

# Perancangan Konsep Visual untuk Video Musik Animasi *Gending Rare* “Penyu Metaluh”

Ni Wayan Nandaryani<sup>1</sup>, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa<sup>2</sup>, Dewa Gede Purwita<sup>1</sup>, I Gusti Ayu Kinar Putri Widyantara<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Institut Desain dan Bisnis Bali, Denpasar, Indonesia

<sup>2</sup>Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar, Indonesia

---

## Informasi Artikel

### Genesis Artikel:

Diterima, 2024-11-16

Direvisi, 2025-02-11

Disetujui, 2025-04-25

### Kata Kunci:

Animasi;  
*Gending Rare*;  
Konsep Visual;  
Pelestarian Budaya;  
Video Musik.

---

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas perancangan konsep visual video musik animasi untuk lagu *Gending Rare* berjudul *Penyu Metaluh*. *Gending Rare* merupakan lagu-lagu tradisional Bali yang memiliki nilai budaya tinggi dan sering digunakan sebagai media pendidikan dan hiburan bagi anak-anak. *Penyu Metaluh* sendiri bercerita tentang penyu yang merupakan hewan langka dan dilindungi, dan metaluh yang berarti bertelur. **Tujuan** dari penelitian ini adalah merancang konsep visual yang menarik dan edukatif, sehingga dapat menyampaikan pesan lagu secara efektif kepada anak-anak dan masyarakat luas. Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karena tidak hanya berkontribusi pada pelestarian budaya dan edukasi anak, tetapi juga pada upaya konservasi lingkungan dan pengembangan industri kreatif lokal. **Metode** yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Data yang dianalisis meliputi lirik lagu, observasi referensi visual, serta eksperimen dalam pembuatan storyboard dan desain karakter animasi. Selain menggunakan metode penelitian, perancangan ini juga menggunakan metode penciptaan yang terdiri dari tiga tahapan yaitu, eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. **Hasil** penelitian menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual yang cerah, karakter yang mudah dikenali, serta alur cerita yang sederhana namun mengandung pesan moral yang kuat, dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman penonton terhadap lagu tersebut. **Kontribusi** dari hasil perancangan ini yaitu diharapkan mendapatkan konsep yang baik untuk perancangan selanjutnya, serta bisa menjadi media edukasi yang efektif dalam mengajarkan nilai-nilai pelestarian lingkungan kepada generasi muda.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



---

## Penulis Korespondensi:

Ni Wayan Nandaryani,  
Program Studi Desain Komunikasi Visual,  
Institut Desain Dan Bisnis Bali,  
Email: [anandaryani@idbbali.ac.id](mailto:anandaryani@idbbali.ac.id)

---

## How to Cite:

N. W. Nandaryani, G. P. P. A. Yasa, D. G. Puriwta, dan I. G. A. K. P. Widyantara, "Perancangan Konsep Visual untuk Video Musik Animasi *Gending Rare* “Penyu Metaluh”,” *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, Vol. 7, No. 1, pp. 9-22, Mei 2025. doi: [10.30812/sasak.v7i1.4551](https://doi.org/10.30812/sasak.v7i1.4551).

This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

## 1. PENDAHULUAN

Budaya Bali memiliki warisan musik dan seni yang kaya, termasuk lagu anak-anak yang memiliki nilai-nilai tradisional dan sarat akan makna yang mendalam. Lagu anak-anak di Bali disebut dengan *Gending Rare*. *Gending Rare* merupakan lagu-lagu atau nyanyian yang diperuntukkan bagi anak-anak, biasanya memiliki syair yang mendidik dan dengan irama yang riang gembira. Selain memiliki syair yang mendidik, *Gending Rare* biasanya juga digunakan sebagai pengiring dalam permainan tradisional [1]. *Gending Rare* sebagai salah satu nyanyian bagi anak-anak sarat dengan nilai-nilai pendidikan sehingga memiliki peranan yang penting dalam membentuk kepribadian, karakter, dan mental anak [2]. Fungsi *Gending Rare* dapat dibagi menjadi 7 tema, yaitu: lagu yang mengiringi permainan, lagu yang berisi pitutur, lagu yang menceritakan keakraban keluarga, lagu yang menceritakan pengaruh perubahan, lagu tentang etika, lagu yang menceritakan tentang mencintai lingkungan serta lagu yang menceritakan tentang keagungan Tuhan. Meskipun memiliki fungsi yang mendalam, namun *Gending Rare* saat ini mengalami penurunan popularitas. Di kalangan generasi muda, minat terhadap *Gending Rare* cenderung menurun. Banyak anak-anak lebih tertarik terhadap musik modern, dan cenderung sering menyanyikan lagu untuk orang dewasa yang kurang sesuai dengan usia mereka. Metode tradisional dalam menyampaikan *Gending Rare* mungkin kurang menarik bagi generasi muda. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber yaitu Ibu Suryantini dan Bapak Made Taro, diketahui bahwa masih banyak *Gending Rare* yang belum dikenal anak-anak.

Salah satu *Gending Rare* yang belum banyak diketahui anak-anak adalah *Gending Rare Penyu Mataluh*. *Penyu Mataluh* merupakan *Gending Rare* yang digunakan dalam permainan tradisional. *Penyu Mataluh* artinya penyu bertelur. *Gending Rare Penyu Mataluh* memiliki ritme yang sederhana dan berulang, serta menggunakan bahasa Bali yang sederhana dan mudah dipahami anak-anak. Biasanya gending ini dinyanyikan dengan diiringi gambelan rindik atau tingklik, atau dinyanyikan langsung tanpa iringan. Namun, karena gending ini hanya dinyanyikan saat permainan *Penyu Mataluh* maka sangat jarang anak-anak mengetahui *Gending Rare* ini. Diperlukan solusi untuk tetap melestarikan *Gending Rare* ini, selain melalui permainan tradisional. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan gending *Penyu Mataluh* ke dalam kurikulum pendidikan di sekolah-sekolah. Guru-guru dapat mengenalkan gending ini melalui mata pelajaran seni dan budaya, sehingga anak-anak dapat mempelajari dan menyanyikannya di dalam kelas. Selain itu, gending ini juga dapat diajarkan dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti sanggar tari dan musik tradisional.

Solusi lainnya adalah dengan memanfaatkan teknologi. Pembuatan video animasi yang menampilkan gending *Penyu Mataluh* dapat menjadi cara yang menarik untuk menarik perhatian anak-anak. Video ini dapat diunggah di platform media sosial atau platform pembelajaran online sehingga lebih mudah diakses oleh anak-anak. Penggunaan aplikasi musik atau game edukatif yang mengajarkan gending ini juga dapat menjadi alternatif untuk mengenalkan *Gending Rare Penyu Mataluh* kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, mengadakan festival atau lomba nyanyi *Gending Rare Penyu Mataluh* dapat menjadi cara efektif untuk melestarikan gending ini. Acara semacam ini tidak hanya dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap gending tradisional, tetapi juga melibatkan komunitas dan orang tua dalam usaha pelestarian budaya.

Upaya untuk melestarikan permainan *Penyu Mataluh* sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Penelitian pertama oleh Dewa Made Widiantara, dkk dengan judul Film Dokumenter Permainan Tradisional *Penyu Mataluh*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan hasil rancangan dari film dokumenter permainan tradisional “*Penyu Mataluh*”, serta mengetahui respon masyarakat terhadap hasil akhir film dokumenter ini. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter permainan tradisional *Penyu Mataluh* dalam kriteria sangat baik dan bisa digunakan sebagai media pelestarian dan promosi permainan tradisional *Penyu Mataluh* dalam bentuk dokumentasi digital [3].

Penelitian [4] bertujuan untuk mengkaji beberapa permasalahan terkait dengan karakteristik permainan *Penyu Mataluh*, proses pembelajaran permainan tradisi *Penyu Mataluh* dengan metode bermain peran dan hambatan dalam proses pembelajaran permainan tradisi *Penyu Mataluh*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisi *Penyu Mataluh* di Sanggar Kukuruyuk Denpasar menggunakan metode mendongeng sambil bermain sehingga menarik minat siswa untuk belajar permainan tradisi. Penelitian [5] membahas perancangan video musik animasi sebagai media kampanye lingkungan, dengan fokus pada framing ruang visual dan penyampaian pesan melalui ilustrasi. Video ini mengangkat isu perlindungan burung endemik Indonesia dan dapat menjadi referensi untuk pendekatan visual yang relevan dengan tema lingkungan. Penelitian [6] menyoroti perancangan film pendek konservasi penyu untuk meningkatkan kesadaran dan menginspirasi audiens muda dalam upaya pelestarian lingkungan. Metode perancangan dan pendekatan edukasi yang digunakan dapat relevan dengan tema konservasi dalam *Penyu Mataluh*.

Penelitian-penelitian tersebut memiliki **perbedaan** dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian ini berfokus pada *Gending Rare* yang digunakan dalam permainan tradisional. Akarnya pada tradisi budaya Bali dengan *Gending Rare*, sehingga tidak hanya berfokus pada isu lingkungan tetapi juga pada pelestarian warisan budaya. Penelitian ini melihat adanya perpaduan musik tradisional dengan animasi untuk audiens lintas budaya dan usia, menciptakan kombinasi antara pesan visual modern dan elemen tradisional. Memiliki target audiens yang lebih spesifik, yaitu audiens yang memahami konteks lokal budaya Bali, sekaligus mendidik audiens lebih luas tentang isu konservasi melalui keindahan budaya. Potensi penelitian ini meng-

gunakan kombinasi pendekatan etnografis dan estetika budaya untuk mengintegrasikan nilai tradisi dalam konsep visual. Penelitian ini juga menyatukan unsur musik tradisional dengan animasi, yang jarang dibahas dalam penelitian lain. Banyak penelitian lebih menyoroti animasi sebagai media komunikasi visual modern, tanpa integrasi musik tradisional.

**Kebaruan dari penelitian** ini yaitu menonjolkan integrasi budaya lokal, isu lingkungan, dan pendekatan edukasi melalui media animasi modern. Hal ini menjadikannya unik dibandingkan penelitian lain yang cenderung fokus pada satu aspek (teknis, budaya, atau lingkungan) secara terpisah. **Penelitian ini bertujuan** untuk merancang konsep visual yang memadukan elemen budaya Bali, khususnya melalui *Gending Rare*, dengan pesan konservasi lingkungan untuk meningkatkan kesadaran akan pelestarian penyu; Menyediakan alternatif media edukasi berbasis animasi yang dirancang untuk menyampaikan pesan konservasi dengan cara yang menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh berbagai kelompok usia; Mengadaptasi elemen tradisional seperti simbol penyu dalam budaya Bali ke dalam gaya visual animasi kontemporer, sehingga menciptakan hubungan antara tradisi dan teknologi modern; Mengembangkan pendekatan desain yang dapat dijadikan pedoman dalam menciptakan video musik animasi dengan konten berbasis budaya dan pesan lingkungan; dan Mendukung upaya pelestarian budaya lokal dengan menciptakan media animasi yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana apresiasi terhadap nilai-nilai tradisional Bali.

Metode konvensional dalam penyampaian *Gending Rare* sering kali kurang menarik bagi anak-anak zaman sekarang yang telah terbiasa dengan stimulus visual yang kaya dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan baru yang dapat menjembatani kesenjangan antara tradisi dan modernitas, sekaligus mempertahankan esensi dan nilai-nilai yang terkandung dalam *Gending Rare*. Video musik animasi salah satu solusi potensial untuk masalah ini. Video musik animasi dapat menjadi medium yang efektif untuk menggabungkan elemen visual yang menarik dengan pesan edukatif dari lagu tradisional. Video musik animasi adalah sebuah bentuk seni visual yang menggabungkan musik dengan gambar bergerak yang dibuat melalui teknik animasi. Video musik animasi merupakan bentuk desain media audio visual yang mempresentasikan materi informasi melalui narasi ilustratif dengan iringan lagu [5].

Perancangan video musik animasi untuk *Gending Rare* bukanlah hal yang mudah. Diperlukan pemahaman mendalam tentang konsep visual yang tepat agar dapat menghadirkan harmoni antara elemen tradisional dan modern. Dan yang tidak kalah pentingnya adalah memastikan bahwa pesan dan nilai-nilai yang terkandung dalam *Gending Rare* tetap tersampaikan dengan baik. Konsep visual memiliki peran yang sangat penting dalam perancangan video musik animasi. Adapun peran konsep visual adalah sebagai panduan untuk menerjemahkan cerita dan pesan lagu ke dalam bentuk visual yang menarik, sehingga setiap elemen visual mendukung dan memperkuat lirik lagu. Perancangan konsep visual yang baik bisa memberikan identitas yang khas pada video musik animasi, sehingga bisa membedakannya dari karya-karya lain. Konsep visual juga bisa sebagai acuan untuk mempertahankan konsistensi gaya visual, warna dan estetika sepanjang video musik animasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan konsep visual yang menarik dan edukatif, sehingga dapat menyampaikan pesan lagu secara efektif kepada anak-anak dan masyarakat luas.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perancangan konsep visual dalam video musik animasi *Gending Rare* “*Penyu Mataluh*” sangat diperlukan. Konsep visual ini mengacu pada elemen-elemen desain dan gaya artistik yang digunakan untuk menciptakan tampilan keseluruhan dari sebuah karya animasi, seperti: gaya visual, desain karakter, latar belakang, dan pencahayaan. Konsep visual ini penting karena membantu menyampaikan cerita, membangun dunia animasi yang koheren, dan menciptakan pengalaman visual yang menarik bagi penonton. Adapun **kontribusi penelitian** ini yaitu memiliki dampak praktis, sosial, dan akademis yang signifikan, terutama dalam kaitannya dengan seni visual, pendidikan lingkungan, dan pelestarian budaya.

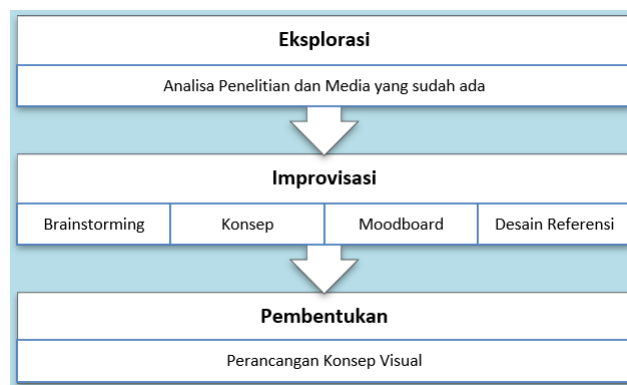
## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan studi kepustakaan. Menurut Morris, observasi sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain [7]. Observasi dalam penelitian ini didasarkan atas pengamatan secara langsung yang dilakukan di Sanggar Kukuruyuk Denpasar. Metode wawancara adalah metode yang dilakukan dengan tanya jawab melalui percakapan dengan narasumber [8]. Metode dokumentasi yaitu gambar atau foto yang diperoleh peneliti saat observasi. Metode kepustakaan berupa literatur atau bacaan yang digunakan yang relevan dengan objek penelitian. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisa dan dijadikan sebagai acuan pembuatan konsep visual. Dalam perancangan konsep visual video musik animasi *Gending Rare Penyu Mataluh* menggunakan metode penciptaan dari Hawkins. Metode penciptaan Hawkins umumnya digunakan dalam konteks penciptaan karya tari, namun prinsip-prinsipnya dapat diterapkan dalam berbagai bentuk seni dan proses kreatif lainnya. Dimana metode penciptaan tersebut terdiri dari 3 tahapan yaitu, eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan [9].

Tahap eksplorasi yang dimaksud adalah proses pencarian, penggalan, dan pengumpulan berbagai kemungkinan ide yang dapat digunakan dalam penciptaan karya. Hal-hal yang dilakukan yaitu mengamati, merasakan, dan mencoba berbagai bentuk, warna, gerakan, atau elemen visual lainnya sebelum menentukan konsep yang akan dikembangkan lebih lanjut. Dalam Perancangan Konsep

Visual *Penyu Mataluh*, eksplorasi mencakup studi referensi visual dari berbagai sumber seperti seni tradisional Bali, ilustrasi, film animasi, atau dokumentasi budaya yang relevan. Penelusuran terhadap nilai budaya dan filosofi *Gending Rare* untuk memahami pesan dan suasana yang ingin disampaikan dalam animasi. Eksperimen awal dengan bentuk karakter, latar belakang, dan warna untuk melihat kemungkinan estetika yang sesuai dengan narasi lagu. Setelah tahap eksplorasi, kemudian dilanjutkan ke dalam tahap improvisasi. Tahap improvisasi yaitu proses menciptakan atau menyusun elemen visual secara spontan berdasarkan hasil eksplorasi sebelumnya. Improvisasi tidak selalu memiliki aturan yang kaku, tetapi lebih kepada pengolahan ide secara bebas untuk menemukan kombinasi yang paling ekspresif dan sesuai dengan tujuan karya. Dalam hal ini dilakukan sketsa spontan dari berbagai desain karakter atau elemen visual lainnya tanpa terlalu banyak batasan teknis. Kemudian menguji variasi gerakan animasi yang menggambarkan karakteristik unik dari *Penyu Mataluh* secara ekspresif. Selanjutnya eksperimen dengan berbagai teknik pewarnaan, tekstur, dan efek visual untuk menentukan pendekatan visual yang paling menarik.

Tahapan terakhir yang dilakukan adalah tahap pembentukan. Tahap pembentukan adalah proses merancang dan menyusun hasil eksplorasi dan improvisasi menjadi sebuah struktur yang lebih matang dan memiliki kesinambungan. Pada tahap ini, elemen-elemen yang telah diuji coba diseleksi dan dirancang dalam bentuk final yang siap untuk diproduksi. Dalam perancangan konsep visual *Penyu Mataluh* penyusunan desain akhir karakter dan latar berdasarkan hasil eksplorasi dan improvisasi yang telah dipilih. Dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* dan animatik sebagai panduan visual untuk keseluruhan alur video musik animasi. Terakhir yaitu finalisasi warna, pencahayaan, dan efek animasi agar selaras dengan konsep yang telah ditentukan. Ketiga tahapan tersebut dapat dilihat melalui contoh skema pada Gambar 1.



Gambar 1. Skema proses perancangan

### 3. HASIL DAN ANALISIS

Sebelum membahas konsep visual dalam video musik animasi *Gending Rare Penyu Mataluh*, penting untuk memahami objek penelitian ini secara mendalam. Pada bagian berikutnya diuraikan dua aspek utama dari objek penelitian: pertama, penjelasan umum mengenai *Gending Rare* sebagai genre musik tradisional Bali, dan kedua, pengenalan khusus terhadap *Gending Rare Penyu Mataluh* yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

Menurut hasil wawancara *Gending Rare* terdiri dari kata *gending* dan *rare*, *Gending* bisa disebut dengan lagu, tembang. *Gending* sebagai ungkapan rasa indahny seseorang untuk menyatakan perasaannya, sedangkan *rare* dalam konteks bahasa Bali berarti anak-anak sehingga *Gending Rare* diartikan sebagai *gending-gending* atau nyanyian yang dinyanyikan untuk anak-anak mempergunakan bahasa Bali yang ringa, syair dalam *Gending Rare* yang digunakan lebih banyak berisi tutur-tutur atau tuntunan, kata-kata kiasan yang sangat berarti sekali. *Gending Rare* biasanya dinyanyikan oleh anak-anak untuk mengiringi permainan tradisional. Namun ada juga *Gending Rare* yang hanya lagu saja berisi tutur-tutur yang mendidik. Fungsi *Gending Rare* dalam permainan tradisional biasanya untuk menambah rasa kegembiraan saat bermain, menumbuhkan rasa sosial, empati dan toleransi dalam permainan tradisional. Terdapat pula *Gending Rare* yang bukan untuk permainan tradisional banyak menanamkan pesan-pesan moral contohnya seperti Cening Putri Ayu. Sebagai bentuk pelestarian *Gending Rare* telah mendapat dukungan dari dinas kebudayaan mulai sejak tahun 1990, tujuannya agar anak-anak tetap mengenal keberadaan *Gending Rare* yang dikemas menjadi sebuah seni pertunjukan dalam festival Gong Kebyar.

Menurut hasil wawancara berikutnya, *Gending Rare* dapat dipahami sebagai bentuk puisi bebas yang tidak terikat oleh pola sajak, jumlah bait, maupun jumlah baris, tetapi yang menonjol adalah makna dan keindahan *Gending Rare*. Ciri utama dari *Gend-*

*ing Rare* adalah makna, berupa nilai karakter untuk anak-anak, namun makna ini diperindah dalam bentuk gending yang memiliki irama, ketukan, tempo, sajak akhir, kadang-kadang ada sajak dalam. Menurut hasil wawancara ini Jenis-jenis *Gending Rare* dibagi berdasarkan beberapa tema, yaitu: 1) Permainan (semua lagu yang digunakan untuk permainan tradisional). *Gending Rare* dengan tema ini biasanya tidak semua lagu menceritakan tentang permainan, hanya bait terakhir saja yang berhubungan; 2) *Gending Rare* dengan tema pitutur. Yaitu lagu yang menceritakan tentang pesan-pesan yang positif; 3) Keakraban keluarga, contohnya lagu jenggot uban merupakan keakraban cucu dengan kakeknya; 4) Pengaruh perubahan, *Gending Rare* yang diciptakan karena perubahan jaman; 5) Etika, adalah *Gending Rare* yang mengajarkan etika yang baik; 6) Mencintai lingkungan, banyak lagu anak-anak yang menceritakan tentang lingkungan sekitar; dan 7) Ketuhanan, *Gending Rare* yang bercerita tentang Keagungan Tuhan.

*Gending Rare* digolongkan ke dalam sastra lisan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi melalui media bahasa dalam bentuk nyanyian. *Gending Rare* termasuk dalam kelompok tembang hanya memiliki satu irama dalam lagunya, liriknya pendek dan sederhana karena sesuai dengan peruntukannya yaitu untuk anak-anak. *Gending Rare* bernuansa permainan bersifat dinamis dan riang dengan lirik lagu yang sederhana, sehingga dapat dinyanyikan dengan mudah dalam suasana ceria. Hubungan antar kalimat dalam *Gending Rare* tidak harus membentuk suatu cerita karena yang diutamakan adalah kata-kata sederhana dengan irama yang mudah dinyanyikan. Biasanya setiap lagu dilengkapi dengan sebuah permainan yang bertema sama namun ada juga lagu yang berdiri sendiri [10]. Senada dengan pendapat tersebut [11] juga menyebutkan bahwa *Gending Rare* diwariskan secara turun-temurun dari mulut ke mulut kepada anak-anak yang masih kecil melalui media Bahasa, dalam hal ini dinyanyikan dihadapan anak agar bisa diserap, dinikmati, dan diingat sampai tua nantinya. *Gending Rare* tidak terikat akan aturan-aturan namun harus dinyanyikan berdasarkan irama yang telah ditentukan. *Penyu Mataluh* merupakan sebuah *Gending Rare* yang digunakan untuk mengiringi permainan tradisional. Adapun lirik dari lagu *Penyu Mataluh* adalah sebagai berikut:

*Bulan makalangan penyune mataluh*

*Bokone manakan empas*

*Bin pidan dewa malayar? buin telun majukungan*

*Apa ke bekelang? ketipat makelanan*

*Apa ke ulamne? Be penyu dasa karang rang... rang... rang... rang...*

Makna dari lagu tersebut adalah: Bulan terang benderang, disekelilingnya tampak lingkaran cahaya warna-warni. Pada waktu itulah penyu-penyu bertelur di pantai. Disinggung pula boko (anak penyu laut) beranak empas (anak kura-kura darat). Dalam lagu tersebut ditanyakan kapan anda berlayar dan dijawab, tiga hari lagi dengan jukung atau perahu. Kemudian ditanyakan lagi apa bekalnya? Dan dijawab banyak ketupat. Apa dagingnya? terakhir dijawab dengan daging penyu sepuluh karang [12].

*Gending Rare* *Penyu Mataluh* berkaitan dengan sebuah permainan tradisional yang memiliki nama serupa. Permainan ini pertama kali ditemukan di daerah Serangan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar. Permainan tradisional *Penyu Mataluh* berkaitan erat dengan kondisi geografis Pantai Serangan, yang merupakan tempat favorit bagi penyu (kura-kura) untuk bertelur. Kisah para nelayan yang mencari telur penyu inilah yang kemudian diadaptasi menjadi *Gending Rare* *Penyu Mataluh*. Pada masa lalu, penyu sering diburu oleh nelayan untuk dikonsumsi. Namun, seiring berjalannya waktu, penyu kini termasuk hewan yang dilindungi. Sehingga aktivitas permainan tradisional ini sering diartikan sebagai perilaku menyindir atau mengejek, jadi bukan perilaku yang patut ditiru [3]. Tahapan penciptaan konsep visual video musik animasi *Gending Rare* *Penyu Mataluh* merujuk pada Gambar 1 yang terdiri dari tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Ketiga tahapan tersebut diuraikan secara rinci sebagai berikut:

### 3.1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi adalah langkah awal dalam proses kreatif. Pada tahap ini, penulis sekaligus pencipta melakukan pengamatan, penelitian, dan pencarian ide-ide baru. Aktivitas yang dilakukan meliputi: Mengumpulkan informasi dan data terkait tema yang akan diangkat, dan mempelajari karya-karya terdahulu atau referensi lain yang relevan. Eksplorasi yang dilakukan dalam perancangan konsep visual video musik animasi *gending rare* "*Penyu Mataluh*" meliputi mengumpulkan penelitian sebelumnya dengan topik yang sama. Dari hasil pengamatan ditemukan bahwa ada 2 penelitian yang mengangkat topik "*Penyu Mataluh*" serta 2 channel Youtube yang menampilkan permainan "*Penyu Mataluh*". Penelitian pertama oleh Dewa Made Widiantara, dkk dengan judul Film Dokumenter Permainan Tradisional "*Penyu Mataluh*". Penelitian kedua oleh Ni Komang Ayu Wulandari dengan judul Pembelajaran Permainan Tradisi "*Penyu Mataluh*" dengan Metode Bermaian Peran di Sanggar Kukuruyuk Denpasar. Dari kedua penelitian tersebut yang menjadi pembeda dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pada fokus penelitiannya. Kedua penelitian tersebut lebih



berfokus pada permainan tradisionalnya sedangkan penelitian yang penulis lakukan berfokus pada *gending rare* yang digunakan dalam permainan tradisional tersebut.



Gambar 2. Screenshot tampilan permainan tradisional “Penyu Mataluh” oleh akun Brent Talbot



Gambar 3. Screenshot tampilan video permainan tradisional “Penyu Mataluh” oleh akun TVRI Stasiun Bali

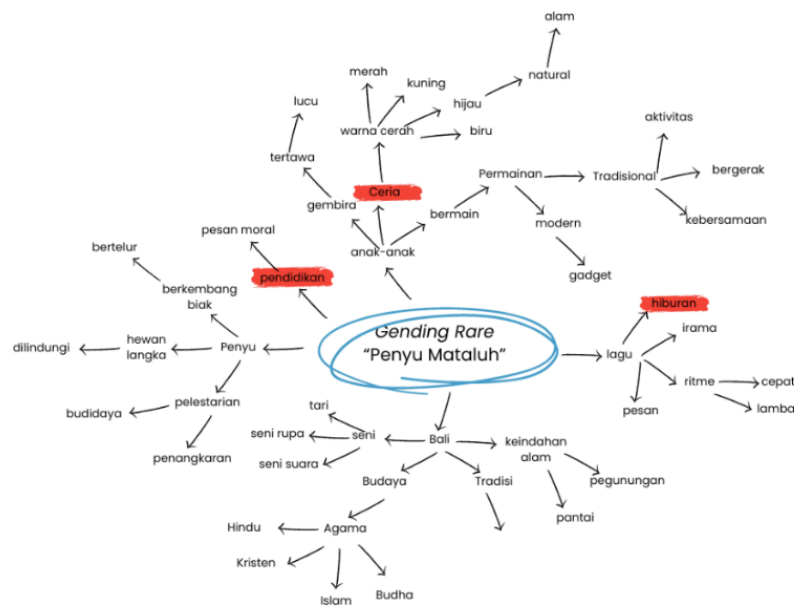
Selain mencari referensi melalui penelitian serupa, penulis juga mencari referensi dan menganalisa desain media yang sudah ada atau media serupa yang berkaitan dengan topik penelitian. Dari penelusuran melalui platform YouTube ditemukan video yang menampilkan *gending rare* “Penyu Mataluh”. Video pertama (Gambar 2) diunggah oleh akun Brent Talbot pada 19 Agustus 2021. Dalam video tersebut menampilkan permainan tradisional “Penyu Mataluh”, lagu yang dinyanyikan diiringi menggunakan alat musik *tingklik* oleh Bapak Made Taro. Selain itu ada juga unggahan dari chanel YouTube TVRI Stasiun Bali pada 22 Juni 2022 (Gambar 3). Dari video tersebut menampilkan permainan tradisional “Penyu Mataluh” secara keseluruhan. Pada menit ke 15.00 menampilkan *gending rare* “Penyu Mataluh” diiringi dengan alat musik tradisional *tingklik* oleh Bapak Made Taro dan kawan-kawan. Dapat disimpulkan bahwa kedua penelitian dan video tersebut lebih berfokus pada permainan tradisional “Penyu Mataluh” secara keseluruhan, sedangkan dalam penelitian ini penulis fokuskan hanya pada *gending rare* “Penyu Mataluh” saja.

### 3.2. Improvisasi

Pada tahap ini, penulis sekaligus pencipta mulai mengembangkan dan mengolah ide-ide yang telah dikumpulkan sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan antara lain: Mencoba berbagai kemungkinan pengembangan ide, melakukan percobaan spontan untuk menemukan bentuk atau ekspresi baru, menggabungkan berbagai elemen yang telah dieksplorasi, merespons secara langsung terhadap stimulus atau inspirasi yang muncul. Dalam perancangan konsep visual video musik animasi *gending rare* “Penyu Mataluh” tahap improvisasi diawali dengan pembuatan *brainstorming*, penentuan konsep perancangan, menentukan *moodboard*, dan mencari desain referensi.

#### 1. Brainstorming

*Brainstorming* adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan gagasan. Menurut Matondang *brainstorming* adalah suatu cara untuk menggali ide yang dilakukan oleh beberapa orang dalam suatu kelompok, dimana masing-masing anggota mengeluarkan ide masing-masing kemudian diambil satu keputusan bersama tentang ide apa yang akan digunakan [13]. Cara ini bisa digunakan untuk mencari ide agar mendapatkan solusi dari sebuah permasalahan tertentu. Metode ini dilakukan untuk menemukan ide berdasarkan spontanitas dan kreativitas.



Gambar 4. *Brainstorming* perancangan

*Brainstorming* perancangan konsep visual animasi *gending rare "Penyu Mataluh"* dibuat dalam bentuk *mind mapping* untuk memudahkan menemukan ide dan gagasan baru yang berhubungan. Dari objek penelitian *gending rare "Penyu Mataluh"* penjabaran *brainstorming* ditemukan 3 *keyword* yang penulis anggap paling berhubungan dan bisa diterjemahkan menjadi konsep perancangan. *Keyword* tersebut adalah pendidikan, ceria, dan hiburan. Pendidikan karena *gending rare* merupakan bagian dari pendidikan yang bisa memberikan pengetahuan atau membentuk moral anak-anak. Hiburan karena *gending rare* merupakan lagu yang bisa dinyanyikan sehingga bisa memberikan hiburan bagi anak-anak. Serta ceria karena merupakan sifat dasar dari anak-anak yang selalu ceria dan bahagia.

## 2. Moodboard

*Moodboard* adalah kolase visual yang terdiri dari gambar, teks, dan sampel bahan yang digunakan untuk menyampaikan gaya atau "mood" tertentu. Ini adalah alat yang sering digunakan dalam berbagai industri kreatif untuk mengomunikasikan konsep atau ide. *Moodboard* ini menggambarkan perpaduan unik antara keceriaan masa kanak-kanak, kekayaan tradisi Bali, dan keajaiban alam di malam hari. Ini menciptakan narasi visual tentang bagaimana tradisi, pendidikan anak-anak, dan pelestarian alam dapat berjalan beriringan dalam harmoni. Pilihan warna menampilkan warna-warna cerah dan pastel untuk nuansa anak-anak (kuning cerah, merah muda lembut, biru gelap untuk nuansa di malam hari). Warna-warna hangat untuk rumah tradisional Bali, warna-warna gelap dan dingin untuk suasana malam (biru tua, ungu gelap, hitam), dan aksen warna pasir dan laut (krem, biru kehijauan).

*Moodboard* ini tidak hanya berfungsi sebagai alat eksplorasi visual tetapi juga sebagai panduan dalam menentukan arah estetika dan suasana dalam proyek kreatif. Elemen-elemen yang dipilih merefleksikan keseimbangan antara unsur tradisional dan modern, menciptakan pengalaman yang imersif dan bermakna bagi audiens. Komposisi visual dalam *moodboard* ini memperlihatkan kontras antara keceriaan dunia anak-anak dan ketenangan malam, dengan tekstur dan elemen alam seperti dedaunan tropis, cahaya lentera, dan langit berbintang untuk menguatkan atmosfer. Ornamen khas Bali, seperti ukiran kayu, kain tradisional dengan motif khas, serta ilustrasi flora dan fauna lokal, juga turut memperkaya narasi visual. Contohnya dapat dilihat pada Gambar 5.

Dari segi tipografi, font yang digunakan memiliki karakter lembut dan bersahabat, mencerminkan dunia anak-anak, sementara aksen kaligrafi tradisional menambahkan nuansa budaya yang lebih kuat. Ilustrasi dan gambar dalam *moodboard* ini mengutamakan gaya visual yang menggabungkan unsur ekspresif dan naratif, dengan garis-garis organik yang mengalir dan palet warna yang harmonis. *Moodboard* bertujuan untuk membangun keterhubungan emosional antara tradisi, pendidikan anak-anak, dan pelestarian alam. Dengan menggabungkan elemen visual yang kaya dan bermakna, *moodboard* ini menjadi fondasi yang kuat dalam pengembangan proyek kreatif yang ingin mengedepankan nilai budaya, edukasi, dan kesadaran lingkungan.



Gambar 5. Moodboard Perancangan

### 3. Desain Referensi

Desain referensi adalah kumpulan contoh visual, konsep, atau karya yang digunakan sebagai sumber inspirasi dan panduan dalam proses desain. Ini bisa mencakup berbagai elemen seperti gambar, sketsa, pola, warna, dan bentuk yang relevan dengan proyek yang sedang dikerjakan. Media yang dijadikan referensi dari perancangan konsep visual video musik animasi *gending rare* “Penyu Mataluh” adalah video musik animasi lagu “Mejangeran” yang dipublikasikan oleh chanel YouTube *Diva The Series Official*. Dalam animasi ini menampilkan anak-anak yang sedang menyanyi lagu “Mejangeran” sambil menari Janger. Suasana yang ditampilkan adalah kombinasi lingkungan modern dengan elemen tradisional Bali, serta menampilkan objek wisata yang menjadi icon Bali yaitu Pura Ulun Danu Beratan dan patung GWK. Gerakan tari Mejangeran yang ditampilkan sudah disederhanakan agar mudah diikuti anak-anak. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah, seperti yang ditunjukkan oleh *Gambar 6*.



Gambar 6. Desain Referensi

Animasi ini akan dijadikan sebagai referensi perancangan yang komprehensif, terutama dalam pengembangan konsep visual. Aspek-aspek yang dapat diadaptasi dan dipelajari meliputi: a) Pembentukan Karakter: proporsi dan anatomi karakter yang sesuai untuk target audiens, ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang ekspresif, desain kostum yang menggabungkan unsur modern dan tradisional, ciri khas yang membedakan setiap karakter; b) Pewarnaan Karakter: Skema warna yang menarik dan sesuai dengan kepribadian karakter, konsistensi warna dalam berbagai pencahayaan dan situasi, penggunaan warna untuk memperkuat emosi dan *mood* karakter; c) Desain *Background* : Detail lingkungan yang memperkaya narasi visual serta integrasi elemen budaya lokal dalam *setting* modern; d) Skema Pewarnaan Keseluruhan: Harmonisasi warna antara karakter dan *background*; e) Gaya Visual: Konsistensi dalam gaya gambar dan animasi; dan f) Adaptasi Budaya : Cara menggabungkan elemen budaya tradisional ke dalam konteks animasi modern.

### 3.3. Pembentukan

Tahap terakhir adalah pembentukan atau komposisi. Pada tahap ini, penulis sekaligus pencipta mulai menyusun dan mengorganisir hasil eksplorasi dan improvisasi menjadi sebuah konsep visual dalam perancangan video musik animasi *gending rare*



“*Penyu Mataluh*”. Konsep visual dalam perancangan video musik animasi merupakan ide utama yang mengarahkan pengembangan visual dan estetika video. Konsep visual mencakup berbagai aspek seperti gaya artistik, warna, komposisi, dan elemen-elemen visual lainnya yang akan digunakan dalam video.

### 1. Naskah Video Musik Animasi “*Penyu Mataluh*”

Berikut adalah naskah video musik animasi “*Penyu Mataluh*” yang penulis rancang:

Pada suatu malam bulan purnama, dua sahabat, Putu Agus dan Luh Sekar, sedang bermain di tepi pantai. Tiba-tiba, Putu Agus melihat seekor penyu yang sedang menggali lubang untuk bertelur. Terinspirasi oleh pemandangan ini, Putu Agus mulai menyanyikan lagu “*Penyu Mataluh*”. Awalnya, Si Penyu tampak menikmati alunan lagu tersebut dan bahkan ikut bergoyang mengikuti iramanya. Namun, ketika lirik lagu mencapai bagian akhir yang menceritakan tentang daging penyu sebagai bekal berlayar, Si Penyu terkejut dan terlihat khawatir. Melihat reaksi Si Penyu, Luh Sekar dan Putu Agus segera menjelaskan bahwa mereka hanya bercanda. Mereka kemudian memanfaatkan momen ini untuk berbicara langsung ke arah kamera, seolah-olah sedang berbicara kepada penonton. Dengan serius namun tetap ramah, mereka menjelaskan bahwa penyu adalah hewan langka yang harus dilindungi. Mereka mengajak semua yang menonton untuk ikut berpartisipasi dalam menjaga kelestarian penyu dan habitatnya. Cerita ini diakhiri dengan pemandangan yang menghangatkan hati: Luh Sekar, Putu Agus, dan Si Penyu tersenyum bahagia bersama-sama, menciptakan gambaran harmonis antara manusia dan alam.

Dari naskah tersebut, beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan konsep visual untuk video musik animasi adalah: gaya visual, palet warna, desain karakter, latar belakang, dan pencahayaan.

### 2. Gaya Visual

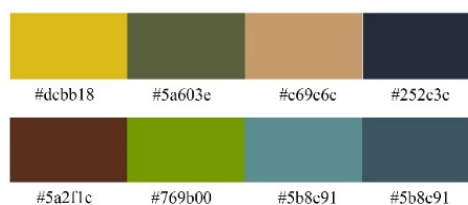
Gaya visual yang digunakan dalam perancangan konsep visual video musik animasi *Gending Rare Penyu Mataluh* adalah gaya kartun 2D. Gaya kartun 2D dapat membantu mengomunikasikan pesan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami terutama oleh penonton anak-anak. Menurut [14] animasi 2D cocok sebagai media komunikasi massal selain itu animasi 2D bersifat linear sehingga lebih berfokus pada penyampaian pesan.

### 3. Palet Warna

Palet warna adalah kombinasi warna-warna yang dipilih dengan sengaja untuk digunakan dalam suatu karya seni atau desain. Palet warna dapat mencakup warna-warna yang serasi atau kontras dan dapat digunakan untuk menciptakan atmosfer atau nuansa tertentu dalam karya seni atau desain. Menurut [15] istilah *color palette* mengacu pada pemilihan dan pengaturan warna yang disengaja dan digunakan dalam komposisi visual. Dalam perancangan konsep visual video musik animasi *Gending Rare Penyu Mataluh* palet warna yang digunakan adalah kombinasi antara warna lembut untuk karakter, warna cerah untuk latar belakang dengan suasana saat siang hari dan warna dingin untuk suasana latar belakang malam hari. Gambar 7 dan 8 adalah palet warna yang digunakan.



Gambar 7. Warna Karakter



Gambar 8. Warna Background

#### 4. Desain Karakter

Desain karakter merupakan proses penciptaan dan pengembangan visual karakter yang digunakan dalam video musik animasi. Desain karakter termasuk pemahaman mendalam tentang anatomi, ciri fisik dan kepribadian karakter. Bagian terpenting dari desain karakter adalah hubungan antara karakter dengan penonton, bagaimana memasukan nilai-nilai manusiawi dan berfokus pada kemanusiawannya yang menjadi nilai krusial [16]. Dalam konsep visual animasi video musik *Gending Rare Penyu Mataluh* menggunakan 3 karakter utama, yaitu karakter Putu Agus, Luh Sekar dan karakter Penyu. Berikut adalah penjelasan masing-masing karakter:

##### a) Karakter Putu Agus

Putu Agus (Gambar 9) adalah seorang anak-laki-laki berusia 10 tahun yang berasal dari keluarga petani di desa dekat Ubud, Bali. Putu Agus anak sulung dari dua bersaudara, fasih berbahasa Bali dan Indonesia, memiliki bakat alami dalam menggambar motif-motif Bali, sangat akrab dengan hewan-hewan di desanya, terutama anjing Bali, suka menceritakan legenda-legenda Bali kepada teman-temannya. Penampilan fisik Putu Agus rambut hitam pendek, kulit sawo matang khas Bali, mata cokelat gelap yang bersinar, hidung kecil dan bibir yang sering tersenyum, tinggi sekitar 130 cm, postur tubuh ramping. Kepribadian yang dimiliki ramah dan sopan, mencerminkan budaya Bali yang menjunjung tinggi kesopanan, ceria dan mudah berteman, pekerja keras, terutama dalam membantu keluarga. Secara spiritual menghormati tradisi dan upacara Bali. Putu Agus kreatif, terutama dalam seni tradisional Bali, memiliki hobi menari Bali terutama tari Baris. Suka bermain gamelan, membantu orang tua di sawah dan kebun, dan suka berenang di sungai dekat rumahnya. Menggunakan pakaian khas yaitu pakaian putih dengan kain dan udeng di kepala.



Gambar 9. Karakter Putu Agus

##### b) Karakter Luh Sekar

Luh Sekar (Gambar 10) adalah seorang gadis kecil berusia 10 tahun yang berasal dari Bali, merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, fasih berbahasa Bali, Indonesia, dan sedikit bahasa Inggris. Luh Sekar sangat periang, senang menyanyi, sangat menyukai seni dan budaya Bali, memiliki suara merdu dan sering diminta menyanyikan kidung suci Bali saat upacara. Sangat terampil dalam membuat canang sari dengan cepat dan indah. Memiliki hubungan spiritual yang kuat dengan alam, sering berdoa di pura kecil di halaman rumahnya. Penampilan fisik: Rambut hitam panjang dan lurus, biasanya dikepang satu. Mata bulat berwarna coklat. Hidung kecil kulit sawo matang. Tinggi sekitar 130 cm, Selalu tersenyum ceria, postur tubuh ramping dan lincah. Kepribadian: Lemah lembut dan santun, mencerminkan ajaran Tri Kaya Parisudha. Cerdas dan rajin belajar, berbakat dalam seni, terutama menari dan menyanyi. Penuh kasih sayang, terutama pada keluarga dan alam sekitar, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang budaya dan tradisi Bali. Hobi Menyanyi, menggambar, dan bermain di alam terbuka. Menggunakan pakaian khas kebaya dan kamen lengkap dengan selendang di pinggang, Memakai bunga kamboja di telinga.



Gambar 10. Karakter Luh Sekar

## c) Karakter Si Penyu

Karakter Si Penyu (Gambar 11) dalam perancangan ini merupakan hewan yang tenang, sabar, dan kuat. Meskipun lambat dan cermat dalam bergerak, namun Penyu sangat ahli dalam berenang dan menjelajahi lautan. Dalam perancangan video musik animasi ini, karakter Penyu digambarkan bisa berjalan merayap dan berdiri seperti manusia.



Gambar 11. Karakter Penyu

## d) Latar Belakang

Latar belakang dari konsep visual animasi meliputi desain lingkungan dan setting tempat cerita berlangsung. Latar belakang dapat digunakan untuk menambahkan warna, tekstur, dan detail yang menarik ke dalam animasi. Latar belakang merupakan zona ruang yang paling jauh dalam gambar yang menciptakan ilusi tiga dimensi, hal ini berguna untuk memberikan kesan kedalaman dan keseimbangan perspektif dalam gambar [17]. Latar belakang yang digunakan dalam perancangan konsep visual animasi *Gending Rare Penyu Mataluh* adalah suasana pantai pada saat malam Gambar 12, serta suasana rumah Bali yang digambarkan dengan angkul-angkul atau pintu depan rumah khas Bali Gambar 13. Hal ini untuk menguatkan isi cerita terkait *Penyu Mataluh* dan memberikan kesan tradisional Bali yang kuat.



Gambar 12. Latar Belakang dengan suasana pantai malam



Gambar 13. Latar Belakang dengan suasana rumah tradisional Bali

#### e) Pencahayaan

Pencahayaan dapat digunakan untuk menciptakan kesan realisme, kedalaman, dan suasana hati dalam sebuah adegan. Jenis pencahayaan yang digunakan dalam konsep visual perancangan video musik *Gending Rare Penyu Mataluh* adalah pencahayaan alami seperti cahaya matahari dan cahaya bulan. Cahaya matahari digunakan untuk menghadirkan suasana hangat dan penuh kehidupan pada siang hari. Sementara itu, cahaya bulan menciptakan suasana Tenang dan magis pada adegan malam. **Temuan penelitian ini** adalah berhasil merancang konsep visual yang harmonis antara tradisi dan teknologi serta membuktikan efektivitas animasi sebagai media edukasi budaya dan konservasi lingkungan. Penggunaan elemen visual seperti warna cerah, karakter yang mudah dikenali, dan alur cerita sederhana namun bermuatan moral kuat meningkatkan daya tarik dan pemahaman penonton. Terdapat lima konsep visual utama yang digunakan dalam video musik animasi *Penyu Mataluh* meliputi gaya visual, palet warna, desain karakter, latar belakang, dan pencahayaan. Penelitian ini menggabungkan elemen budaya Bali, khususnya *Gending Rare*, dengan animasi modern untuk meningkatkan kesadaran akan pelestarian penyu. Adaptasi elemen tradisional Bali ke dalam animasi menciptakan hubungan antara warisan budaya dan teknologi modern. Video musik animasi yang dirancang menjadi media edukasi yang efektif dalam mengajarkan nilai-nilai pelestarian lingkungan kepada generasi muda. Konsep *edutainment* (pendidikan dan hiburan) diterapkan untuk membuat penyampaian pesan lebih menarik dan mudah dipahami. Video musik animasi *Penyu Mataluh* ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap *Gending Rare* serta mendukung upaya pelestarian lingkungan, khususnya perlindungan penyu. **Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya [3]** Permainan tradisional *Penyu Mataluh* sebagai upaya pelestarian budaya melalui media film dokumenter. Metode bermain dapat digunakan untuk mengajarkan permainan tradisional *Penyu Mataluh* kepada anak-anak di Sanggar Kukuruyuk Denpasar, meningkatkan minat anak dalam memahami permainan tersebut. Pembingkai Ruang Visual dalam Desain Video Musik Animasi Sabda Alam [5], penelitian ini menyoroti perancangan video musik animasi sebagai media kampanye lingkungan dengan pendekatan visual yang menarik, hal ini relevan dengan penelitian perancang dalam hal penggunaan animasi untuk menyampaikan pesan konservasi lingkungan. Perancangan Film Pendek Konservasi Penyu sebagai Inspirasi Generasi Muda [6], Penelitian ini menyoroti penggunaan film pendek sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap konservasi penyu, yang memiliki kesamaan tema dengan penelitian ini mengenai pelestarian satwa langka melalui media animasi.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat lima konsep visual yang digunakan meliputi gaya visual, palet warna, desain karakter, latar belakang, dan pencahayaan. Kelima konsep visual mengikuti naskah atau alur cerita, irama, serta lirik dalam *gending rare* "Penyu Mataluh". Kelima konsep visual diintegrasikan secara harmonis untuk menciptakan sebuah karya video musik animasi yang menarik dan bermakna. Penggunaan gaya visual, palet warna, desain karakter, latar belakang, dan pencahayaan disesuaikan dengan nuansa dan pesan yang ingin disampaikan dalam *gending rare*. Setiap elemen visual mendukung narasi tentang penyu yang bertelur, menggambarkan keindahan alam Bali, serta menyampaikan nilai-nilai budaya dan pelestarian lingkungan yang terkandung dalam lagu tersebut. Irama *gending rare* yang khas tercermin dalam ritme animasi, sementara lirik lagu dapat divisualisasikan melalui adegan-adegan yang sesuai. Melalui perhatian khusus atau mempertimbangkan kelima aspek, animasi yang dihasilkan akan mampu menangkap esensi dari *gending rare* "Penyu Mataluh" serta menghadirkannya dalam bentuk visual yang memikat dan edukatif. Begitu juga dengan penggunaan konsep-konsep visual yang terstruktur dan diselaraskan dengan alur cerita, animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana edukasi yang efektif. Hal ini penting untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan, sekaligus mengapresiasi keindahan serta kekayaan lokal.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung penelitian ini. Institut Desain dan Bisnis Bali sebagai sumber dana dalam penelitian ini serta Bapak Made Taro dan Ibu Ni Ketut Suryantini yang sudah mau meluangkan waktunya untuk diwawancarai dan memberikan banyak pengetahuan terkait *gending rare* di Bali.

#### DEKLARASI

#### KONTRIBUSI PENULIS

Adapun tugas masing-masing anggota peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Ni Wayan Nandaryani, S.Sn., M.Sn: mengurus perijinan untuk melakukan survey dan observasi, mengkoordinasikan pengumpulan data, mempersiapkan data dan pengolahan data, menganalisa data, membuat konsep perancangan video musik animasi, membuat laporan dan artikel penelitian, dan sebagai korespondensi submit artikel. (2) Dr. Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, S.ST, M.Sn: melakukan obsevasi dan pengumpulan data, membantu analisa data, membantu perumusan konsep perancangan terkait video musik animasi, dan membantu membuat laporan dan artikel penelitian. (3) Dewa Gede Purwita: melakukan obsevasi dan pengumpulan data, membantu mengolah dan analisa data, dan membantu perumusan konsep perancangan terkait video musik animasi. (4) I Gusti Ayu Kinar Putri Widyantara: melakukan obsevasi dan pengumpulan data, serta membantu membuat sketsa dan visualisasi untuk konsep perancangan video musik animasi.

#### PERNYATAAN PENDANAAN

Penelitian ini dibiayai oleh Institut Desain Dan Bisnis Bali, dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Nomor: 042/Penelitian/Lppm-Idbbali/Iii/2024. Tanggal : 20 Maret 2024

#### KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam penelitian, penulisan, dan publikasi artikel ini.

#### REFERENSI

- [1] I. B. Brata, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Gending Rare sebagai Upaya Melestarikan Kearifan Lokal Bali," *Diakronika*, vol. 19, no. 1, p. 66, Jun. 2019. DOI: [10.24036/diakronika/vol19-iss1/80](https://doi.org/10.24036/diakronika/vol19-iss1/80).
- [2] N. W. Y. Astuti, "Gending Rare Dalam Perspektif Pendidikan Agama Hindu," *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 3, pp. 402–417, Oct. 2020.
- [3] D. M. Widianara, I. M. A. Pradnyana, dan I. G. P. Sindu, "Film Dokumenter Permainan Tradisional "Penyu Mataluh"," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 8, no. 2, p. 120, Jul. 2019. DOI: [10.23887/karmapati.v8i2.18193](https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18193).



- [4] N. K. A. Wulandari, “Pembelajaran Permainan Tradisi Penyu Mataluh dengan Metode Bermain Peran di Sanggar Kukuruyuk Denpasar,” Skripsi, Institut Seni Indonesia Denpasar, Bali, 2016.
- [5] W. G. W. Wardani, S. Syahid, dan T. Akbar, “Peningkatan Ruang Visual dalam Desain Video Musik Animasi Sabda Alam sebagai Seni Menyampaikan Pesan Kampanye,” *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, vol. 11, no. 2, p. 402, Dec. 2022. DOI: [10.24114/gr.v11i2.39919](https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.39919).
- [6] J. I. Purnanean, “Perancangan Film Pendek Konservasi Penyu sebagai Inspirasi Generasi Muda,” Ph.D. dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Jul. 2023.
- [7] H. Hasanah, “Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial),” *At-Taqaddum*, vol. 8, no. 1, pp. 21–46, 2016. DOI: [10.21580/at.v8i1.1163](https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163).
- [8] H. H. W. Widyanto dan M. Martadi, “Perancangan Sosialisasi Animasi Explainer Mencegah Perpecahan Milenial Pasca Pemilu 2019 di Surabaya,” *BARIK*, vol. 1, no. 2, pp. 96–108, Aug. 2020. DOI: [10.26740/jdkv.v1i2.35899](https://doi.org/10.26740/jdkv.v1i2.35899).
- [9] D. Susanti, “Penerapan Metode Penciptaan Alma Hawkins dalam Karya Tari Gundah Kancuh,” *Ekspresi Seni*, vol. 17, no. 1, pp. 41–56, Jul. 2015. DOI: [10.26887/ekse.v17i1.65](https://doi.org/10.26887/ekse.v17i1.65).
- [10] N. W. Sukarini dan N. L. K. M. Indrawati, “Gending Rare Sebagai Media Pelestarian Bahasa Daerah,” in *Prosiding Simposium Internasional “Bahasa-Bahasa Lokal Nasional Dan Global”*, Kendari: Universitas Halu Oleo, pp. 1–21.
- [11] N. L. P. Darmawati, “Gending-Gending Rare di Desa Bali Aga di Kabupaten Karangasem Analisis Makna,” *Jurnal Harian Regional*, Nov. 2021.
- [12] M. Taro, *Dari Ngejuk Capung Sampai Ngejuk Lindung*. Amada Press, Feb. 2018.
- [13] M. Matondang et al., “Penerapan Metode Brainstorming dalam Perancangan Produk POCHADE,” *Talenta Conference Series: Energy and Engineering (EE)*, vol. 3, no. 2, pp. 743–747, Nov. 2020. DOI: [10.32734/ee.v3i2.1071](https://doi.org/10.32734/ee.v3i2.1071).
- [14] A. Lionardi, “Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak,” *Nirmana*, vol. 21, no. 1, pp. 17–28, Feb. 2022. DOI: [10.9744/nirmana.21.1.17-28](https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.17-28).
- [15] Y. Erlyana, S. Everlin, dan I. F. Yuwono, “Analisis Color Palette Berdasarkan Rasa Warna sebagai Penguat Daya Tarik Emosional dalam Video Anak,” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 9, no. 03, pp. 396–411, Sep. 2023. DOI: [10.33633/andharupa.v9i03.7136](https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.7136).
- [16] S. Dewangga dan A. Kurnianto, “Perancangan Animasi Pendek dengan Tema Gangguan Kecemasan ”ANGST”,” *Jurnal Desain*, vol. 4, no. 03, pp. 298–310, May 2017. DOI: [10.30998/jurnal Desain.v4i03.1269](https://doi.org/10.30998/jurnal Desain.v4i03.1269).
- [17] A. S. Wardana, “Pengembangan Background Datar Melengkung pada Film Animasi Pendek “In the Phone”,” *Jurnal Heritage*, vol. 11, no. 2, pp. 201–211, Dec. 2023. DOI: [10.35891/heritage.v11i2.4115](https://doi.org/10.35891/heritage.v11i2.4115).