertujuan untuk menghibur audiens. (Hlm. 328)

2.5.3. *Storyboard*

Storyboard adalah alat visualisasi pada tahap pra-produksi menurut Hart (2007: 1). *Storyboard* dibuat untuk menerjemahkan naskah menjadi bahasa visual yang lebih dimengerti oleh sutradara dan juga anggota tim produksi lainnya.

Dalam pembuatannya, seorang *storyboard artist* harus mempertahankan urutan narasi sesuai dengan alur yang ada. Eric Sherman di dalam Hart (2007) mengatakan bahwa *storyboard* merupakan pembuatan berbagai macam sketsa yang menggambarkan setiap *scene* dan juga peletakkan kamera. Sehingga *storyboard* dapat dikatakan juga sebagai penampakkan visual dari sebuah film sebelum proses pengambilan gambar dilakukan. (Hlm. 3)

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

Menurut Glebas (2008), kesulitan dalam proses pembuatan *storyboard* bukan pada saat menggambar, melainkan pada saat berpikir untuk menggambarkan narasi tersebut. Hal ini dikarenakan pekerjaan sesungguhnya adalah memvisualisasikan cerita tersebut menjadi beberapa *shots.* (Hlm.76)

Glebas (2008) juga menjelaskan proses pembuatan *storyboard.* Pada mulanya dibutuhkan cerita yang dapat berupa naskah ataupun bentuk lain. Setelah itu, diperlukan juga gambar-gambar yang dapat menjadi referensi dari tampilan visual *storyboard* tersebut. Tampilan visual memang sebenarnya merupakan pekerjaan bagi *art director* dan juga *production designer.* Akan tetapi, *storyboard artist* merupakan orang pertama yang dapat mengeksplorasi dunia di dalam cerita tersebut karena merekalah yang membayangkan dunia tersebut.

Glebas mengatakan di dalam cerita yang akan dibuat menjadi *storyboard*, *storyboard artist* perlu menganalisa kunci dari unsur dramatis di dalam cerita tersebut. Setelah itu, analisa karakter mana yang paling menonjol dengan kepribadian yang unik. *Storyboard* yang akan dibuat dapat juga perlu ditentukan melalui sudut pandang dari karakter yang mana. (Hlm. 48-49)

Hart (2007: 37-57) akan memperjelas mengenai komponen dasar dan prinsip dari storyboard sebagai berikut.

1. *Rule of thirds*

   Rule of thirds biasa digunakan di dalam proses desain. *Rule of thirds* merupakan rasio yang menentukan *center of interest* pada suatu objek. *Rule of thirds* membagi *frame* menjadi 3 bagian baik secara horizontal, maupun vertikal. Objek harus diletakkan di bagian 1/3 dari *frame*. Hal

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

ini dikarenakan penempatan objek di tengah *frame* hanya akan membuat objek tersebut terlihat membosankan.

2. *Foreground, middle ground,* dan *background*

   Secara sederhana, pada prinsip ini, *frame* dibagi menjadi 3 bagian seperti depan, tengah, dan latar belakang. Pembagian ini juga berfungsi untuk menjaga *center of interest* dari pengguna agar tetap mengarah kepada objek yang diinginkan dan biasanya objek tersebut akan ditempatkan di *middle ground.*

3. Menciptakan kemampuan menggambar

   Melalui latihan yang rutin, Hart mengatakan bahwa akan lebih baik jika seorang *storyboard artist* dapat menangkap suatu figur dan menggambar figur tersebut dengan cepat. Seperti di dalam *storyboard* yang baik, penyampaian cerita yang baik biasanya melalui gestur tubuh dari karakter yang ada. Seperti yang disampaikan Walt di dalam Glebas (2008: 78), gambarlah esensi dari pose tersebut, dengan begitu pose tersebut yang akan bercerita.

4. *Shot angles*

   Angle kamera memang sangat berpengaruh dalam menghadirkan sudut pandang yang berbeda. Hart juga menegaskan bahwa *angle* kamera merupakan unsur yang sangat penting di dalam menjaga perhatian audiens agar tetap tertarik dengan cerita yang dibawakan. Berikut ini adalah *angle* kamera yang seringkali dihadirkan dalam *storyboard*.

   - *Close-up* (CU): *shot* wajah aktor atau objek dari dekat.

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

- *Extreme close-up* (EXT CU): *shot* yang sangat dekat, bahkan biasanya hanya menampilkan mata dari aktor tersebut.
- *Establishing shot* (EST): *shot* pembuka yang biasanya menampilkan latar tempat di mana aktor tersebut ditempatkan.
- *Long shot* (LS): menampilkan aktor atau benda dari kejauhan.
- *Medium shot* (MS): menampilkan aktor atau objek di *middle ground.*
- *Over the shoulder* (OTS): *shot* yang diambil dari belakang pundak suatu tokoh. Sudut ini harus dipertahankan konsistensinya (tidak berpindah-pindah pundak pada karakter yang sama)
- *Panoramic* (Pan): kamera bergerak secara horizontal dan mengambil *scene* panorama.
- *Tracking shot:* kamera diletakkan pada sebuah kereta beroda sehingga dapat bergerak sambil merekam adegan dengan halus.
- *Zoom shot:* fokus yang berpindah dari *wide angle* ke *close-up* dengan lensa *zoom.*

5. Membangun *storyboard*

Storyboard yang baik dapat dibangun jika *storyboard artist* mengerti beberapa aspek mengenai cerita tersebut. Aspek-aspek ini dapat ditanyakan kepada pemimpin produksi melalui beberapa pertanyaan sebagai berikut.

- Cerita tersebut mengenai apa?

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

- Siapa saja karakternya dan apa saja motivasinya? (motivasi membantu *blocking* dan *framing*, serta membantu penempatan karakter tersebut)
- Apa yang mereka lakukan dan katakan, jika dialog ditunjukkan?
- Karakter mana saja yang ada di *foreground, middle ground*, dan *background*?
- Apakah mereka sedang dalam konflik dengan seseorang?
- Di mana konflik tersebut terjadi?
- Kapan saja *long, medium,* dan *close-up shot* diperlukan?

2.5.4. Karakter

Karakter merupakan salah satu elemen penting dalam membawakan suatu cerita agar semakin hidup. Ekstrom (2013) membuat *pipeline* perancangan karakter dengan beberapa tahapan penting sebagai berikut.

Gambar 2.4. *Pipeline* perancangan karakter.
(Ekstrom, 2013)

Tahap pertama berupa riset terhadap siapa dan apa karakter yang ingin dibuat. Menurut Mattesi di dalam Ekstrom (2013: 13) hal-hal berupa umur, usia, kekuatan, keterbatasan, pose, dan sifat dapat membantu dalam mengenal karakter yang akan didesain. Sloan (2015) juga menambahkan bahwa riset terhadap alam

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

juga penting dalam merancang sebuah karakter. Selanjutnya, kata kunci membantu dalam mencari referensi yang merepresentasikan karakter tersebut secara umum.

Selanjutnya, dari referensi yang telah didapatkan, Ekstrom (2013) mengambil beberapa ide yang menarik dari referensi yang ada. Setelah itu, proses selanjutnya adalah menyatukan ide-ide tersebut menjadi suatu konsep yang sudah final. Pada tahap ini, menentukan bagi karakter tersebut juga dapat dilakukan. Tahap selanjutnya adalah dengan membuat *final design* dalam aplikasi seperti *Adobe Photoshop*. Pada tahap ini, karakter tak hanya memiliki bentuk akan tetapi juga sudah memiliki warna yang menekankan sifat dari karakter tersebut.

Selain tahap perancangan, saat mendesain sebuah karakter, perlu diperhatikan juga hal-hal yang menyangkut visual dari karakter tersebut. Visual dari sebuah karakter tidak terlepas dari bentuk karakter tersebut. Menurut Solarski di dalam Ekstrom (2013: 6), bentuk yang ada pada karakter bersumber dari bentuk-bentuk yang ada di alam. Berikut ini adalah bentuk-bentuk primer yang sering digunakan.

1. Lingkaran

   Solarski di dalam Ekstrom (2013) menjelaskan bahwa lingkaran merupakan bentuk yang dianggap paling bersahabat dikarenakan tidak memiliki bagian yang tajam. Selain itu, lingkaran juga memiliki kesan halus dan tidak berbahaya, sehingga seringkali digunakan dalam merancang suatu karakter protagonis. (Hlm. 6)

2. Kotak

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

Menurut Bancroft di dalam Ekstrom (2013), kotak memiliki sudut yang tegas dan kokoh antara garis horizontal dan verikal sehingga seringkali digunakan untuk merepresentasikan kekuatan. Kotak juga dapat merepresentasikan kenyamanan dan kecerobohan. Oleh karena itu, kotak seringkali digunakan untuk menggambarkan karakter seperti pahlawan super yang dapat diandalkan. (Hlm. 6)

3. Segitiga

   Segitiga yang memiliki ujung tajam merupakan bentuk yang paling berlawanan dengan lingkaran. Bancroft di dalam Ekstrom (2013) juga menjelaskan bahwa bentuk ini seringkali digunakan dalam karakter antagonis dikarenakan karakter antagonis yang cenderung agresif.

2.6. Tempo dan Dinamik pada Musik

Di dalam musik, tempo merupakan kecepatan dari musik tersebut sedangkan dinamik adalah *volume*. Havner di dalam Sakti (2010) berkesimpulan bahwa tempo merupakan elemen yang memberi pengaruh paling besar terhadap emosi. Dalam penelitiannya, ia menunjukkan bahwa anak kecil dapat mengetahui emosi sederhana yang dibawakan dalam lagu bertempo tertentu. (Hlm. 33)

Tempo memiliki nama yang berbeda untuk notasi tempo tersebut. Nama-nama ini menggunakan istilah dalam bahasa Itali dikarenakan musik yang ada di Eropa rata-rata berasal dari komposer Itali. Berikut ini adalah istilah dari notasi tempo tersebut.

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

No	Notasi	Arti	*Beats per. minute*
1	*Largo*	Biasanya digunakan dalam pemakaman. Serius dan suram.	40-60
2	*Larghetto*	Lambat akan tetapi tidak selambat *largo.*	60-66
3	*Adagio*	Santai seperti pada musik pengiring pernikahan.	66-76
4	*Andante*	Setara dengan irama langkah kaki saat berjalan.	76-108
5	*Moderato*	Tepat di tengah, tidak cepat dan tidak lambat.	108-120
6	*Allegro*	Cepat seperti berderap.	120-168
7	*Presto*	Sangat cepat.	168-200
8	*Prentissimo*	Lebih cepat dari *presto.* Contoh lagu yang menggunakan tempo ini adalah "*Flight of the Bumblebee".*	200-208

Tabel 2.1. Nama-nama tempo.

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada beberapa kondisi, perubahan tempo dapat terjadi di dalam suatu lagu untuk membangun *mood* yang ada. Harnum (2001) menjabarkan beberapa nama yang menyatakan perubahan tempo ini di dalam tabel sebagai berikut.

No	Perubahan Tempo	Arti
1	*Accelerando (accel.)*	Kecepatan naik perlahan-lahan.
2	*Allargando (allarg.)*	Melambat dan semakin keras.

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

3	*Ritardando (rit.)*	Melambat perlahan-lahan.
4	*Rallentando (rall.)*	Melambat lagi perlahan-lahan.

Tabel 2.2. Nama-nama perubahan pada tempo.

(Harnum, 2001)

Dinamik juga memiliki arti yang lebih luas selain untuk menyatakan keras lembutnya suara. Caplin (1998: 28) menjelaskan bahwa dinamik memiliki fungsi untuk meningkatkan atau menurunkan suatu level dari semangat dan tekanan dengan menggabungkan berbagai aktivitas musikal. Dinamik juga memiliki beberapa jenis dan nama yang menandakan seberapa keras atau halusnya sebuah bagian dalam lagu. Harnum (2001: 81) menjelaskan bahwa sebutan-sebutan dari dinamik diambil dari 2 kata dasar yaitu *piano* (halus) dan *forte* (keras). Berikut ini adalah tabel istilah-istilah lain di dalam dinamik menurut Harnum.

No	Dinamik	Arti
1	*Pianissimo (pp)*	Sangat lembut.
2	*Piano (p)*	Lembut.
3	*Mezzo piano (mp)*	Sedang agak lembut.
4	*Mezzo forte (mf)*	Sedang agak keras.
5	*Forte (f)*	Keras.
6	*Fortissimo (ff)*	Sangat keras.

Tabel 2.3. Nama-nama dalam dinamik.

(Harnum, 2001)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

2.7. *Style* Visual dan Ragam Hias Bali

Bali memiliki berbagai ragam hias yang menarik dan eksotis baik bagi orang Indonesia itu sendiri maupun bagi orang asing. Oleh karena itu, Bali merupakan sasaran utama bagi wisatawan yang berkunjung ke Indonesia. Bentuk ragam hias yang dikenal mengenai Bali yang paling terlihat ada pada motif kain dan arsitekturnya. Ragam hias ini terbentuk dengan latar belakang sejarah yang ada di Bali.

2.7.1. Arsitektur Bali

Bali memiliki beragam motif ukiran yang senantiasa menghiasi arsitekturnya. Ukiran ini tidak hanya memiliki fungsi estetis akan tetapi sebagai penanda status sosial, dan juga memiliki arti yang berhubungan dengan keagamaan. Hartanti (2014) menjelaskan bahwa arsitektur Bali dibuat berdasarkan aturan yang disebut *Asta Kosala Kosali* (aturan mengenai tata letak bangunan yang ada di dalam kitab suci agama Hindu). Pada pembangunan rumah, diperlukan juga aspek-aspek yang terangkum di dalam *Tri Hita Karana.* (Hlm. 523)

Tri Hita Karana berarti 3 hal yang menopak kemakmuran. *Tri Hita Karana* terdiri dari aspek *pawongan, palemahan,* dan *parahyangan.* Aspek *pawongan* merupakan aspek dari penghuni rumah itu sendiri. Aspek kedua merupakan aspek *palemahan.* Aspek ini meliputi aspek berupa hubungan yang baik antara penghuni dengan lingkungannya. Aspek terakhir merupakan *parahyangan* yang berarti hubungan baik dengan Tuhan. (Hlm. 523)

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

Ragam hias Bali yang biasanya ada sebagai hiasan pintu masuk ini biasanya disebut *Patre/Patra Punggel*. Hartanti (2014) menjelaskan mengenai isi dari *Patre/Patra Punggel* sebagai berikut.

1. Bagian Pokok: Perpaduan antara daun ukuran besar dan tanggung yang merupakan ciri khas motif ukiran Bali.
2. Pokok Daun: Hartanti mengatakan bahwa pokok daun adalah sehelai daun yang tumbuh di tengah daun lainnya dan tertutup oleh *angkup*.
3. *Angkup*: Sehelai daun yang menutupi daun pokok dari pangkal hingga ujung. Pada ujung *angkup*, daunnya berulir.
4. *Sunggar*: Sehelai daun yang tumbuh membalik di muka.
5. *Endong*: Sehelai daun yang tumbuh di belakang daun pokok yang berbentuk *cempalukan* berulir.
6. *Trubusan*: Sehelai daun yang tumbuh di bagian ujung atas daun pokok.
7. *Simbar*: Daun tambahan yang tumbuh pada bagian bawah daun pokok berdampingan dengan tangkai dari *angkup.*
8. Pecahan: suatu *cawenan* atau gurantan-guratan yang memisahkan daun pokok dan biasanya terletak pada bagian tengah daun.

Menurut Murdana di dalam Hartanti (2014), ornamen estetis Bali terbagi atas 4 karakter yang dapat membangun karakteristik Bali itu sendiri. Keempat ornamen ini terdiri atas sebagai berikut.

1. Geometris: ornamen ini terdiri dari beberapa kombinasi unsur-unsur geometris.
2. *Floraristik*: ornamen yang menampilkan tumbuhan.

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

3. *Antrophomorfis*: ornamen dengan unsur manusia atau hewan yang biasanya membawakan kisah religius atau budaya.
4. Perimbuhan: kombinasi dari berbagai unsur yang ada di alam.

Ragam hias Bali ini juga memiliki beberapa fungsi penting. Fungsi yang paling umum adalah sebagai keindahan. Hartanti (2014) memperjelas bahwa maksud dari keindahan ini adalah untuk meningkatkan nilai dari bangunan itu sendiri dengan keindahannya yang menyenangkan mata. Selain fungsi keindahan, ragam hias ini juga berfungsi sebagai bentuk dari ungkapan simbolis. Ungkapan simbolis yang dimaksud terkandung dalam pemilihan warna dan juga komposisi ornamen itu sendiri. Fungsi ragam hias selanjutnya adalah sebagai media untuk berkomunikasi. Komunikasi ini dapat digunakan pada upacara dan juga bangunan tertentu. (Hlm. 526)

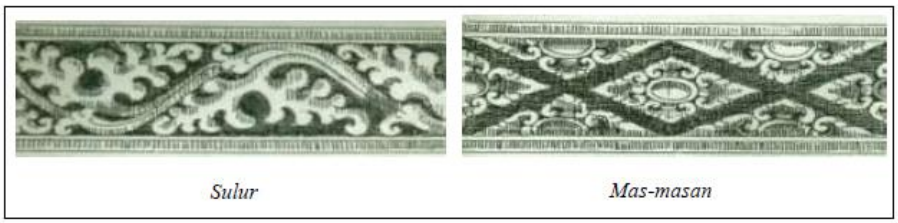
Ragam hias Bali yang lumayan terlihat jelas pada arsitekturnya biasanya ada pada pintunya. Hartanti (2014) menjelaskan bahwa ragam hias ini biasanya berupa ukiran yang membentuk flora dan fauna. Ragam hias ini juga memiliki sebutan beserta pengertiannya tersendiri. Di dalam ragam hias berbentuk flora, memiliki beberapa jenis bentuk. Bentuk-bentuk ini akan dijelaskan sebagai berikut. (Hlm. 528-532)

1. *Keketusan*

   K*eketusan* merupakan pola tanaman yang dibuat berulang. Pola *keketusan* memiliki beberapa jenis seperti *keketusan wangga*, *keketusan tuwung/bungan,* dan *keketusan bun-bunan. Keketusan* memiliki makna untuk menarik hal positif seperti terpenuhinya

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

kebutuhan primer serta tercapainya hidup rukun dan damai di bumi serta di akhirat.



Gambar 2.5. Beberapa jenis *keketusan.*
(http://balipersonaldrivers.blogspot.co.id/, 2013).

2. *Kekarangan*

Kekarangan merupakan suatu bentuk karangan yang terdiri dari berbagai jenis flora dengan tujuan menyamakan keindahan dengan flora yang ada di alam. *Kekarangan* memiliki jenis yang banyak, akan tetapi yang paling umum ditemukan adalah karang simbar, karang bunga, dan karang suring.

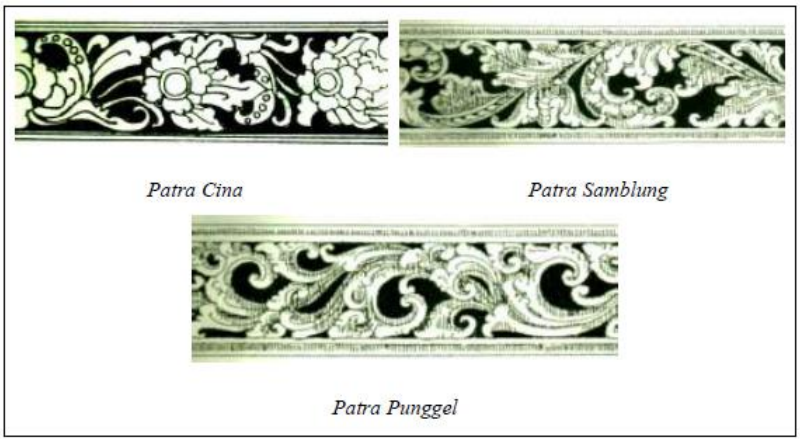
Gambar 2.6. Bagian bawah makhluk ini merupakan contoh *kekarangan.*
(https://nimadesriandani.wordpress.com /, 2012).

3. *Pepatraan*

Pepatraan memiliki makna dalam memberikan perlindungan kepada manusia dari rasa panas, haus, dan takut; sehingga manusia yang

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

tinggal di bangunan dengan *pepatraan* akan merasa nyaman. *Pepatraan* terbagi atas beberapa jenis juga meliputi *patra wangga, patra sari, patra bun-bunan, patra pidpid, patra punggel, patra samblung, patra pae, patra ganggong, patra batun timun,* dan *patra sulur.*



Gambar 2.7. Beberapa jenis *pepatraan.*
(http://balipersonaldrivers.blogspot.co.id/, 2013).

Selain berupa flora, ragam hias ini juga meliputi fauna. Ragam hias fauna biasanya merupakan bagian dari cerita rakyat atau legenda dari dunia binatang. Ragam hias fauna yang berbentuk patung biasanya disebut *Pratima*, dan patung yang merupakan bagian dari bangunan disebut *Bedawang Nala.* Ragam hias fauna memiliki namanya masing-masing. Hartanti (2014) membahas bahwa ragam hias fauna yang berbentuk patung masuk ke dalam *kekarangan. Kekarangan* memiliki gaya yang ekspresionis sehingga menampilkan wujud fauna yang abstrak. Beberapa jenis *kekarangan* fauna yang Hartanti bahas adalah sebagai berikut.

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

1. *Karangan Boma*

   Fauna ini memiliki bentuk berupa kepala raksasa yang digambarkan dari leher ke atas, beserta mahkotanya. *Karang* ini merupakan bagian dari cerita *Baomantaka*. *Karang* ini juga terkadang dibuat beserta bagian jari-jari yang mengembang.

Gambar 2.8. *Karang boma.*
(http://radiawan.blogspot.co.id/, 2012).

2. *Karang Sae*

   Karang sae merupakan fauna berbentuk kepala kelelawar raksasa dengan gigi yang runcing serta sesuatu yang menyerupai tanduk. Hiasan ini juga biasanya dilengkapi dengan *patra punggel*.

Gambar 2.9. *Karang sae.*
(https://www.flickr.com/photos/15152322@N00/15485406498, 2014).

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

3. *Karang Hasti*

Disebut juga sebagai *karang* gajah karena *hasti/asti* berarti gajah. Bentuknya menyerupai gajah karena memiliki belalai, taring gading, dan juga mata yang bulat. Hiasan *patra punggel* juga menghiasi *karang* ini di bagian sampingnya.

Gambar 2.10. *Karang hasti.*
(http://radiawan.blogspot.co.id/, 2012).

4. *Karang Goak*

Memiliki bentuk seperti kepala gagak dan *goak* sendiri berarti gagak. Pada *karang* ini, penekanan ada pada paruhnya. Pada bagian kepala, *karang* ini dihias dengan *patra punggel.*

Gambar 2.11. *Karang goak.*
(http://gungjayack.blogspot.co.id/, 2013).

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

2.7.2. Busana Bali

Pada tanggal 1 Juni 2013, Kementrian Agama di Bali menggelar seminar mengenai filosofi pakaian adat Bali. Isi dari seminar ini kemudian dibagikan melalui situs resmi milik Kementrian Agama di Bali. Di dalam seminar tersebut, Salah satu narasumber, yaitu Wayan Gunarta, menjelaskan bahwa konsep dasar dari busana adat Bali adalah konsep Tapak dara (swastika) yang disebut dengan Tri Angga. Tri Angga sendiri merupakan pembagian tubuh manusia menjadi 3 bagian yang terdiri dari Dewa Angga (dari leher ke kepala), Manusa Angga (dari pusar sampai leher), dan Butha Angga (dari pusar ke bawah sampai kaki). Selain itu, nilai filosofis ini juga bersumber pada ajaran *Sang Hyang Widhi*. *Sang Hyang Widhi* mengajarkan tentang Tuhan yang memberikan keteduhan, kedamaian, dan kegembiraan bagi umat Hindu yang mempercayai-Nya.

Di antara berbagai busana yang ada di Bali, Busana Agung merupakan busana yang paling mewah. Busana Agung dikenakan pada saat perayaan seperti Potong Gigi dan Pernikahan. Busana Agung memiliki berbagai ragam yang pemakaiannya tergantung pada tempat, waktu, dan keadaan setempat. Kain yang digunakan pun khusus yaitu *wastra-wali* untuk upacara. Sedangkan *wastra-wali* putih juga dapat menggantikan kain tersebut karena merupakan simbol penggerak kesucian. Kain ini juga dapat diganti dengan kain songket karena tetap melambangkan kemewahan.

Selain Busana Agung, ada pula busana yang dipakai hanya untuk pergi ke Pura. Pakaian adat untuk ke Pura ini juga memiliki makna khusus. Seperti yang dijelaskan dalam situs milik Kementrian Agama di Bali, pakaian untuk ke Pura

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

sebenarnya tidak perlu putih, yang terpenting adalah pakaian tersebut rapi, bersih, dan sopan. Busana untuk ke Pura dapat dibagi menjadi 2 jenis yaitu sebagai berikut.

Gambar 2.12. Busana adat Bali.

(http://hindualukta.blogspot.co.id/, 2016).

1. Busana Adat ke Pura untuk Pria

   Dalam penggunaannya, busana adat diawali dengan mengenakan kain/*kamen*. Bagi Putra, lipatan kain ini dari arah kiri ke kanan. Hal ini melambangkan laki-laki sebagai pemegang *Dharma* (kebenaran). Tinggi kain tersebut pun sekita 1 jengkal dari telapak kaki. Hal ini melambangkan laki-laki sebagai pemegang *Dharma*, harus melangkah lebih panjang dari perempuan, akan tetapi tetap harus memperhatikan bahwa tempat yang dipijak merupakan *Dharma*. Pada putra, kancut (*lelancingan*) yang memiliki ujung yang lancip dan panjang yang menyentuh tanah. Hal ini merupakan simbol sebagai penghormatan terhadap ibu pertiwi. Saat sembahyang, laki-laki tidak diperkenankan

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

untuk memperlihatkan kejantanannya. Hal ini merupakan bentuk pengendalian. Oleh karena itu, kejantanan ini ditutupi dengan *saputan*. *Saputan* ini seperti kain yang ada di bagian luar *kamen* dan memiliki panjang satu jengkal di atas *kamen*. *Saputan* melingkar berlawanan dengan arah jarum jam (*prasawya*) dan dilanjutkan dengan selendang kecil (*umpal*) yang berarti bahwa laki-laki tersebut telah mengalahkan hal-hal buruk. Selendang ini diikat di sebelah kanan sebagai simbol pengendalian emosi.

Setelah itu, dilanjutkan dengan mengenakan baju. Selendang pun harus terlihat sedikit saat memakai baju agar menandakan bahwa laki-laki ini memegang teguh *Dharma*. Tidak ada patokan tertentu dalam mengenakan baju bagi laki-laki. Setelah itu, dilanjutkan dengan mengenakan *udeng* (hiasan kepala). Hiasan kepala ini dibagi menjadi 3 jenis, yaitu *udeng jejateran* (untuk sembahyang), *udeng dara kepak* (dipakai oleh raja), dan *udeng beblatukan* (dipakai oleh pemangku).

Udeng jejateran memiliki filosofinya tersendiri. Dalam pemakaiannya, *udeng* menggunakan simpul hidup di depan, di sela-sela mata sebagai simbol dari mata ketiga (*cundamani*). Hal ini juga merupakan suatu lambang dari pemusatan pikiran. Udeng ini memiliki 2 buah bidakan. Ukuran bidakan kanan melambangkan Dewa *Siwa*. Oleh karena itu ukurannya lebih tinggi dibandingkan dengan bidakan sebelah kiri yang melambangkan Dewa *Brahma*. Simpul hidup tersebut juga melambangkan Dewa *Wisnu*. Ukuran bidakan kanan

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

yang lebih dari bidakan kiri ini melambangkan bahwa laki-laki tersebut harus senantiasa mengutamakan *Dharma*. Selain itu, *udeng jejateran* cenderung terbuka di bagian atas dan menunjukkan rambut.

Berbeda dengan *udeng jejateran*, *udeng dara kepak* dikenakan oleh raja. *Udeng* ini cenderung menutupi rambut dan melambangkan sosok raja yang selalu melindungi rakyatnya serta sebagai bentuk pemusatan kecerdasan. Sedangkan *udeng beblatukan* yang biasa dikenakan oleh pemangku, tidak memiliki bidakan. Akan tetapi, *udeng* ini memiliki penutup kepala dan simpul di bagian belakang yang diikat ke bawah dan memiliki makna sebagai pendahuluan terhadap kepentingan umum dibandingkan kepentingan pribadi.

2. Busana Adat ke Pura untuk Perempuan

Pada perempuan, lipatan *kamen* berlawanan arah dengan laki-laki. Lipatan tersebut dari arah kanan ke kiri dan memiliki arti bahwa wanita harus menjaga laki-laki agar tetap setia pada ajaran *Dharma* dan tidak melenceng. Selain itu panjang *kamen* perempuan adalah sampai sekitar setelapak tangan, diukur dari telapak kaki. Hal ini dikarenakan pekerjaan perempuan sebagai sakti (kekuatan bagi lelaki) yang sangat banyak, sehingga ia melangkah dengan pendek. Perempuan juga mengenakan bulang (selendang kuning untuk menguatkan ikatan *kamen*), untuk menjaga rahim dan mengendalikan emosi. Pada perempuan, selendang menggunakan simpul hidup di sebelah kiri yang menandakan posisi perempuan sebagai sakti. Bagi

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

perempuan, selendang digunakan di luar dan tidak tertutup baju (kebaya). Hal ini berarti bahwa perempuan selalu siap untuk menegur laki-laki tersebut jika melenceng dari ajaran *Dharma.*

Bagi perempuan, hiasan rambut biasa disebut dengan *pepusungan*. *Pepusungan* ini memiliki 3 jenis. *Pusung* yang pertama adalah *pusung* gonjer. *Pusung gonjer* digunakan oleh perempuan yang masih lajang sebagai tanda bahwa perempuan tersebut masih bebas untuk memilih dan dipilih oleh pasangannya.

Gambar 2.13. *Pusung Gonjer.*
(http://acaryawasu.blogspot.co.id/, 2012).

Pusung yang kedua adalah *pusung tagel. Pusung tagel* biasanya digunakan oleh perempuan yang sudah menikah. *Pusung* yang terakhir adalah *pusung podgala/pusung kekupu. Pusung* ini biasa dipakai oleh peranda istri dan menggunakan 3 bunga sebagai lambang dewa *Tri*

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018

Murti. Ketiga bunga yang dipakai adalah cempaka putih, cempaka kuning, dan sandat.

Gambar 2.14. *Pusung tagel.*
(http://acaryawasu.blogspot.co.id/, 2012).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Visual Interaktif..., Miranti Astrid Sihasale, FSD UMN, 2018