



Perancangan Animasi 3D 'Kota Pengamen' Menggunakan Software Blender 2.83

Mohamad Axel Putra Hadiningrat^{1,*}, Naufal Ahmad², Nenden Suryamanah Annisa³

¹ Sekolah Kajian Strategi dan Global, Universitas Indonesia, Indonesia

² Program studi Film dan Televisi, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

³ Program studi Film dan Televisi, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Correspondence: E-mail: Mohamad.axel11@ui.ac.id

ABSTRACT

Busking is one of the impacts of urbanization caused by the condition that there are more jobs in cities than in villages. The existential of buskers in public places has a bad image for some people. In this design, the author is interested in making a visualization of Busker City in the form of a short 3-dimensional animated video with a duration of 2 minutes. The purpose of this design is to design a 3D animation video for Busker City. This creation method consists of 3 stages; Pre-production, Production and Post-production. The results of this 3D animation design are in the form of a short video consisting of 5 segments: (1) Opening; (2) Busking Station; (3) Buskers Park; (4) Market; and (5) Closing. This 3D animation video can also be entertainment and add to the aesthetic experience for those who watch it, as well as provide information about the author's idea of the City of Buskers. The author suggests that in the process of making animated videos, it is better to use adequate devices, especially in doing animation or moving objects and rendering.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 03 Feb 2023

First Revised 06 Feb 2023

Accepted 06 Feb 2023

First Available online 21 Feb 2023

Publication Date 21 Feb 2023

Keyword:

Busker,
Design,
Animation,
3D,
City.

1. PENDAHULUAN

Secara etimologis pengamen didefinisikan sebagai penari, penyanyi, atau pemain musik yang tidak tetap tempat pertunjukannya. Pengamen merupakan salah satu dampak dari urbanisasi yang disebabkan oleh kondisi lapangan pekerjaan di kota lebih banyak daripada di desa. Adapun fasilitas kehidupan di kota lebih lengkap, sehingga banyak penduduk desa yang melakukan urbanisasi untuk mencari pekerjaan di kota (Kartono, 2018). Kota Bandung salah satu kota besar di Indonesia yang menawarkan minat bagi banyak orang untuk mencoba memperoleh peruntungan hidup. Sebagai kota cosmopolitan, kota Bandung sejak dahulu telah dihuni oleh masyarakat yang datang dari berbagai wilayah di Indonesia, sehingga hingga hari ini kota Bandung menjadi salah satu kota yang sangat plural dengan berbagai keberagaman seni budaya, termasuk musik (Supiarza, 2019). Bandung dikenal sebagai kota musik, hal ini yang membuat anak-anak muda dari berbagai penjuru daerah mencoba peruntungan untuk datang ke kota Bandung, salah satunya menjadi musisi jalanan. Hampir di setiap persimpangan jalan protokol, tepatnya disetiap pemberhentian lampu merah banyak ditemukan kelompok pengamen dengan berbagai macam atribut. Ada kelompok pengamen yang menggunakan alat music format band lengkap didukung soundsystem, namun ada pula yang hanya menggunakan peralatan music seadanya bahkan cenderung hanya bertujuan untuk meminta-minta.

Masyarakat urban menjadi sebuah indikator sejauh mana tatakelola kota berdasarkan sub pengembangan potensi masyarakatnya yang sekiranya dapat mendongkrak kemajuan daerahnya, semakin maju tata kelola sosial akan semakin minim potensi yang dapat mempengaruhi laju kemajuan itu sendiri, salah satunya potensi pengamen (Warsana et al., 2021). Kehadiran pengamen di jalanan dan di tempat umum memiliki citra yang buruk bagi sebagian masyarakat. Pengamen dianggap mengganggu pemandangan dan juga ketertiban umum. Namun, pengamen tidak seharusnya dilihat dari sisi negatifnya saja. Jika diberdayakan dengan baik, pengamen dapat menjadi profesi kreatif yang dapat menghibur orang lain di tempat umum. Selain itu, tidak semua pengamen dipengaruhi oleh kemiskinan, ada juga yang berlandaskan motif ekonomi, motif hobi, motif keinginan sendiri, dan motif keinginan belajar (Rayu Syabanayretin & Suherman, 2022). Motif merupakan daya dorong bagi seseorang untuk memutuskan suatu pekerjaan sebagai pilihannya. Motif dari pengamen di kota Bandung ada pula yang memang murni memilih pekerjaan musisi sebagai motif hidupnya (Rayu Syabanayretin & Suherman, 2022). Citra pengamen sebagai pengganggu bagi masyarakat dan pemerintah daerah tentu menjadi PR besar bagi ketertiban sebuah kota. Sebetulnya ide dalam pengelolaan dan pembinaan pengamen pernah dilakukan oleh seorang tokoh musisi kota Bandung, yakni Harry Roesli, melalui Depot Kreasi Seni Bandung (DKSB) para pengamen difasilitasi dengan diadakanya pelatihan dan pembimbingan supaya mereka memiliki pengetahuan musik dasar dan ketertiban dalam mencari nafkah sebagai musisi jalanan. Rumah Musik Harry Roesli (RMHR) kemudian disulap menjadi tempat para musisi jalanan belajar dan berkreatifitas. Tak hanya belajar, para pengamen jalanan dapat bertemu dengan sesama pengamen jalanan lainnya, dan setiap minggu diselenggarakan konser bersama (Purwanti, 2015).

Program yang diinisiasi Harry Roesli pada awalnya membuat aktifitas pengamen jalanan cukup tertib dan memberikan pengaruh pada kenyamanan dan keamanan bagi masyarakat kota Bandung. Selain itu, program ini turut memberikan wadah berkesinambungan bagi organisasi pengamen kota Bandung yang bernama Kelompok Pengamen Jalanan (KPJ) dengan digelar pertunjukan musik di kota Bandung. Namun, setelah Harry Roesli wafat, program ini lambat laun tenggelam karena sosok Harry Roesli sebagai tokoh yang memiliki massa dan hubungan dengan pemerintah kurang bisa diteruskan dengan baik. Program ini

kemudian dilanjutkan oleh anak Harry Roesli bernama Layala, diinformasikan oleh Layala bahwa dalam 5 tahun terakhir ini beberapa musisi jalanan berhasil tampil di panggung besar skala Nasional, diantaranya pada Java Jazz 2012 tampil bersama Dave Koz (saxophonist kelas dunia) (Manggala, 2022).

Masyarakat kota Bandung sesungguhnya sangat terganggu dengan perilaku agresif pengamen remaja yang kadang-kadang sambil dalam kondisi mabuk, meminta secara paksa bahkan melakukan tindakan agresifitas dengan mengeluarkan kata-kata kotor. Perilaku agresif remaja pengamen di kota Bandung ini telah diteliti oleh Imas Waryati tahun 2011, melalui metode kualitatif dengan teknik Snowball diketahui perilaku agresif pengamen remaja di kota Bandung disebabkan oleh latar belakang keluarga, ekonomi, pergaulan dan lingkungan (Waryati, 2011). Hasil penelitian ini bagi peneliti merupakan salah satu data studi literatur dalam merancang film animasi ini yang bertujuan memberikan formulasi bagi pemegang kebijakan, pengamen dan masyarakat sebagai sebuah jalan ke luar yang bisa menjadi pertimbangan guna ketertiban kota Bandung. Melalui perancangan film animasi yang termasuk dalam kategori seni visual tentu akan lebih mudah dipahami karena visual akan lebih mempengaruhi manusia pada sisi intelektual (Supiarza, 2022). Melalui kemajuan teknologi informasi dan platform yang telah menjadi budaya baru bagi manusia dunia saat ini. Informasi – informasi dengan mudah dapat dijangkau oleh masyarakat dimanapun mereka berada. Melihat kondisi ini peneliti merasa perlu memberikan kontribusi dalam memberikan usulan bagi masyarakat umum dan pemerintah untuk memecahkan masalah lingkungan sosial kota Bandung. Khususnya issue mengenai pengamen jalanan hubungannya dengan keresahan masyarakat umum.

Pada era modern ini teknologi informasi semakin berkembang pesat. Konten digital semakin banyak digunakan di media-media online. Pilihan media pada saat ini sangat beragam, pasar akan menentukan sejauh mana potensi tersebut melalui media yang digunakan, pilihan media video dan animasi berupa 3D masih menjadi peluang yang sangat besar guna perkembangan industri berbasis media (Sarbeni et al., 2022)

Salah satunya yaitu video berbasis animasi 3 dimensi (3D). Secara umum, animasi 3D merupakan kegiatan menghidupkan objek visual 3D dengan cara menciptakan serangkaian gerak pada objek itu sendiri, sehingga memiliki kesan hidup. Seorang kreator animasi yang disebut dengan animator bisa disebut sebagai tuhan dalam imajinasinya untuk merancang sepenuhnya apa yang menjadi bentuk elemen asset dari mulai karakter, setting dan properti untuk menunjang alur cerita pada animasi tersebut (Hamzah & Nafsika, 2021)

Animasi 3D memiliki visualisasi yang lebih detail. Selain dalam pembuatan film, animasi 3D juga biasa digunakan dalam simulasi dan visualisasi sebuah ide/rancangan. Dengan demikian, animasi 3D dapat menjadi salah satu pilihan terbaik untuk menyampaikan informasi kepada khalayak, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa (Darmawan, 2016).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terciptalah ide “Perancangan Animasi 3 Dimensi ‘Kota Pengamen’ Menggunakan Software Blender 2.83”. Pada perancangan ini, penulis tertarik untuk membuat sebuah visualisasi Kota Pengamen dalam bentuk video animasi 3D berdurasi 2 menit. Tujuannya yaitu untuk memvisualisasikan ide penulis tentang ‘Kota Pengamen’, dan juga memberikan hiburan dan pengalaman estetik kepada penonton. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang video animasi 3D Kota Pengamen.

Definisi Rancang Bangun

Perancangan juga merupakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. Pada jurnal ini, penulis membuat sebuah rancangan

Kota Pengamen yang dapat menjadi gambaran bagaimana jika pengamen diberdayakan di dalam sebuah kota (Cubitt, 2002; Vuorenvirta, 2016).

Animasi 3D

Kata animasi merupakan penyesuaian dari kata animation yang berasal dari kata dasar to animate dalam kamus umum Inggris – Indonesia yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan dan menggerakkan benda mati menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (Hamzah & Nafsika, 2021).

Film animasi merupakan sebuah film yang dibuat dengan gaya yang berbeda. Prosesnya pembuatannya menggunakan gambar yang dibuat dan disusun sendiri menjadi sebuah ilusi optik objek bergerak. Film animasi telah berkembang pesat. Berawal dari teknik stop motion, dilanjutkan dengan teknik hand drawn animation (animasi berbasis gambar) sampai muncul film animasi panjang (feature) pertama yang tercatat dalam sejarah (Lazarescu-Thois, 2018; Syahfitri, 2011).

Pada jurnal ini penulis akan merancang sebuah Kota Pengamen yang disuguhkan ke dalam bentuk video berbasis animasi 3D. Animasi 3D adalah animasi yang berwujud 3 dimensi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Meskipun bukan dalam wujud 3 dimensi yang sebenarnya, yaitu bukan sebuah objek yang dapat disentuh dan dirasakan wujud fisiknya, tetapi wujud 3D dalam suatu layar kaca 2 dimensi (layar televisi, komputer, bioskop, dan media sejenisnya). Animasi 2D bersifat datar (flat), sedangkan animasi 3D memiliki kedalaman (volume) bentuk (Aslah et al., 2017)

Blender 2.83

Blender merupakan sebuah perangkat lunak pada komputer yang dapat di-install secara gratis dan *open source*. Blender menjadi perangkat lunak yang akan digunakan penulis dalam perancangan video animasi 3D tentang Kota Pengamen. memiliki fitur-fitur yang mendukung dalam pembuatan film animasi, efek visual, aplikasi 3D interaktif atau *video game*. Fitur-fitur tersebut meliputi pemodelan 3D, *unwrapping UV*, *texturing*, *rigging* dan *skinning*, *fluid and smoke simulation*, *particle simulation*, *animating*, *match moving*, *camera tracking*, *rendering*, *Video editing* dan *compositing*. Blender juga memiliki *built-in game engine* (Waeo et al., 2016).

2. METODE

Bentuk-bentuk metode perancangan penulis sebagai berikut:

Tahap Pra-produksi

a. Penentuan Ide dan Cerita

Dalam penentuan ide dan cerita, penulis sepakat bahwa video animasi ini akan menampilkan objek taman kota, stasiun kereta api, dan pasar sebagai sampel tata letak kota pada Kota Pengamen. Taman kota mewakili tempat-tempat strategis yang biasa dikunjungi untuk rekreasi. Sedangkan stasiun kereta api mewakili tempat-tempat strategis yang ramai dikunjungi untuk kegiatan perjalanan. Adapun pasar mewakili tempat-tempat perbelanjaan di suatu kota.

b. Desain Tata Kota

Pada tahap ini, penulis membuat rancangan kasar dengan menggambar denah dari taman kota (Taman Pengamen), stasiun kereta api (Stasiun Kota Pengamen), dan pasar. Penulis membuat sketsa tentang tata letak dan objek-objek yang akan menjadi elemen dari Kota

Pengamen. Objek-objek tersebut antara lain; bangunan gedung, bangunan ruko, stasiun, kereta, jalanan, pohon, tiang listrik, *stage* pengamen, hingga karakter pengamen. Penulis membuat sketsa Kota Pengamen secara digital, yaitu dengan menggunakan website canva.com.

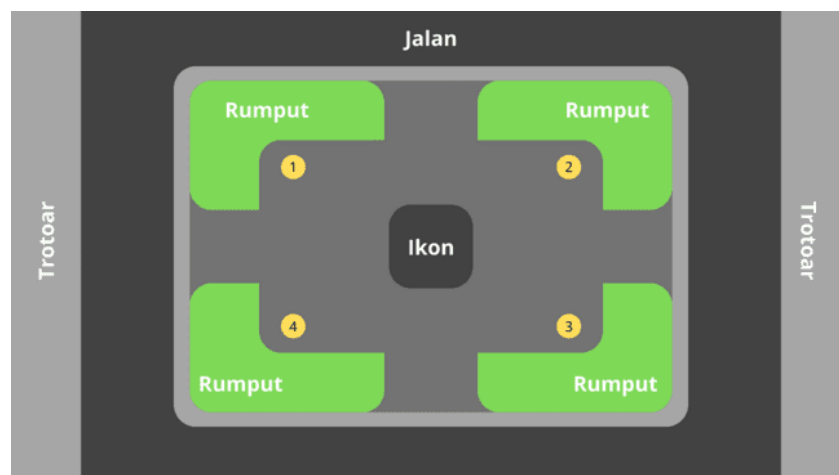
Sketsa Stasiun Kota Pengamen



Gambar 1. Sketsa “Stasiun Kota Pengamen

Penulis mendesain sebuah stasiun yang ramah terhadap pengamen. Stasiun Kota Pengamen memberikan ruang bagi pengamen untuk beroperasi di stasiun. Penulis meletakkan 16 panggung kecil (berwarna kuning) untuk pengamen di area stasiun. Namun, penulis tetap memberikan batasan ruang antara *buskers area* (area pengamen) dan *not a buskers area* (bukan area pengamen) yaitu peron.

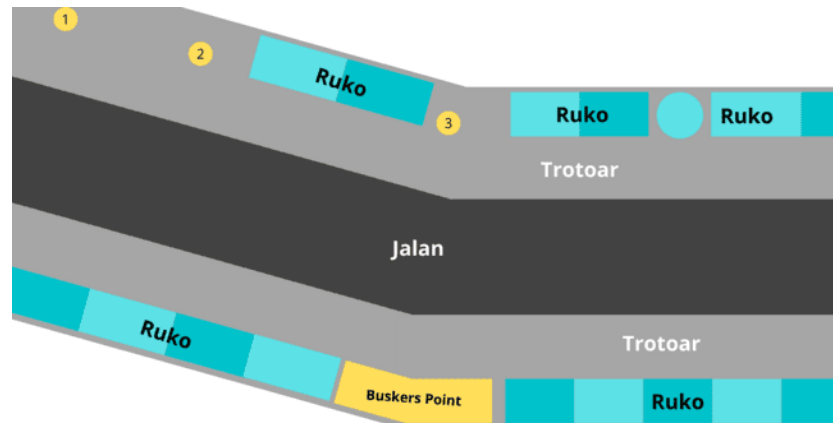
Sketsa Taman Pengamen



Gambar 2. Sketsa Taman Pengamen

Pada sketsa Taman Kota Pengamen penulis meletakkan 4 panggung kecil (berwarna kuning) untuk pengamen. Hal tersebut ditentukan supaya setiap pengamen memiliki ruang dan kenyamanan yang sama.

Sketsa Pasar



Gambar 3. Sketsa Pasar

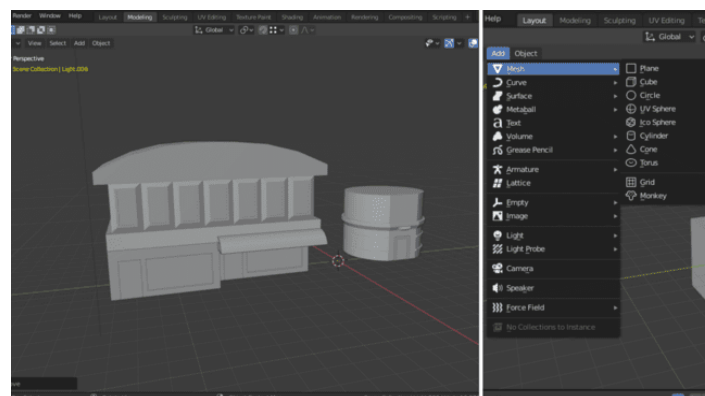
Pada sketsa Jalan Pengamen, Penulis meletakkan 3 panggung kecil dan 1 *Buskers Point* atau titik pengamen (berwarna kuning). Hal tersebut ditentukan karena Jalan Pengamen merupakan tempat yang ramai dan banyak orang belanja. Maka, agar tidak menimbulkan penumpukan, pengamen boleh bergerak lebih leluasa di area trotoar.

Tahap Produksi

Pada tahap produksi, semua perencanaan dan materi yang telah ditentukan pada tahap pra-produksi mulai dijalankan. Tahap produksi terdiri dari tahap *modelling objek 3D*, *layouting*, *texturing*, *lighting*, *animating*, dan *rendering*.

Modelling Objek 3D

Pada tahap modelling objek 3D, penulis melakukan pemodelan objek-objek yang telah ditentukan pada sketsa. Dalam proses pemodelan, penulis mengembangkan bentuk-bentuk dasar yang telah disediakan oleh *software* Blender 2.83 yang berupa cube (kubus), plane (bidang), *cylinder* (tabung), *Sphere* (bola), dan lain-lain seperti pada gambar 4.

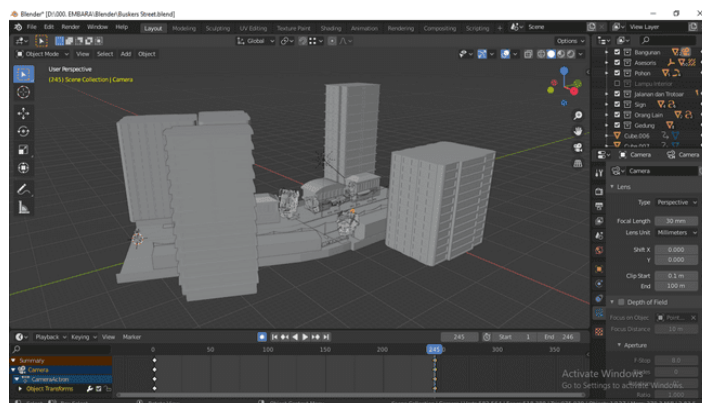


Gambar 4. Bentuk Dasar Objek 3D

Pemodelan objek 3D dilakukan pada *Menu Edit Mode* dengan bantuan fungsi *scale*, *grab*, *rotation*, *extrude*, *bevel*, dan *join* hingga terbentuklah objek sesuai dengan keinginan penulis.

Layouting

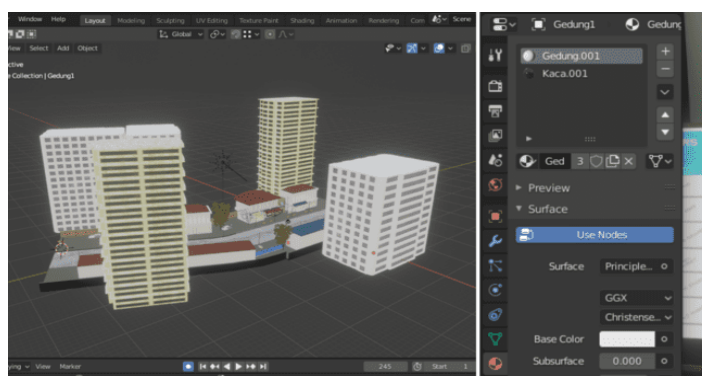
Pada tahap *layouting*, penulis meletakkan objek-objek berdasarkan sketsa yang telah dibuat. Proses *layouting* dilakukan dengan bantuan fungsi *scale* (S), *grab* (G), dan *rotation* (R).



Gambar 5. Hasil Layouting Objek 3D

Texturing

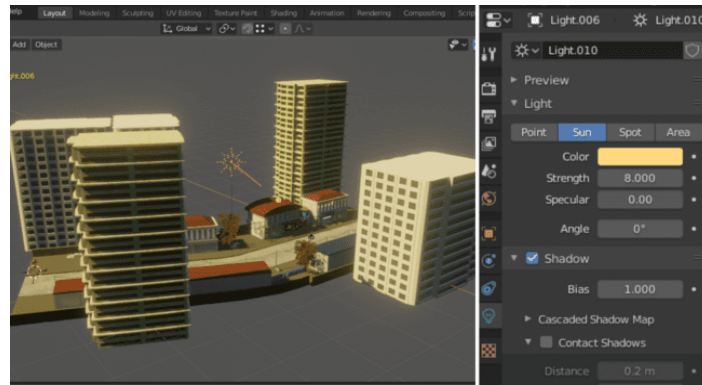
Pada proses *texturing*, penulis menambahkan tekstur dan warna sesuai dengan material dari objek aslinya sehingga dapat terkesan lebih nyata. Proses *teksturing* pada *software* Blender 2.83 dapat dilakukan dengan menggunakan tools material yang ada pada kolom properties (sebelah kanan bawah). seperti pada gambar 6.



Gambar 6. Hasil Layouting Objek 3D

Lighting

Pada tahap *Lighting*, penulis memberikan pencahayaan kepada objek yang telah di *layouting* dan diberi tekstur, sehingga diperoleh kesan visual yang realistis. Pencahayaan pada *software* Blender 2.83 dibagi menjadi 2 jenis; *image-based lighting* (IBL) dan *physical lighting*. *Image-based lighting* adalah pencahayaan berbasis gambar 360°. Sedangkan *physical lighting* adalah material pencahayaan yang telah disediakan oleh *software* Blender 2.83. *Physical lighting* memiliki 4 jenis; *sun*, *point*, *spot*, dan *area*. Penulis menggunakan kedua jenis pencahayaan tersebut sesuai dengan keinginan penulis. Pada proses penambahan *physical lighting* dapat dilakukan dengan cara pergi ke *header*, pilih *add*, *lamp*, *spot*, untuk mengatur kekuatan cahaya kita gunakan *energy*, seperti yang terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Hasil Lighting Objek 3D

Animating

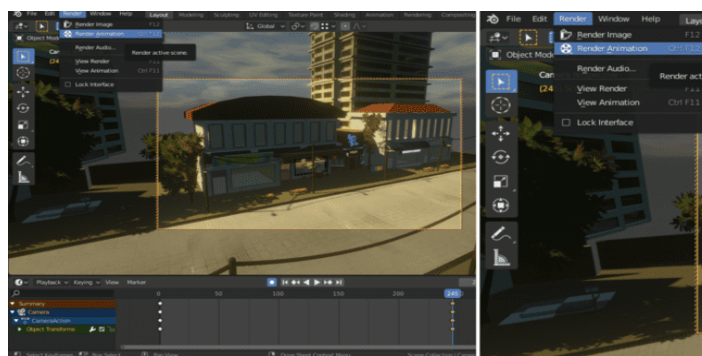
Animating yang dimaksud pada tahap ini adalah camera tracking. Penulis mengatur sudut pandang terlebih dahulu, kemudian membuat pergerakan kamera dengan proses *animating*. Pembuatan animasi dilakukan secara manual dengan masuk pada tampilan *drop sheet* dan menambahkan *key frame* serta mengatur *timeline* agar dapat lebih mudah menyesuaikan dengan objek dalam museum, seperti pada gambar 8.



Gambar 8. Animating Camera Offline

Rendering 3D

Pada proses *rendering* 3D, keseluruhan proses *modeling*, *texturing*, *lighting*, *animating*, dan *camera operation* disatukan menjadi sebuah file video. Pada proses *rendering* 3D, kita dapat mengatur format, encoding, audio dan lain-lain sesuai kebutuhan. Proses rendering dilakukan pada setiap adegan satu *frame* demi satu *frame* hingga menjadi beberapa video animasi 3D. Proses rendering dilakukan pada *tools render* yang terdapat pada kolom *properties* dengan menekan tombol *animation*.



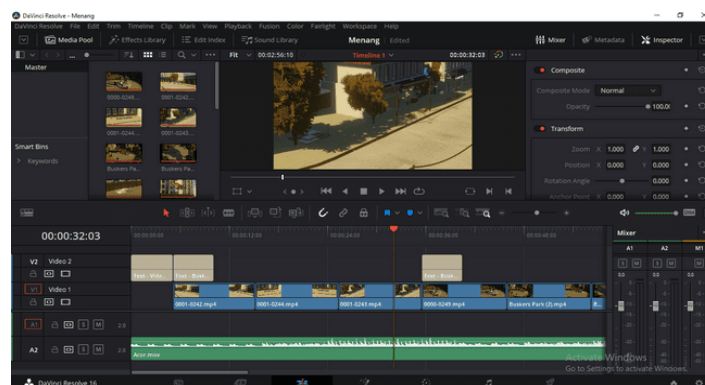
Gambar 9. Rendering Objek 3D

Tahap Pasca-produksi

Tahap pasca-produksi merupakan tahap akhir dalam proyek video animasi 3D ini. Tahap pasca produksi ini terdiri dari tahap *final editing*, dan *rendering*. Sampai akhirnya video animasi 3D ‘Kota Pengamen’ dapat mencapai hasil akhir sebagai ide pemberdayaan pengamen.

Final Editing

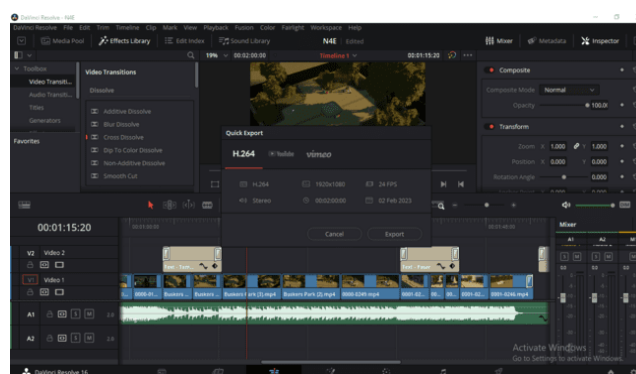
Final Editing merupakan tahap penggabungan dan penyuntingan video hasil dari *rendering* 3D serta penambahan audio berupa musik. Pada tahap ini, penulis menggunakan software Davinci Resolve 16.



Gambar 10. Tahap Penyuntingan Video

Final Rendering

Final Rendering merupakan tahap akhir dari pembuatan video animasi 3D ‘Kota Pengamen’ pada aplikasi Davinci Resolve. Seperti pada gambar 10 merupakan proses untuk mengexport file Video Animasi 3D Kota Pengamen berdurasi 00:02:00 menit.



Gambar 11. Tahap Rendering Video

Hasil Video Animasi

Details hasil dari perancangan video animasi 3D ‘Kota Pengamen’ yaitu memiliki format file .mov beresolusi 1920×1080 pixel, *frame* yang digunakan yaitu 24fps, *Bite rate* Audio yaitu 193Kbit/sec berdurasi 02 menit dan ukuran file 146 MB.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perancangan animasi 3D ‘Kota Pengamen’ yaitu berupa video pendek berdurasi 2 menit yang terdiri dari 5 segmen: (1) Openning; (2) Stasiun Pengamen; (3) Taman Pengamen; (4) Pasar; dan (5) *Closing*.

Opening

Bagian *opening* menampilkan judul dan identitas pembuat karya. Pada *shot* 3 dan 4 penulis menampilkan *Shot Establish* tentang Kota Pengamen, juga memperkenalkan tampilan *stage* pengamen.

Tabel 1. Opening

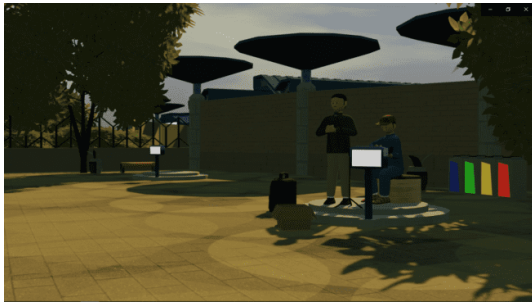
Shot	Visual
1	 Video Animasi 3D Kota Pengamen Menggunakan Software Blender 2.83 oleh: Naufal Ahmad Mahasiswa Film dan Televisi Universitas Pendidikan Indonesia
2	 Sampel Lokasi/Tempat: 1. Stasiun Kereta Api (Stasiun Pengamen) 2. Taman Kota (Taman Pengamen) 3. Pasar
3	
4	

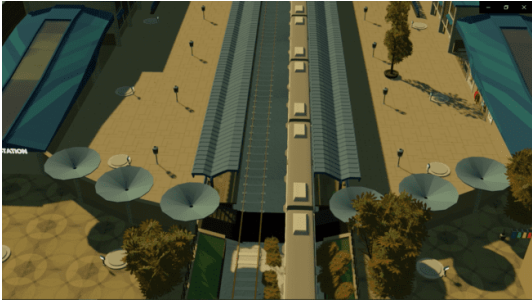
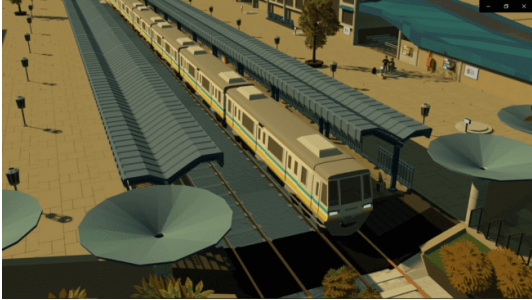
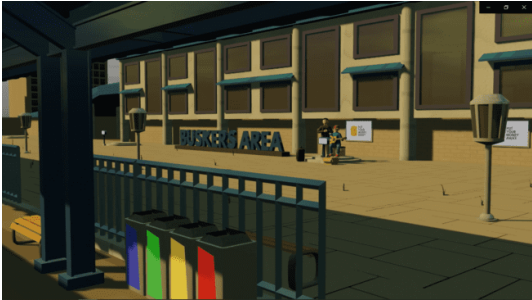
Scene 1 (Stasiun Pengamen)

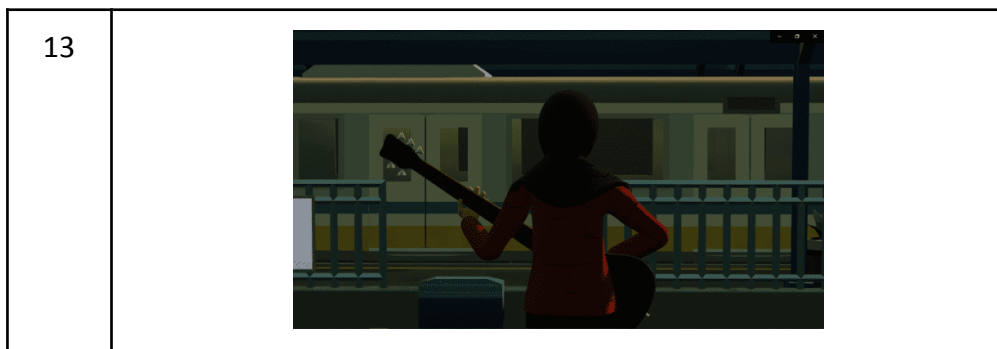
Pada shot 5-13 penulis menampilkan model Stasiun Pengamen dari berbagai shot dan angle; mulai dari *Top Angle*, *Bird Eye View*, *Long Shot*, *Extreme Long Shot*, hingga *Medium Close Up*. Jika diperhatikan, konsep tampilannya sesuai dengan gambar pada tahap sketsa Stasiun Pengamen. Terdapat *stage-stage* pengamen di berbagai sudut stasiun untuk memfasilitasi mereka dalam berekspresi, sehingga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi Kota Pengamen.

Terdapat animasi kereta dan kamera yang diciptakan dengan menambahkan *key frame* dari satu lokasi ke lokasi yang diinginkan. Sedangkan untuk animasi pengamen, dilakukan dengan proses *Rigging* (pemberian tulang) terlebih dahulu, setelah itu penulis dapat menggerakkan dengan mengatur setiap pose yang diinginkan.

Tabel 2. Scene 1

Shot	Visual
5	
6	
7	

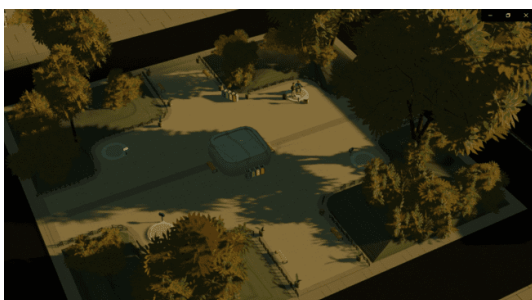
8	
9	
10	
11	
12	

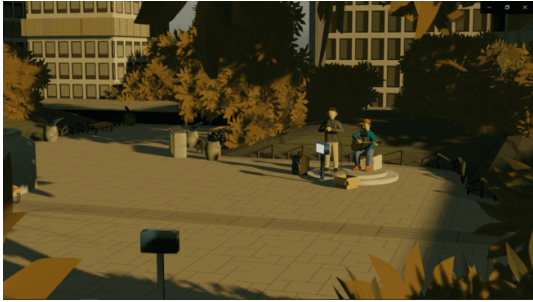


Scene 2 (Taman Pengamen)

Pada shot 14-18 penulis menampilkan model Taman Pengamen dari berbagai shot dan angle. Konsep dan tampilannya juga sesuai dengan gambar pada tahap sketsa Kota Pengamen. Terdapat *stage-stage* pengamen di berbagai sudut taman untuk memberikan ruang yang sama kepada para pengamen.

Tabel 3. Scene 2

Shot	Visual
14	
15	
16	

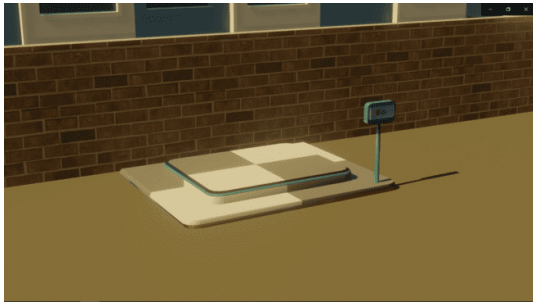
17	
18	

Scene 3 (Pasar)

Pada shot 19-23 penulis menampilkan konsep pasar yang di dalamnya terdapat *stage-stage* pengamen seperti pada konsep stasiun dan taman pengamen.

Tabel 4. Scene 3

Shot	Visual
19	
20	

21	
22	
23	

Closing

Pada bagian *Closing* berisikan ucapan “Terima Kasih”.

Tabel 5. Closing

Shot	Visual
24	

4. KESIMPULAN

Objek dalam Animasi 3D ‘Kota Pengamen’ yang dihasilkan yaitu stasiun kota (Stasiun Pengamen), taman kota (Taman Pengamen), dan pasar.

- Bangunan-bangunan/objek 3D pada video ini dibuat sebagai pendukung visualisasi tentang Kota Pengamen.

- b. Penggunaan metodologi yang tepat dapat mempermudah seseorang dalam pengerjaan pembuatan video. Penulis menggunakan 3 tahapan yaitu pra-produksi , produksi, dan pasca-produksi.
- c. Video animasi 3D yang dihasilkan beresolusi 1920x1080 Pixel dengan format Mov. Jumlah *frame* yang digunakan yaitu 24Fps, *Bite rate* Audio yaitu 193Kbit/sec berdurasi 120 detik dan ukuran file 146 MB.
- d. Video animasi 3D ini juga dapat menjadi hiburan dan menambah pengalaman estetik bagi yang menontonnya, serta memberikan informasi tentang ide Kota Pengamen yang diusung oleh penulis.

5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Cubitt, S. (2002). Visual and audiovisual: From image to moving image. *Journal of Visual Culture*, 1(3), 359–368. <https://doi.org/10.1177/147041290200100307>
- Darmawan, H. (2016). Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Menggunakan Media Animasi dengan Kerangka Kerja TPCK dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.747>
- Hamzah, A., & Nafsika, S. S. (2021). Analisis Dystopia Dalam Film Wall-E Dystopia Analysis in Wall-E Movie. *Cinematology*, 1(1), 49–58.
- Lazarescu-Thois, L. (2018). From Sync to Surround: Walt Disney and its Contribution to the Aesthetics of Music in Animation. *The New Soundtrack*, 8(1), 61–72. <https://doi.org/10.3366/sound.2018.0117>
- Manggala, T. (2022). *Rumah Musik Harry Roesli, Wadah Kreativitas Musisi Jalanan*. Sindonews.Com.
- Purwanti, I. (2015). Creative Empowerment in Non-formal Education Institution . Case Study : Education System in Rumah Musik Harry Roesli (RMHR). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 184(August 2014), 63–70. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.05.054>
- Rayu Syabanayretin, M. F. R., & Suherman, M. (2022). Studi Fenomenologi Komunikasi Sosial Pengamen di Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Public Relations*, 2(1), 185–189. <https://doi.org/10.29313/bcspr.v2i1.567>
- Sarbeni, I., Undiana, N., Supiarza, H., & Nafsika, S. (2022). *Short Video as An Alternative Assessment Media Covering Major Obstacle in Assessing English Competency during Distance Learning in Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.19-10-2021.2316719>
- Supiarza, H. (2019). *Rekonstruksi Musik Keroncong Anak Muda di Kota Bandung*. Universitas Padjadjaran.
- Supiarza, H. (2022). Fungsi Musik di Dalam Film : Pertemuan Seni Visual dan Aural Functions of Music in Film : The Meeting of Visual and Aural Arts. *Cinematology: Journal*

Anthology of Film and Television Studies, 2(1), 78–87.

Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM*, 10(3), 213–217.

Vuorenvirta, L. (2016). *The Making Of A Short Animated Film*. March.

Warsana, D., Nafsika, S. S., & Undiana, N. N. (2021). Komunikasi Seni: Representasi Masyarakat Urban di Kota Bandung dalam Bingkai Karya Seni Karya Mufty Priyanka. *Komunikasiana: Journal of Communication Studies*, 3(1), 16. <https://doi.org/10.24014/kjcs.v3i1.13233>

Waryati, I. (2011). Perilaku Agresif Remaja (Studi Kasus Pengamen di Kota Bandung). *Humanitas*, 4(1), 100–152.