

PERANCANGAN *BACKGROUND* UNTUK ANIMASI 2D “MAYA DAN JALU: SARUNG AJAIB” SEBAGAI MEDIA INFORMASI PRODUK KEBUDAYAAN SARUNG MAJALAYA

BACKGROUND DESIGN FOR 2D ANIMATION “MAYA AND JALU: MAGIC SARONG” AS INFORMATION MEDIA FOR CULTURAL PRODUCT OF

MAJALAYA SARONG

Farah Aulia Rahma¹, Riky Taufik Afif², Rully Sumarlin³

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

Abstrak: Perancangan *background* untuk animasi 2D “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” dilatarbelakangi oleh fenomena sarung tenun Majalaya yang tidak dikenal oleh remaja. Tujuan dari perancangan ini adalah memahami lingkungan Majalaya serta pabrik sarung tenun Majalaya yang menjadi acuan perancangan *background* dan untuk merancang *background* sebagai media informasi berupa animasi 2D. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan metode pengumpulan data dan analisis berupa studi literatur, observasi, wawancara dan analisis visual. Semua data yang telah dikumpulkan kemudian digunakan sebagai acuan dalam perancangan *background* yang menyesuaikan dengan naskah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada lingkungan Majalaya terdapat masjid agung yang memiliki atap punden berundak, alun alun yang memiliki monumen ATBM yang patah dan kaca yang pecah, pasar yang terdiri dari pertokoan dan pedagang terpal, rumah warga yang menggunakan atap genteng tanah liat berpagar, dan pabrik sarung tenun dengan kondisi rangka bangunan menggunakan kayu, berdebu, dan barang produksi yang berada di lantai dan bertumpuk. Hasil perancangan ini adalah *background* yang berjumlah 7 *scene* dan 39 gambar.

Kata kunci: Animasi 2D, *Background*, Pabrik sarung tenun Majalaya, Remaja

Abstract: The design of the background for the 2D animation “Maya and Jalu: Magic Sarong” is based on the phenomenon of the Majalaya woven sarong which is unknown to teenagers. The purpose of this design is to understand the Majalaya environment and the Majalaya woven sarong factory which used as references for background design and to design the background as an information medium in the form of 2D animation. The research method used is qualitative method and used literature studies, observation, interviews and visual analysis as data collection and analysis methods. All data that has been collected are then used as a reference in designing the background according to the script. The results of research showed that in the Majalaya neighborhood there is a grand mosque that has a punden berundak roof, a square that has a broken ATBM monument and broken glass, a market consisting of shops and tarpaulin traders, residents' houses that use clay tile roofs and fences in their houses, and woven sarongs factories with the condition of the building frame using wood, dusty, and

the production goods laying on the floor and piled up. The result of this design are backgrounds which consists of 7 scenes and 39 images.

Keywords: *2D animation, Background, Majalaya woven sarong factories, Teenagers*

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beragam produk budaya. Banyaknya provinsi yang ada di Indonesia melahirkan produk – produk budaya yang identik dan bermacam – macam. Di Jawa Barat, tepatnya di Kabupaten Bandung, memiliki sebuah daerah yang identik dengan produk kebudayaannya yaitu Kecamatan Majalaya.

Kecamatan Majalaya berada dalam Kabupaten Bandung, tepatnya 22 km dari tenggara Kota Bandung (Handayani, 2018). Kecamatan Majalaya adalah pusat pengembangan aktivitas lokal dengan maksud menjadi wilayah perdagangan, jasa, industri, pertanian, dan pemukiman (Jamin, 2015). Kecamatan ini memiliki histori yang begitu dekat dengan industri tekstil terutama sarung tenun.

Untuk Industri Sarung Tenun Majalaya, dimulai pada tahun 1922 ketika G. Dalenoord mendirikan Institut Tekstil Bandung (TIB) dengan tujuan untuk membuka pelatihan dalam menenun dan pengembangan industri tekstil (Fathoni, 2019). Pada tahun 1929 pabrik tenun terbesar didirikan di Majalaya dan para pekerja ladang pada saat itu beralih profesi menjadi penenun (Handayani, 2019.). Menurut (Oktaviani, 2017) perkembangan Sarung Majalaya tidak terlepas dari perkembangan alat tenun mereka, bahkan pola sarung mereka terbentuk dari jalinan benang yang terikat pada alat tenun yang mereka gunakan.

Sarung Majalaya mengalami kemerosotan menurut (Handayani, 2019.) diakibatkan oleh persaingan modal dengan pengusaha luar karena ini, produksi Sarung yang awalnya melimpah akhirnya menurun dan produk Sarung Majalaya begitu sedikit berkeliaran di pasar. Walaupun perkembangan teknologi terjadi dengan cepat, belum ada media visual yang mengangkat tentang Sarung Majalaya. Apabila hal ini terus terjadi identitas budaya yang dimiliki Majalaya akan menghilang. Maka dari itu, penulis menyimpulkan dibutuhkan sebuah media untuk mengenalkan kembali pada remaja tentang Sarung Majalaya. Untuk menambahkan efektifitas pada animasi 2D dibutuhkan sebuah *background* yang bisa menambahkan nilai dari animasi tersebut (Hernandez, 2013)

Pada perancangan ini penulis akan menggambarkan lingkungan Majalaya masa kini dari sudut pandang remaja yang akan membuat video blog perjalanannya ketika berkunjung ke

pabrik Sarung Majalaya. Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul Perancangan *Background* untuk Animasi 2D “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya.

LANDASAN TEORI

Kebudayaan

Kebudayaan berasal dari Bahasa sansakerta *budh* yang berarti akal, dan *budhi* yang bermakna tunggal dan *buddhayana* berarti majemuk (Widyosiswoyo, 1996). Menurut Koentjaraningrat dalam (Widyosiswoyo, 1996) menyatakan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakannya dengan belajar serta keseluruhan dan hasil budi pekertinya. Menurut Koentjaraningrat wujud kebudayaan dibagi menjadi tiga yaitu pertama, sebagai satu kompleks dari ide, gagasan nilai, norma, peraturan dan sebagainya, kedua, sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat, ketiga, sebagai benda-benda dari hasil karya manusia, (Widyosiswoyo, 1996).

Histori Majalaya

Sejarah tekstil di Majalaya dimulai pada awal abad ke-20 (Handayani, 2018). Awalnya tradisi tenun dilakukan oleh perempuan (Handayani, 2018). Perempuan pelopor ini adalah Emas Mariam, Endah Suhaenda, Oya Rohana dan Cicih, keempat perempuan inilah yang mengawali industri tekstil di Majalaya yang kemudian masyarakat lain pun mulai mengikuti kegiatan menenun ini (Hasan, 2021). Hal tersebut juga didorong dengan didirikannya Institut Tekstil Bandung pada tahun 1922 oleh G.Dalenoord (Fathoni, 2019). Industri sarung tenun Majalaya mengalami kemunduran karena industri besar dengan modal yang besar mendominasi pasar, dengan ini membuat industri-industri kecil mengalami resesi. Selain itu kemerosotan juga diakibatkan karena industri yang lebih kecil tidak bisa merekonstruksi dan memperbaharui mesin untuk menjadi lebih modern dan efisien dalam mengurangi kompetisi pasar (Handayani, 2019).

Menurut (Oktaviani, 2017) Majalaya dalam perkembangan motifnya muncul dari perkembangan teknologi tenun yang berubah pada periode tertentu. Terdapat 6 motif yang dikenal sebagai motif generasi pertama sarung Majalaya yaitu Camat, Haji, Totog, Taliktik, Bolegbag dan Namicalung. Pada sarung Majalaya perbedaan motif ini terlihat dari ukuran

kotak dan garis yang tertentun dalam sarung.

Media Informasi

Media dalam KBBI memiliki arti alat atau sarana, sedangkan informasi adalah kabar atau berita tentang sesuatu. Menurut (Baran dan Davis, 2012) pilihan kita dalam memilih hiburan dan memperoleh informasi telah diperluas oleh media baru. Terjadinya pandemi COVID-19 memaksa manusia untuk beradaptasi dengan gaya hidup baru. Komunikasi virtual lebih sering digunakan selama pandemi berlangsung dan menjadi kebiasaan baru dalam berkomunikasi di masyarakat. Work from home, school from home, virtual meeting dan webinar adalah beberapa contoh kebiasaan baru semenjak terjadinya pandemi COVID-19. Pembatasan aktivitas dan interaksi tatap muka secara langsung akan menimbulkan stress pada tubuh manusia, maka dari itu diperlukan sebuah hiburan (Ronggowarsito, Ramdhan & Afif, 2022).

Animasi 2D

Animasi menurut (Thomas dan Johnston, 1981) adalah sebuah bentuk seni dalam menyampaikan pesan dan perasaan dimana penonton dapat ikut merasakan keterlibatannya didalam cerita yang dikemas melalui rangkaian gambar yang menghasilkan ilusi gambar yang bergerak. Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022). Animasi 2D menurut (Rall, 2018) adalah animasi yang dilakukan dengan menggambar rangkaian *frame* secara digital menggunakan *drawing tablet* atau tradisional dengan *light box* dan pensil. Stylized Artstyle adalah gaya gambar yang dilakukan seniman dengan menginterpretasikan suatu hal yang ia lihat sesuai dengan imajinasinya tanpa dibatasi oleh prinsip dasar menggambar realistik, (Maestri, 2006). Menurut Hall (2016) gambar semi realis penggambaran yang didasarkan pada bentuk asli. Maka dari itu semi realis masih sangat bergantung pada referensi material asli terutama pada proses pewarnaan dan tekstur. *Brush work* adalah proses menentukan *brush* yang tepat untuk menyampaikan tekstur yang benar, (Edlin, 2021).

Fundamental Seni dan Ilustrasi

Dalam pembuatan sebuah ilustrasi terdapat elemen penting yang harus dipertimbangkan yaitu garis, bentuk, gelap terang, tekstur dan warna (ocvirk, 1998).

Menurutnya juga elemen – elemen ini dapat membantu untuk menciptakan sebuah gambar dua dimensi ataupun sebuah gambar yang terlihat memiliki sebuah kedalaman (tiga dimensional).

Background Dalam Animasi

Ketika sebuah Animasi berjalan pada bagian belakang karakter ada sebuah gambar statis yang melengkapi karakter dalam bercerita, hal ini adalah yang disebut sebagai *background*. Dalam melengkapi keefektivitasan penyampaian pesan dalam film animasi dibuat sebuah *background* yang didalamnya memiliki beberapa elemen yaitu perspektif, komposisi, pencahayaan, dan warna, (Hernandez, 2013). Perancangan *Background* dilakukan dengan menerjemahkan gambar yang telah dibuat oleh *storyboard artist* (Kurtz, 2020). Menurut BaM Animation dalam video penjelasannya tahapan yang dilakukan untuk membuat *background* adalah pengumpulan referensi, penentuan *type of shot* atau *angle camera*, menentukan perspektif, grid dan garis horizon, menentukan komposisi, membuat value, dan melakukan pewarnaan, (BaM Animation, 2022).

Environment mencakup gambar dari isi suatu ruangan maupun sebuah lokasi secara menyeluruh. Dalam animasi penggambaran lingkungan dibutuhkan untuk memperlihatkan atau menghidupkan dunia yang ingin diciptakan dalam cerita, (Adobe, 2023). Menurut Stern (1989) dalam menggambar sebuah perabotan atau properti hal yang perlu dilakukan terlebih dahulu adalah konsep kemudian menentukan bentuknya secara estetika, fungsional dan struktur. Pada proses pembuatan langkah yang dilakukan yaitu mendata ukuran, bentuk, warna dan material, setelah mendapat data referensi kemudian digabungkan dengan referensi visual dan konsep yang telah dibuat kemudian mewujudkannya pada gambar. Paul Fish menyatakan ia membuat *environment* dalam bentuk isometri untuk mempermudah memahami gambar yang ia buat. Dengan membuat *environment* dalam bentuk isometri ini membuat peletakan objek lebih mudah dan lebih jelas untuk dilihat, (Tokarev, 2017).

Perspektif

Perspektif adalah sebuah teori dimana gambar yang diciptakan dalam media memiliki kesan dimensi yang menyerupai keadaan nyata (Fowler, 2022). Perspektif menciptakan ilusi ruang untuk penonton yang membuat mereka percaya bahwa dunia yang mereka lihat dapat mereka rasakan juga, (Bryne, 1999).

Warna

Menurut Devin Elle Kurtz dalam video *background 101* menjelaskan bahwa warna berperan sebagai elemen penyempurna dalam aspek penyampaian cerita atau animasi secara menyeluruh, warna membantu mengidentifikasi perasaan yang ingin disampaikan dalam cerita atau karakter yang berada dalam animasi, (Kurtz, 2020). *Color schemes* adalah komposisi warna untuk membantu mencapai warna menjadi lebih harmoni, dinamis, dan selaras. Beberapa kombinasi warna yang sering digunakan adalah *complementary*, *triadic*, *tetradic*, *analogous*, dan *split complementary* (Mollica, 2018). Menurut Devin Elle Kurtz dalam video *background 101* menjelaskan bahwa warna berperan sebagai elemen penyempurna dalam aspek penyampaian cerita atau animasi secara menyeluruh, warna membantu mengidentifikasi perasaan yang ingin disampaikan dalam cerita atau karakter yang berada dalam animasi, (Kurtz, 2020).

Pencahayaan dan Gelap Terang

Menurut (Kartikarn, 2017) terdapat 3 peran utama dalam pencahayaan yaitu pertama, cahaya memberikan fokus akan tampilan visual yang ingin dilihat. Kedua, cahaya memberikan bentuk yang objek yang lebih jelas. Ketiga, cahaya dipakai untuk membuat suasana dalam *background*. Gurney (2010) menyatakan ketika cahaya menyentuh sebuah objek akan terbentuk sebuah tone warna yang berbeda yang memperjelas volume objek atau menciptakan visual yang solid pada objek. Menurut (Gurney, 2010) ada beberapa jenis sumber cahaya salah satunya adalah *direct sunlight*, *overcast ligh*, dan *window light*. Gurney (2010) juga menyatakan pencahayaan dibagi menjadi beberapa jenis yaitu *frontal lighting*, *edge lighting*, *backlighting*. Sedangkan jenis jatuh bayangan Gurney juga membagi menjadi beberapa bagian yaitu *cast shadow* dan *half shadow*

Teori Khalayak Sasar

Masa remaja adalah waktu transisi dari rentang kehidupan anak – anak menuju dewasa (Santrock, 2012). Menurut Santrock dalam buku *life span development* (2012) pola pikir remaja tidak terbatas dalam pengalaman yang realistis, tetapi remaja mulai memahami hal – hal yang rekayasa dan mencoba menalar hal – hal tersebut menjadi sebuah hipotesis yang logis, hal ini juga yang mendorong cara berpikir remaja cenderung menggunakan metode *trial and error*. Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek

transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif yaitu metode dengan memahami arti yang terjadi pada individu, kelompok, atau organisasi dalam permasalahan sosial maupun kemanusiaan (Creswell, 2014). Penelitian kualitatif dipilih karena pada metode ini berfokus pada sebuah definisi, penafsiran dari sebuah persoalan yang diteliti. Metode ini juga menguraikan dan menganalisis data secara induktif dengan mengumpulkan tema-tema yang didapat dari data kemudian menafsirkan tema pada data tersebut. Pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan cara tinjauan pustaka, observasi, dan wawancara.

Pendekatan Studi Kasus

Studi kasus merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai prosedur pengumpulan data dalam waktu yang telah ditentukan (Creswell, 2014). Dalam jurnal yang ditulis oleh Widhagdha dan Ediyono (2022) studi kasus ditentukan dengan waktu dan kegiatan tertentu dengan demikian peneliti harus mengakumulasi informasi yang mendalam mengenai informasi tersebut dengan batas waktu tersebut. Maka dari itu studi kasus digunakan pada kasus yang memiliki skala yang lebih sempit. Dengan demikian karena fenomena tidak dikenalnya sarung tenun Majalaya oleh remaja adalah tunggal dan terjadi di Kecamatan Majalaya maka pendekatan ini cocok untuk dipakai dalam penelitian ini.

DATA DAN ANALISIS DATA

Hasil Data Observasi

Tabel 3 1 Hasil Observasi lingkungan Majalaya dan pabrik sarung tenun

Masjid Agung Majalaya	Pertokoan	Pabrik sarung tenun Majalaya	Rumah warga
			

Dari observasi lingkungan Majalaya terdiri dari Area Masjid agung yang terdiri dari

masjid agung Majalaya, alun – alun, pasar, dan rumah warga. Pada area alun – alun terdapat beberapa pedagang dan juga menomen ATBM yang patah dan kaca pecah. Pada area pasar terdapat pertokoan dan juga pedagang terpal yang menjual pakaian dan bahan – bahan tekstil. Pada rumah warga, rumah berhadapan langsung dengan jalan raya, rumah memiliki pagar serta menggunakan genteng tanah liat. Selain itu terdapat pabrik sarung tenun Majalaya. Pabrik terbagi menjadi dua bangunan yaitu bangunan pintal dan tenun. Pada ruang pintal terdapat alat pintal dan benang yang tergeletak di lantai dan juga kardus yang bertumpuk sedangkan pada ruang tenun terdapat mesin ATM dan rangka bangunan pada kedua bangunan terbuat dari kayu, berdebu dan terdapat jaring laba-laba dengan demikian pabrik sarung tenun Majalaya terlihat kotor dan tua.

Hasil Data Wawancara

Dari hasil wawancara didapatkan bahwa bangunan pabrik dibagi menjadi dua bagian ditujukan untuk mempermudah fungsi ruang produksi. Pabrik mengalami satu kali renovasi untuk bagian dinding yang lebih kokoh, pada bagian lantai pabrik tidak menggunakan keramik untuk menghindari kerusakan lantai dari mesin mesin produksi. Ruangan pabrik memiliki langit langit yang tinggi untuk menjaga suhu pada 25 derajat celcius untuk menjaga bahan baku dan magnet mesin tidak mudah rusak.

Hasil Data Khalayak Sasar

Segmentasi khalayak sasar menarget remaja berusia 15 – 17 tahun yang tidak mengetahui sarung tenun Majalaya. Dari data khalayak sasar juga didapati remaja tidak mengetahui sarung tenun Majalaya dan tidak pernah mendapat informasi atau edukasi mengenai produk kebudayaan ini.

Hasil Data Karya Sejenis

Tabel 3 2 Referensi Karya Sejenis

The Wingfeather Saga	Turning Red	Urban Concept Art Tin Trung	Klaus
			

Referensi karya sejenis yang digunakan dalam perancangan *background* animasi 2D untuk “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” yaitu yang pertama the wingfeather saga yang digunakan

sebagai referensi pengayaan, temperatur warna dan pencahayaan. Kemudian concept art untuk *Turning Red* dipakai untuk menjadi referensi pembuatan rumah Maya dan Jalu serta kamar Maya. Selanjutnya adalah Urban *concept art* karya Tin Trung digunakan sebagai referensi bentuk bangunan dan juga pewarnaan pada siang hari. Dan karya terakhir adalah Klaus digunakan sebagai referensi bangunan kotor dan tua.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Konsep pesan perancangan *background* animasi ini untuk membuat remaja mengenal industri sarung tenun Majalaya serta produknya, hingga kebudayaan ini tidak hilang dan hanya menjadi sejarah. Selain itu diharapkan remaja dapat mengetahui dan mengerti keadaan industri sarung tenun Majalaya saat ini dan dengan mengetahui hal tersebut diharapkan remaja bisa berpartisipasi dalam pelestarian ini di masa yang akan datang.

Konsep Pesan

Konsep kreatif dilakukan pertama yaitu mendata lokasi yang diperlukan pada cerita dan juga mencari referensi karya sejenis serta melakukan observasi pada lokasi yang ada di Majalaya, kemudian membuat moodboard dan mengkonsep *environement* dan dilanjutkan dengan menerjemahkan *thumbnail storyboard* dan membuat *background* dengan mengaplikasikan teori – teori yang sudah dipilih dimulai dari proses sketsa hingga pewarnaan.

Konsep Kreatif

Proses kreatif yang dilakukan yaitu mendata lokasi yang diperlukan dalam cerita, kemudian melakukan observasi dan mengumpulkan referensi lokasi dan karya sejenis, kemudian membuat moodboard dan dilanjutkan melakukan *script breakdown*, kemudian merancang *environment*, dan melanjutkan melakukan *thumbnail breakdown*, dan melakukan sketsa hingga pewarnaan dan pencahayaan untuk *background*

Konsep Media

Media yang digunakan pada proses perancangan *background* animasi 2D “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” adalah adobe photoshop untuk proses sketsa hingga pewarnaan dan juga menggunakan platform youtube untuk mengunggah hasil akhir dari animasi 2D

Konsep Visual

Konsep visual untuk *background* animasi 2D “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” yaitu menggunakan peng gayaan *stylized artstyle* semi realis dan tidak menggunakan garis tepi atau *lineless*. Selanjutnya melakukan *script breakdown*, kemudian membuat *environment* untuk konsep lingkungan kemudian juga menerjemahkan *script* dan *thumbnail storyboard*.

Tabel 4. 1 Konsep Environment

Majalaya dalam cerita	Kamar Maya	Pabrik Sarung Tenun Nenek
		

Perancangan *environment* Majalaya disesuaikan dengan keadaan dan lokasi asli dari Kecamatan Majalaya yang disesuaikan dengan naskah atau cerita. Pada desain kamar Maya dirancang dari referensi karya sejenis *concept art Turning Red* yang disesuaikan dengan sifat yang dimiliki oleh Maya. Untuk desain pabrik sarung tenun Majalaya milik nenek dirancang berdasarkan hasil observasi pabrik sarung tenun Majalaya serta referensi karya *Klaus*.

Script Breakdown

Berdasarkan penjabaran diatas maka terdapat 7 *scene* yang dibagi menjadi 3 lokasi yaitu Rumah Maya dan Jalu, area Masjid Agung dan area pabrik sarung tenun. Rumah Maya dan Jalu dibagi menjadi 2 lokasi yaitu kamar Maya dan ruang keluarga. Kemudian area Masjid Agung dibagi menjadi 2 lokasi bagian luar masjid dan lokasi pertokoan dekat dengan masjid. Selanjutnya Area pabrik sarung tenun dibagi menjadi area luar dan dalam. Waktu yang digunakan yaitu pagi pada lokasi kamar Maya dan ruang keluarga. Kemudian siang hari pada lokasi Area luar Masjid, pertokoan dan pabrik sarung tenun dan waktu sore hari pada lokasi area luar masjid pada *scene* akhir. Untuk cuaca yang digunakan yaitu cerah.

Breakdown Thumbnail

Breakdown thumbnail dilakukan dengan menerjemahkan *thumbnail* yang telah dilakukan oleh *storyboard artist*. Proses ini dilakukan untuk mendata latar, waktu serta aset – aset yang perlu digambar pada *background* yang ingin dibuat. Proses ini dilakukan untuk mempermudah penggambaran *background*.

Proses Sketsa

Pada tahapan ini *background* digambar berdasarkan *thumbnail* yang telah dirancang oleh *storyboard artist*. Proses ini dilakukan dengan mengidentifikasi dan menegaskan gambar barang - barang yang berada pada *thumbnail storyboard* kemudian disesuaikan kembali berdasarkan kebutuhan cerita baik itu penambahan barang atau pengurangan barang yang terdapat pada konsep *environment*.

Proses Warna Dasar

Warna dasar diberikan dengan melakukan pemetaan warna. Proses ini dilakukan dengan memberikan warna dasar pada objek yang telah digambar, warna pada proses ini hanya menggunakan *flat color* untuk pemetaan warna. Hal ini ditujukan untuk memastikan skema warna yang ditentukan benar-benar harmonis dan menjadi kesatuan.

Proses Pemberian Tekstur

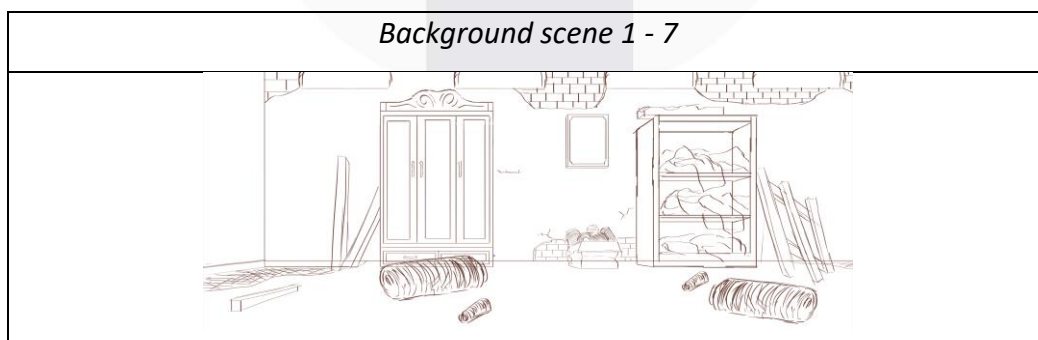
Pemberian tekstur ditujukan untuk memberikan informasi material pada objek yang ada pada *background*. Pada proses ini yang dilakukan adalah memberikan gradasi pada warna dasar, kemudian memberikan gambaran tekstur pada objek dan yang terakhir adalah melengkapinya dengan *brush work* yang tepat untuk melengkapi tekstur material objek.

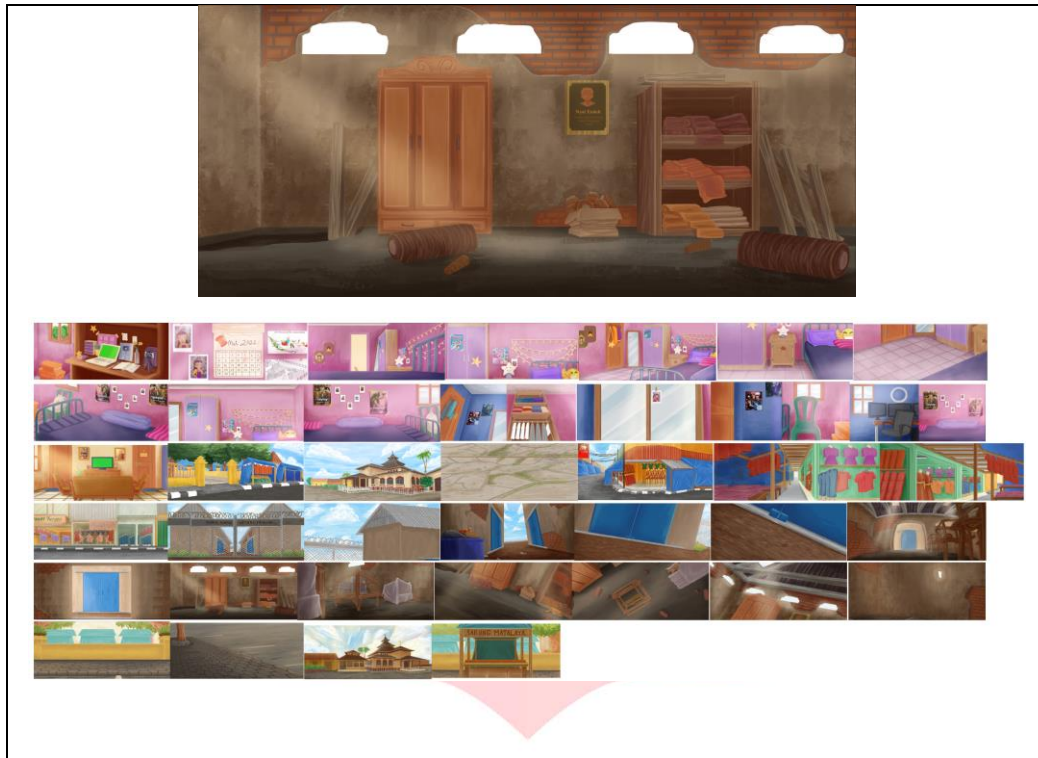
Proses Pemberian Cahaya dan Bayangan

Tahap ini adalah *background* yang telah diwarnai diberi cahaya sehingga menghasilkan bayangan dan *highlight* pada benda yang terkena cahaya dan memberi bayangan pada bagian gambar yang terhalang cahaya.

Hasil Perancangan

Setelah melewati proses – proses yang telah disebutkan maka hasil dari perancangan adalah sebagai berikut:





KONSEP PERANCANGAN

Kesimpulan

Dari perancangan ini dapat disimpulkan bahwa lingkungan terdiri dari area masjid agung Majalaya dan pabrik sarung tenun Majalaya. Area masjid agung Majalaya menjadi pusat aktivitas masyarakat Majalaya karena terdiri dari alun – alun, pasar dan rumah warga. Masjid memiliki atap punden berundak, alun-alun yang memiliki monumen ATBM berkondisi patah dan kaca yang pecah serta pasar yang terdiri dari pertokoan dan pedagang tenda yang berjualan pakaian dan bahan tekstil. Pabrik sarung tenun Majalaya dibagi menjadi dua bagian yaitu ruang pintal dan juga tenun. Bagian dalam pabrik terdapat alat tenun, benang, kardus, lemari yang tergeletak di lantai.

Dengan demikian perancangan *background* animasi 2D “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” sebagai media informasi produk kebudayaan sarung Majalaya berhasil dirancang dengan tahapan awal pendataan lokasi, obeservasi dan mencari referensi karya senjenis, membuat moodboard, menerjemahkan *thumbnail storyboard* kemudian membuat *background* dari proses sketsa hingga pemberian cahaya dan bayangan pada proses pewarnaan dengan jumlah total *background* yang dibuat yaitu 7 *scene* dan 39 gambar.

Saran

Literasi yang terbatas mengenai sarung tenun Majalaya dan minimnya produk kebudayaan ini menjadi salah satu hambatan yang dihadapi pada perancangan ini menyebabkan sulitnya mencari informasi konkret dan juga narasumber yang mengetahui sarung tenun Majalaya secara menyeluruh.

Maka dari penulis berharap dengan adanya perancangan ini dapat melahirkan data literatur lainnya mengenai sarung tenun Majalaya yang dapat membantu penelitian selanjutnya serta perancangan lainnya untuk mengenalkan sarung tenun Majalaya serta masukan perbaikan untuk karya yang telah dibuat. Penulis juga merekomendasikan karya ini untuk dijadikan inspirasi untuk karya-karya lain yang mengenalkan atau mempromosikan industri sarung tenun Majalaya, dan Kecamatan Majalaya itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2023). Environmental Concept Art & Design. Diakses dari <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/illustration/discover/environmental-concept-art.html#:~:text=Environmental%20concept%20art%20is%20all,TV%20show%20will%20take%20place>.
- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- BaM Animation. (6 September 2022). Tips For Drawing *Backgrounds*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=tVynETvms-o>
- Byrne, Mark R. (1999). *Animation: The art of Layout and Storyboarding*. Ireland: Mark T Bryne Publication.
- Creswell, W John. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods*. Sage Publications, Inc.
- Edlin, Tyler. (2021, Februari). Better Brushwork for Digital Painters: Watch This. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=G9NApPAQPDc>
- Fathoni, Rifai Shodiq. (2019, Mei 11). Kota Dolar: Industri Tekstil Di Majalaya Abad Ke-20. Diakses dari <https://wawasansejarah.com/industri-tekstil-Majalaya/>
- Fowler, Mike S. (2002). *Animation: Background and Layout From Student to Professional*.

Canada: Cartooning Ink.

Gurney, James. (2010). *Color and Light: A Guide For Realist Painter*. Missouri: Andrew McMeel Publishing

Hall, C. D. (2016). The creation process of a stylized character in comparison to a semi-realistic character.

Hasan, Ibrahim, (2021, Agustus 30). Kain Majalaya Bandung Van Java, Tenun Asli Jawa Barat yang Kian Langka. Diakses dari <https://www.merdeka.com/jabar/kain-Majalaya-bandung-van-java-tenun-asli-jawa-barat-yang-kian-langka.html>

Hernandez, Elvin A. (2013). *Set The Action: Creating Backgrounds for Compelling Storytelling in Animation, Comics, and Games*. Burlington: Focal Press

Katatkarn, P Jasmine & Tanzillo, Michael. (2017). *Lighting for Animation: The Art of Visual Storytelling*. Florida: CRC Press

Kurtz, E Devin. (17 September 2020). *Background* 101. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=t4s2aIAKZ6s>

Maestri, G. (2006). *Digital Character Animation 3*. Berkeley: New Riders.

Mollica Patti. (2018). *Special Subjects : Basic Color Theory : An Introduction to Color for Beginning Artists*. Lake Forest CA: Walter Foster Publishing an imprint of The Quarto Group.

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian Semiotika Dalam Animasi 3d Let's Eat. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.

Oktaviani, E., Sachari, A., & Setiawan, P. (2017). Identifikasi Motif Lokal Sarung Majalaya Generasi Pertama. *Arena Tekstil*, 31(2).

Ocvirk. (1998). *Art fundamentals: theory and practices*. Boston: McGraw-Hill

Rall, Hannes. 2018. *Animation From Concept to Production*. New York. CRC Press.

Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2022). Desain Karakter Virtual Youtuber sebagai Maskot Pembelajaran Menggambar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 353-367.

Santrock, John W. (2012). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup* (Edisi ketigabelas jilid I). Bandung: Penerbit Erlangga.

Stem, Seth. (1989). *Designing furniture from concept to shop drawing: a practical guide*. Newton: Tauton press.

Thomas, Frank, & Johnston, Ollie. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. New York:

Hyperion.

Tokarev, Kirill. (2017, Desember 06). How Isometric Environments Are Made. Diakses dari <https://80.lv/articles/how-isometric-environments-are-made/>

Widhagdha, F Miftah & Ediyono, Suryo. (2022). Indonesian Journal of Social Responsibility Review. Case Study Approach in Community Empowerment Research in Indonesia. 1(1), 2.

Widyosiswoyo, Supartono. (1996). Ilmu Budaya Dasar. Jakarta: Ghalia Indonesia

