

Perancangan Video Klip Animasi 2D Lagu *Ala masea sea* Berbasis *Augmented Reality*

Muhammad Azham Subhan, Dian Cahyadi, Aswar
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain UNM
azham.subhan28@gmail.com
dian.cahyadi@unm.ac.id
aswar@unm.ac.id

Perancangan ini bertujuan untuk merevitalisasi lagu *Ala masea sea* sebagai salah satu lagu daerah masyarakat suku Bugis dalam bentuk media *Audio Visual* berbasis *Augmented Reality* yang ditujukan kepada masyarakat suku Bugis khususnya anak-anak berusia 4 – 8 tahun. Kumpulan data dalam perancangan diperoleh melalui studi pustaka, observasi, maupun wawancara kepada budayawan suku Bugis serta masyarakat. Konsep desain yang diusung dalam merancang visualisasi lagu *Ala masea sea* adalah permen, dari konsep tersebut dihasilkan pemilihan warna, gaya ilustrasi dan jenis huruf yang sesuai dengan tema dan makna lagu *Ala masea sea*. Agar hasil perancangan yang berupa media *Audio Visual* dalam bentuk video klip animasi 2D berbasis *Augmented Reality* dapat menjawab tujuan perancangan.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Animasi, Revitalisasi.*

This design aims to revitalize the song *Ala masea sea* as one of the Bugis folk songs in the form of *Augmented Reality* based *Audio Visual* media aimed at the Bugis tribe community, especially children aged 4 - 8 years. The data collection in the design is obtained through literature studies, observations, and interviews with Bugis tribesmen and the community. The design concept that was carried out in designing the visualization of the song *Ala masea sea* was candy, from the concept produced the selection of colors, illustration styles and fonts according to the theme and meaning of the song *Ala masea sea*. So that the design results in the form of *Audio Visual* media in the form of 2D animated video clips based on *Augmented Reality* can answer the design goals.

Keywords: *Augmented Reality, Animation, Revitalization.*

I. PENDAHULUAN

Suku Bugis merupakan suku bangsa Indonesia yang mendiami sebagian besar wilayah di Sulawesi Selatan. Suku Bugis dikenal sebagai suku perantau yang banyak meninggalkan wilayah aslinya untuk menyebar ke daerah-daerah lain. Suku Bugis juga memiliki bentuk kesenian khas, yang tercermin dalam seni tari dan seni musiknya. Kesenian khas suku Bugis ini masih terus ditradisikan hingga saat ini dan menjadi bagian dari setiap upacara adat yang dilaksanakan oleh masyarakat Bugis.

Menurut Boyer dalam Sousa (2012:248) yang dikutip Sudiani (2015) Kualitas suatu budaya atau masyarakat dapat diukur dari musik, tarian, drama, arsitektur, seni visual, dan literatur yang dimilikinya, sehingga anak-anak harus diberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai hasil-hasil karya kebudayaan paling terkemuka. Masyarakat suku Bugis dalam memberikan pengetahuan kepada, menanamkan nilai-nilai moral dan pendidikan karakter kepada anak, memiliki caranya tersendiri yaitu dengan bantuan lagu. Setiap lirik-lirik lagu yang dinyanyikan oleh masyarakat suku Bugis kental akan pesan moral serta inspirasi hidup leluhur mereka. dan orang tua pada zaman dahulu kerap menyanyikan atau memperdengarkan anaknya demi mengajarkan nilai-nilai kehidupan leluhur masyarakat suku Bugis.

Salah satu lagu yang kerap dinyanyikan orang tua ialah lagu *Ala masea sea* yang bercerita tentang penyesalan dan juga nasehat untuk tidak menyalahkan kehidupan yang dimiliki. Sayangnya masyarakat suku Bugis khususnya pemuda saat ini kurang mengenal lagu *Ala masea sea*, walau lagu ini masih kerap dinyanyikan oleh sebagian orang tua untuk menidurkan anaknya. Kurang dikenalnya lagu *Ala masea sea* oleh masyarakat suku Bugis bukan tanpa sebab, kegiatan menidurkan anak yang biasa dilakukan oleh orang tua dahulu, dengan bersenandung sudah sangat jarang dilakukan oleh

kebanyakan orang tua saat ini, khususnya yang bermukim di daerah perkotaan, karena aktivitas yang begitu padat menyebabkan mereka kurang memiliki waktu untuk menidurkan, menemani dan bermain bersama anak, serta untuk mempermudah pengasuhan, seorang ibu cukup menggunakan media TV dan membiarkan anak menonton sendiri hingga tertidur.

Padahal anak usia dini, umumnya menyukai lagu dan seorang anak akan segera tertidur lelap bila mendengar lantunan sebuah lagu. Erikson sendiri berpendapat, bahwa demonstrasi pertama kepercayaan sosial pada bayi adalah kelelahan tidurnya, dan lebih lanjut Erikson mengatakan bahwa banyaknya kepercayaan yang diambil dari pengalaman infantil paling awal tampaknya tergantung pada kualitas hubungan dengan ibu, dimana ibu menciptakan perasaan percaya pada diri anak-anaknya (Erikson, 2010:291-294). Semestinya lagu-lagu daerah harus senantiasa kita lestarikan, salah satunya dengan menyanyikan dan memperdengarkan secara berkelanjutan kepada generasi pelanjut.

Oleh sebab itu penelitian ini bermaksud untuk kembali memperkenalkan lagu *Ala masea sea* kepada masyarakat suku Bugis, khususnya anak-anak, serta berupaya menghadirkan inovasi, untuk menikmati lagu daerah khususnya *Ala masea sea* melalui perancangan animasi 2D lagu *Ala masea sea* berbasis *Augmented Reality*.

Augmented Reality sendiri adalah sebuah teknologi baru untuk menambahkan computer-generated konten ke dalam dunia nyata pada suatu lokasi yang telah ditentukan. AR dapat menambahkan digital content berupa animasi 2D maupun 3D ke dalam dunia nyata. AR dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak, maka dari itu *Augmented Reality* dipilih demi menarik minat untuk para orang tua mengajarkan kembali lagu *Ala masea sea* yang kental akan nilai nilai budaya dan pesan orang tua terdahulu agar

anak-anak belajar sejak dini, terlebih kondisi yang saat ini terjadi dimasyarakat, anak-anak lebih mengenal lagu dewasa tentang percintaan dibanding lagu daerah yang sarat akan makna.

Hasil perancangan ini pun diharapkan dapat membantu hubungan antara anak dan orang tua lebih erat lagi, serta memperkenalkan kembali nilai nilai leluhur suku Bugis kepada anak sedini mungkin dan masyarakat suku Bugis itu sendiri.

Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang timbul dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Animasi 2D lagu *Ala masea sea* sebagai salah satu upaya untuk melestarikan dan memperkenalkan kepada anak-anak masyarakat suku Bugis yang berusia 4 – 8 tahun.
2. Bagaimana merancang Video Klip berbasis *Augmented Reality*.

Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari perancangan ini adalah untuk membuat visualisasi lagu *Ala masea sea* berbasis *Augmented Reality*. Adapun tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

Memperkenalkan dan mempopulerkan kembali lagu *Ala masea sea*, sebagai upaya pelestarian lagu daerah masyarakat suku Bugis melalui proses revitalisasi, menggunakan media video klip berbasis *Augmented Reality*.

Metode

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif. Metode kualitatif yaitu penelitian sastra yang dilakukan dengan cara menggunakan sajian yang berwujud deskriptif. (Ratna, 2004: 46) yang

dilakukan untuk meneliti keadaan, topik atau suatu peristiwa pada saat dilakukannya penelitian, kemudian data tersebut dikumpulkan, dikelompokkan, disusun, dijelaskan dan dianalisis.

Data yang telah didapatkan kemudian diolah dan dianalisis lalu diambil kesimpulannya hingga disusun menjadi sebuah karya ilmiah. Menggunakan metode kualitatif data penelitian yang dibedakan berdasarkan sumbernya yaitu data primer dan data sekunder, adapun data yang dikumpulkan di antaranya adalah kajian kepustakaan, obeservasi lapangan, interview/wawancara dan dokumentasi.

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KUMPULAN DATA

Perancangan media *audio visual* ini membutuhkan beberapa landasan teori sebagai identifikasi permasalahan yang diangkat. Teori tersebut diantaranya yaitu Perancangan, Musik, Pendidikan Anak, Psikologi Anak, Lagu *Ala masea sea*, Video Klip, Animasi 2D, dan *Augmented Reality*

Perancangan

Perancangan adalah proses, cara, atau perbuatan merancang. Perancangan berarti proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003: 925).

Perancangan sebuah produk merupakan desain yang diciptakan untuk menghasilkan barang yang dapat dipergunakan atau dimanfaatkan bagi kebutuhan manusia sehari-hari (Said A. 2006). Istilah perancangan sama dengan desain. Desain berarti kerangka bentuk atau rancangan. Mendesain merupakan suatu proses membuat desain, membuat rancangan pola dan sebagainya. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003: 257).

Musik dan Pendidikan Anak

Dua hal yang tak dapat dipisahkan dalam proses perkembangan seorang anak, musik selalu menjadi sarana dalam mendidik seorang anak melalui pesan yang terkandung dalam lirik sertiap lagu. Selain itu musik ialah salah satu cabang kesenian yang universal.

Lebih lanjut Banoe menjelaskan bahwa musik adalah susunan struktur lagu yang ditentukan oleh bagian-bagian kata atau kalimat penyusunnya (Banoe, 2003:151) dalam (Ardipal, 2015). Dari definisi ini dapat dipahami bahwa sebuah “karya”, misalnya musik, bisa dianalogikan dengan sebuah “cerita” yang terdiri dari paragraf, kalimat, klausa, frase, kata, imbuhan, dan morfem.

Secara umum, (Murtono & Murwani, 2007: 45) dalam (Ardipal, 2015) mengungkapkan lagu anak-anak dipahami sebagai lagu yang biasa atau sering dinyanyikan oleh anak-anak. Syair lagu anak-anak berisi hal-hal sederhana yang biasanya dilakukan oleh anak-anak. Selain itu menurut Endraswara (2009:6) dalam (Ardipal, 2015), lagu anak-anak adalah lagu yang bersifat riang dan mencerminkan etika luhur.

Psikologi dan Perkembangan anak

Usia 0-8 tahun merupakan usia emas, pada usia 8 tahun, kinerja otak anak akan berkembang mencapai 80% dan selanjutnya akan mencapai 100% pada usia 18 tahun. (Chatib, 2015: 13) dalam (Alimuddin, 2015).

Peneliti psikologi menurut Al. Tridhonanto pun mengungkapkan, bahwa anak akan menunjukkan perilaku yang menonjol sesuai rentang umurnya, diantaranya (Santrock, 2017:32) dalam (Wijaya, 2015):

a. Batita usia 0-3 tahun

Mulai mencoba semua, bandel, sadis, egois, senang kotor

b. Masa TK 3-6 tahun

Suka meniru, main bersama, aktif, berkhayal, tanya terus, ingin tahu.

c. Masa SD 6-12 tahun

Tanggung jawab, bersahabat, kejujuran, belajar, keadilan, berkarya.

Lagu *Ala masea sea*

Lagu *Ala masea sea* sendiri adalah salah satu Sastra Puisi Bugis, seperti yang diungkapkan Prof. Nurhayati Rahman seorang budayawan suku Bugis, beliau juga berpendapat Lagu *Ala masea sea* adalah sebuah lagu yang penuh nasehat, kerap dinyanyikan masyarakat suku Bugis, lirik lagunya diperkirakan sudah ada jauh sebelumnya, yang penciptanya tidak diketahui dan telah turun temurun dinyanyikan oleh nenek moyang kita dan memperdengarkannya dari generasi ke generasi hingga beberapa masyarakat suku Bugis saat ini masih mengetahui dan fasih menyanyikannya.

Seniman musik tradisional sekaligus dosen pengajar Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, UNM. Dr. Andi Agussalim Aj, M.Hum. Berpendapat bahwa lagu *Ala masea sea* telah ada sejak abad 19, diperkuat dengan penggunaan progresi akor modern serta lirik lagu yang tetap walaupun dibberapa daerah suku bugis memiliki perbedaan pengucapan namun dengan makna lagu yang tetap sama.

Ala masea sea

Ala masea sea mua

Tau naompori sesse' kale

Nasaba' riwet'tu baiccuna'

De' memeng na engka na'guru

Baiccu'ta'mi tu nawedding siseng

Narekko battoa ni masussani

Nasaba' maraja'nawanawani

Enrengge pole toni kuttue

Gambar 1. Lirik Lagu *Ala masea sea*
(Dr. Andi Agussalim Aj., M.Hum.)

Alama sea-sea

*Betapa merasa sia-sialah
Orang yang dirundung penyesalan
Karena disaat ia masih kecil
Sungguh tak pernah belajar*

*Semasa kecillah kita mesti belajar
Jika sudah tua belajar terasa lebih sulit
Karena semakin banyak yang dipikirkan
Dan datang pulalah sifat kemalasan*

Gambar 2. Makna Lagu *Ala masea sea*
(Dr. Andi Agussalim Aj., M.Hum.)

Ala masea sea atau dapat kita artikan kini hidup penuh kesia-siaan memiliki makna bahwa kita harus belajar sejak kecil, tak menyia-nyiakan waktu agar kelak hidup tak menyesal.

Video Klip

Video klip adalah kumpulan potongan potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk. Purnamawati (2014:45) Sebagai media dalam bentuk *audio visual*, video klip hadir dengan tampilan visual yang diringi dengan suara musik.

Dalam proses pembuatannya, video klip tidak memiliki sebuah aturan baku, video klip dapat dibuat menggunakan berbagai unsur media: teks, suara, gambar/grafis statis, animasi, dan video, yang dipengaruhi oleh keinginan pemilik lagu maupun sutradara video klip demi mempromosikan maupun memperkenalkan lagu.

Animasi 2D

Soenyoto (2017) dalam bukunya Animasi 2D menjelaskan, Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi.

Sebagai disiplin ilmu seni ia terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi.

Lebih lanjut, animasi juga sebagai cabang sinematografi karena animasi itu sendiri tidak terlepas dari disiplin ilmu film itu sendiri. Ada penggunaan aturan filmis, semisal hitungan satuan *cut*, *sequence*, *frame*, *continuity*, cakupan sudut pandang, atau *angle* seperti *close up*, *medium shot*, *long shot*, transisi gambar (*dissolve*, *wipe*, *cut to*, *iris*, dan sebagainya), *scenario*, *blocking*, dan lain-lain

Animasi 2D memiliki dua kategori, yaitu animasi terbatas dan *Full Animated*. Animasi terbatas adalah animasi yang membatasi gerakan hanya pada bagian-bagian tertentu saja sementara bagian lain statis tanpa gerak. Sedangkan *Full Animated* (animasi penuh) umumnya diproduksi untuk konsumsi bioskop. Setiap *sequence* dengan durasi satu detik dibutuhkan sejumlah 24 lembar untuk satu karakter atau 24 *frames* setiap detik. *Full Animated* memang tidak umum untuk program televisi kejar tayang.

Augmented Reality

Teknologi *Augmented reality* merupakan salah satu terobosan yang digunakan akhir-akhir ini di bidang interaksi. Penggunaan teknologi ini akan sangat membantu dalam menyampaikan informasi kepada pengguna. *Augmented Reality* merupakan teknologi interaksi yang menggabungkan dunia nyata dan dunia maya.

Dalam teknologi *augmented reality* ada tiga karakteristik yang menjadi dasar diantaranya adalah kombinasi pada dunia nyata dan virtual, interaksi yang berjalan secara real-time, dan karakteristik terakhir adalah bentuk obyek yang berupa 3 dimensi atau 3D. Bentuk data kontekstual dalam *augmented reality* ini dapat berupa data lokasi, audio, video ataupun dalam bentuk model dan animasi 3D.

Pada umumnya komponen yang diperlukan dalam pembuatan *augmented reality* ini adalah: 1. Komputer 2. Marker 3. Kamera

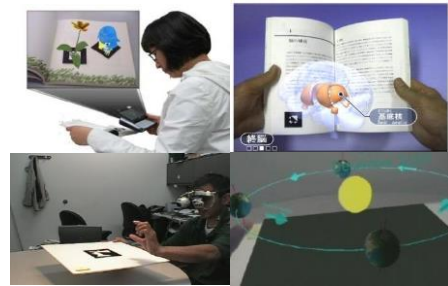
AR memiliki tiga keunggulan yang menyebabkan teknologi ini dipilih oleh banyak pengembang :

- a. dapat memperluas persepsi user mengenai suatu obyek dan memberikan “user experience” terhadap obyek 3D yang ditampilkan.
- b. memungkinkan user melakukan interaksi yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata.
- c. memungkinkan untuk menggunakan beragam tools (perangkat) sesuai kebutuhan dan ketersediaan.

Selain itu, terdapat keterbatasan, yang sering menjadi kendala dalam pengembangan suatu proyek yang menggunakan teknologi AR, yaitu:

- a. dalam pengembangannya, diperlukan biaya yang relatif tinggi untuk menyediakan tools yang menunjang resolusi yang baik.
- b. kompleksitas obyek.
- c. terbatasnya pakar penelitian di teritorial tertentu (Jepang dan Eropa).
- d. Terbatasnya bandwidth untuk mekanisme distribusi *resource sharing*.

Meski demikian penerapan teknologi AR telah secara luas diaplikasikan dalam berbagai bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Berikut adalah salah satu contoh penerapan teknologi dalam bidang pendidikan dan pengajaran.



Gambar 3. Penerapan AR pada bidang pendidikan dan Pengajaran
(Sumber : Wulansari dkk. 2013:3)

III. ANALISA DATA

Materi Komunikasi

Perancangan ini, bertujuan untuk merevitalisasi lagu *Ala masea sea*, dikemas dalam bentuk Video Klip Animasi 2D berbasis *Augmented Reality* dengan objek/materi komunikasinya ialah makna lagu *Ala masea sea* yang dibagi dalam beberapa topik sebagai berikut, Pendidikan, Kedisiplinan, Menghargai Waktu serta Penyesalan.

Objek penelitian lebih berfokus pada makna dan pesan lagu *Ala masea sea*, yang mengajak kita untuk sejak kecil mulai menghargai waktu, bersikap disiplin agar saat dewasa kita tak menyesal dengan apa yang telah kita lakukan dimasa lampau.

IV. KONSEP DESAIN DAN PROSES KREATIF

Target Audiens

Target audiens berusia 4-8 thn, pendidikan TK-SD, ceria, aktif, senang akan hal baru, dan menyukai animasi kartun. Selain itu memiliki orang tua yang peduli pendidikan anak serta menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya berakfitas dan terbuka dengan hal yang baru

Konsep Desain

Perancangan video klip Animasi 2D Lagu Ala'masea-sea berbasis *Augmented Reality* ini mengusung konsep desain Permen. Permen sendiri dipilih menjadi representatif hubungan target *audience* dengan pesan komunikasi yang diangkat. Seperti halnya permen yang memiliki rasa manis dan asam, kehidupan juga memiliki baik dan buruknya, namun seorang manusia berhak memilih kehidupan yang diinginkan.

Lagu Ala'masea-masea sebagai karya leluhur masyarakat suku Bugis, dinyanyikan oleh orang tua sebagai wujud nasehat secara tidak langsung kepada anak yang dia cintai, untuk senantiasa dapat menghargai waktu, disiplin, tidak malas, dan belajar secara sungguh-sungguh sejak dimasa kecil agar tak menyesal dihari tua.

Sinopsis

Menceritakan kisah seorang anak yang semasa kecilnya, menghabiskan waktu hanya dengan bermain, bermalas-malasan dibanding belajar secara sungguh-sungguh baik disekolah maupun dirumah. Saat berada dalam kelas dia selalu bertindak usil mengganggu temannya, serta tertidur dalam kelas hingga membuat gurunya kesal.

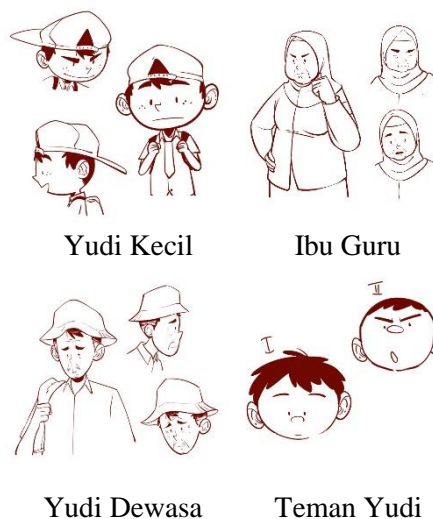
Tak seperti anak-anak pada umumnya, sepulang sekolah dia tak langsung pulang kerumah, dia menghabiskan waktunya memancing di sungai serta bermain hingga sore hari bersama teman-temannya. Saat malam hari dia lebih memilih bermain dibanding mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Hingga pada akhirnya saat memasuki usia tua yang tak lagi produktif, dia hanya menjadi tukang becak untuk menafkahi dirinya dan hidup dirundung penyesalan.

Karakter

Dalam perancangan video klip ini, karakter Yudi saat kecil diceritakan sebagai anak yang periang, aktif, jahil, dan malas belajar. Saat kecil Yudi memiliki seorang

ibu guru, yang baik, tegas dan disiplin. Serta yudi memiliki dua teman yang menjadi teman bermainnya. Semasa tua Yudi bekerja sebagai tukang becak, yang selalu murung dan meratapi nasibnya.



Gambar 4. Karakter Cerita
(Sumber : Pribadi)

Warna



Warna yang digunakan dibagi menjadi dua kelompok warna, warna utama digunakan sebagai warna dominan yang diterapkan pada objek utama gambar, sedangkan kelompok warna pendukung dominan digunakan sebagai warna background pada gambar maupun warna warna obyek pendukung.

Warna yang telah dipaparkan sebelumnya dipilih berdasarkan survei yang dilakukan di dua sekolah yang berada dikota makassar. Hasilnya pada kelompok warna primer, anak-anak dominan

menyukai warna merah, sedangkan pada kelompok warna sekunder, anak-anak menyukai warna jingga, yang dipaparkan lebih detail pada tabel dibawah ini.

WARNA PRIMER			WARNA SEKUNDER		
MERAH	BIRU	KUNING	HIJAU	JINGGA	UNGU
25	4	1	6	13	11
11	12	7	3	14	13
36	16	8	9	27	24

Tabel 1. Survei Kegemaran Warna
(Sumber : Pribadi)

Storyboard

SCENE	SHOOT	
1	1	
00.00 - 00.06		
DURATION : 6'		
SFX	Hening	
ACTION	Judul Lagu, Gambar Stay	
SCENE	SHOOT	
1	2	
00.06 - 00.10		
DURATION : 4'		
SFX	Hening	
ACTION	Matahari terbit, (zoom out)	

Gambar 5. Storyboard Video Klip
(Sumber : Pribadi)

Storyboard yang dibuat dalam perancangan ini menjelaskan adegan per *scene*. Setiap *scene* akan memiliki sketsa kasar adegan cerita dilengkapi dengan durasi waktu serta iringan musik maupun lirik yang muncul pada *scene* tersebut. *Storyboard* ini sendiri dibuat agar dapat lebih membantu atau menjadi patokan *illustrator* dalam menggambar setiap adegan cerita.

Line Art

Sebelum tahap *coloring* dilakukan proses *lineart*, proses ini menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6.



Gambar 6. Proses *Lineart*
Menggunakan Adobe Photoshop CS 6
(Sumber : Pribadi)

Coloring

Pada proses *coloring*, *lineart* yang sebelumnya telah dibuat menjadi acuan dalam mewarnai setiap *scene* gambar pada aplikasi Adobe Photoshop CS 6.

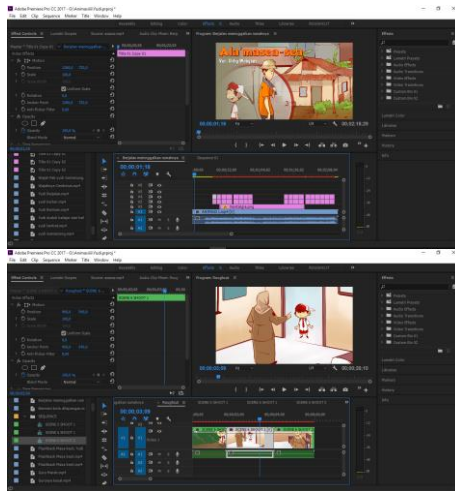


Gambar 7. Proses *Coloring*
Menggunakan Adobe Photoshop CS6
(Sumber : Pribadi)

Editing

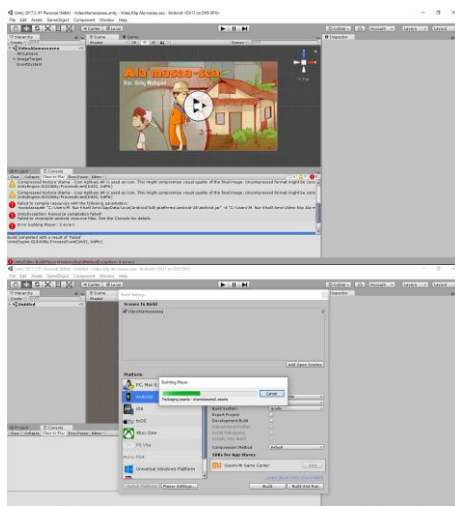
Gambar yang telah melalui proses *coloring* disatukan dalam satu *sequence* video. Disusun berdasarkan *storyboard*

menggunakan Adobe Premiere CC 2015. Pada proses *editing* ini juga, dilakukan pula penambahan teks lirik lagu pada video klip musik lagu *Ala masea sea*.



Gambar 8. Proses *Editing* Menggunakan Adobe Premier CC 2015 (Sumber : Pribadi)

Build Augmented Reality



Gambar 9. Proses *Build Augmented Reality* Menggunakan Unity 2017 (Sumber : Pribadi)

Proses ini menjadi tahap akhir dalam perancangan video klip *Augmented Reality*. Video klip yang telah jadi, melewati proses *build* menggunakan aplikasi Unity 2017 serta Vuforia. Agar video klip tersebut

dapat dinikmati menggunakan fitur *Augmented Reality* dan menjadi sebuah Video klip interaktif.

Marker Augmented Reality



Gambar 10. *Marker Augmented Reality* (Sumber : Pribadi)

Marker tersebut menjadi media utama dalam perancangan ini, Marker dalam bentuk kertas bergambar ini, telah disisipkan sebuah video klip, dengan bantuan aplikasi android yang telah dirancang. Gambar tersebut dapat berubah menjadi Video Klip *Augmented Reality* secara interaktif

Video Klip Animasi 2D Berbasis AR



Gambar 11. Video Klip Animasi 2D berbasis *Augmented Reality* (Sumber : Pribadi)

Tampilan hasil akhir perancangan, dengan bantuan aplikasi serta *smartphone*. Dapat merubah sebuah gambar menjadi Video Klip interaktif.

V. PENUTUP

Kesimpulan

Video klip lagu *Ala masea-sea* dibuat menggunakan teknik animasi 2D *cut out* dengan gaya ilustrasi kartun berdurasi 2 menit 16 detik, ditonton menggunakan teknologi *Augmented Reality* yang dikemas dalam sebuah bentuk Aplikasi android dan diberi nama *Alamaseasea.apk* dengan ukuran aplikasi 98,59 Mb.

Video klip *Ala masea-sea* dapat ditonton dengan bantuan kamera smartphone, kamera smartphone diarahkan menuju poster yang sebelumnya telah ditanamkan *marker* khusus dan dapat di *playback* sesuai keinginan pengguna

Perancangan ini hadir sebagai upaya untuk merevitalisasi serta memperkenalkan dan melestarikan lagu *Ala masea-sea*, kepada masyarakat khususnya anak-anak generasi pelanjut suku Bugis, melalui video klip *Augmented Reality* yang sifatnya konservatif dan berbeda dari media media konvensional lainnya. Selain itu perancangan ini menjadi yang video klip pertama yang menggunakan teknik animasi dalam memvisualisasikan lagu-lagu masyarakat suku Bugis.

VI. ACKNOWLEDGEMENT

Ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya penulis sampaikan terutama kepada ayahanda Abd. Paimin dan Ibunda Nurdina, serta Saudara-saudaraku Muh. Afhandy Hamid, Muh Fais Giffari, dan Muh. Farhan Hamid. Penghargaan setulus-tulusnya penulis juga sampaikan terutama masing-masing kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP., Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
3. Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn. Ketua Progam Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
4. Dian Cahyadi, S.Ds.,M.Ds. selaku Pembimbing I, yang telah membimbing dan memberikan bantuan moril serta meluangkan waktunya kepada penulis.
5. Drs. Aswar, M.Ds. selaku Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan kepada penulis, hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
6. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Seni dan Desain terkhusus pada prodi Desain Komunikasi Visual yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Satria Utama Mentaling Ati, Uchy Wahyuni Bahri, Nur Iskadar Haris, Ahmad Ahsan Al Mursalat dan Rahul Akbar yang telah begitu membantu serta bersedia terlibat langsung menghadirkan ilustrasi, suara, aransemen musik, video, yang digunakan dalam perancangan ini.
8. Kakanda-kanda senior, Reza Abdillah, S.Ds. Nur Afandi, S.Ds. Nurul Aswadi, S.Ds. Ronal Edy, S.Ds. dan Muh Azwar H Natsir, S.Ds. Terimakasih telah bersedia meluangkan waktunya dan berdiskusi dengan penulis dalam merancang dan menyusun tugas akhir.
9. Saudara-saudariku tercinta, KKN Reguler UNM Ang. XXVIII Tahun 2018, Posko Desa Bulue, Kecamatan Marioriawa, Kabupaten Soppeng. Sofyan, Fahri R, Muhammad Qadafi Zulkarnain, Agussalim, Rusman Muhammad, Rasmawati Ridwan, Andi Faradiba S P, Dewi Reski Yusria, Devi Yuliana, Risma L, Ainun Rabiah, Ainun Rahman, Asmitha Jatir, yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada penulis. Terkhusus Sandra Regita Sari, terimakasih telah menemani, membantu dan menyemangati penulis dalam proses menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Saudara-saudariku Desain Komunikasi Visual FSD UNM

Angkatan 2014, terimakasih atas dukungan dan semangatnya yang diberikan kepada penulis. Teman-teman yang telah saya sangat repotkan dalam penyelesaian tugas akhir ini, M Nur Khalil Amir, Gibran Shadiq, M Yusuf Halim Putra, Hasby Amal, Rezki Nurramadhani dan Miftahul Jannah Azis

11. Saudara-saudaraku Helfer XIX, Keluarga Besar PMR 210 Makassar, Kelurga Besar HMDKV FSD UNM, maupun Keluarga besar DKV FSD UNM
12. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhirnya terima kasih dan penghargaan yang tak terhingga kepada seluruh keluarga, yang penuh kasih sayang memberikan dukungan kepada penulis hingga dapat menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Semoga budi dan bantuan yang tulus, yang telah disumbangkan menjadi amal jariah dan mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah.SWT.

Daftar Pustaka

- Alimuddin, J. (2015). Lagu Anak Sebagai Salah Satu Sarana Mendidik Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 108-116.
- Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *Jurnal Infotel*, 7(1), 47-52.
- Ardipal, A. A. (2015). Kembalihan Lagu Anak-anak Indonesia: Sebuah Analisis Struktur Musik. *Panggung*, 25(4).
- Ayuningsih, D. (2010). Psikologi perkembangan anak. *Yogyakarta: Pustaka Larasati*.
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality Presence: Teleoperators and Virtual Environment.
- Banoë, P. (2003). *Kamus musik*. Kanisius.
- Caplin, S., & Banks, A. (2003). *Complete Guide to Digital Illustration*. Watson-Guptill Publications, Inc..
- Chatib, M. (2012). *Orangtuanya manusia: melejitkan potensi dan kecerdasan dengan menghargai fitrah setiap anak*. Kaifa.
- Erikson, H. Erik. (2010). *Hubungan Penting Antara Masa Kanak-kanak dengan Psikososialnya terjemahan, Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar:
- Hartono, A. S., Ardianto, D. T., & Srisanto, E. (2017). Perancangan Music Video Animasi 3d Lagu Anak Daerah "Menthok-menthok" Untuk Mengatasi Rasa Malas Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 9.
- Kutha Ratna, N. (2004). Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Masitoh, D., & Setiasih, O. (2007). Strategi pembelajaran TK. *Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Murtono, S. (2006). *Seni Budaya Keterampilan*. Yudhistira Ghalia Indonesia.
- Natalia, B. D., Hagiyanto, A. D., & Maer, B. D. A. (2014). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Mencuci Tangan yang Benar untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4).
- Nurullail, B., & Ruslan, A. (2018). Perancangan Animasi 2D Lagu Anak-Anak "Bernyanyi Bersama Lail" Dalam Perkenalan Lagu Anak Sebagai Media

- Pemberlajaran Alternatif Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Pantarei*, 2(3).
- Pasiak, T. (2006). Manajemen Kecerdasan. *Bandung: Mizan*.
- Purnamawati, H. M. (2017). Pembuatan Video Klip Lagu “Terlalu Lama” Berkonsep Multiplex Dengan Berbasis Multimedia. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 6(4).
- Pressman, R. S. (2005). *Software engineering: a practitioner's approach*. Palgrave Macmillan.
- Rafsanjani, A. A. (2017, August). Memaknai pappaseng dalam lagu alama sea sea. Diakses pada 10 Juni 2018 dari <http://kalaliterasi.com/memaknai-pappaseng-dalam-lagu-alama-sea-sea/>
- Rosmiati, A. (2014). Teknik Stimulasi dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Lirik Lagu Dolanan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 15(1), 71-82.
- Said, A. A. (2006). Dasar Desain Dwimatra. *Makasar: Universitas Negeri Makasar*.
- Said, A. A., Cahyadi, D., & Arifin, I. (2017). Struktur Media Pembelajaran Dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual. *Tanra*, 4(2), 66-74.
- Said, A. A., Cahyadi, D., & Arifin, I. (2017). Perancangan Media Pembelajaran.
- Salim, D. (2009). Psikologi Musik. *Yogyakarta: Galangpress*.
- Santrock, J. W. (2007). Perkembangan Anak Edisi Sebelas. *Alih Bahasa: Mila Rachmawati & Anna Kuswanti*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama..(2010). *Psikologi Pendidikan*.
- Sousa, D. A. (2012). Bagaimana otak belajar. *Jakarta: PT. Indeks*.
- Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. Elex Media Komputindo.
- Sudiani, N. N. (2015). Pendidikan Karakter Melalui Gending Rare Studi Etnografi Pada Anak Usia Dini Di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali (2013). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 51-74.
- Tridonanto, A. (2013). *Menjadikan anak berkarakter*. Elex Media Komputindo.
- Wijaya, R. A., & Damajanti, M. N. (2015). Perancangan Video Klip Lagu Anak “Indahnya Cinta” Dengan Teknik Animasi 3d. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(5), 11.
- Wulansari, O. D. E., Zaini, T. M., & Bahri, B. (2015). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 13(2), 169-179.