

PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK ANIMASI 2D MENGENAI PERATURAN BAGI PENDAKI TAMAN NASIONAL GUNUNG GEDE PANGRANGO

Background Design For 2D Animation Regarding

Regulations For Climbers Of Mount Gede Pangrango National Park

Hanif Akbar Andika Putra¹, Yayat Sudaryat², Riky Taufik Afif³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

hanifakbar@student.telkomuniversity.ac.id, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id,
rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Taman Nasional Gunung Gede Pangrango merupakan situs taman nasional yang berlokasi di Provinsi Jawa Barat dan menjadi salah satu tempat yang mendayagunakan keindahan alam yang dimiliki sebagai objek wisata. Karenanya Taman Nasional Gunung Gede Pangrango sering dijadikan sebagai tempat pendakian. Namun, kurangnya panduan keselamatan dan kesadaran pendaki dalam melakukan pendakian menyebabkan tingginya angka kecelakaan dan kerusakan lingkungan di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango. Karenanya dibutuhkan fasilitas dalam menyampaikan informasi yang mudah untuk diakses dan dipahami bagi pendaki, Untuk mengatasi pelanggaran peraturan dan kurangnya informasi kepada pendaki, penggunaan media animasi 2D diusulkan sebagai solusi. Media ini diharapkan dapat menyampaikan informasi tentang peraturan yang berlaku di Taman Nasional Gunung Gede-Pangrango (TNGGP) bagi pendaki, Dengan demikian penulis mencoba untuk merancang *background* berdasarkan pengumpulan data dan hasil analisis dengan metode observasi, wawancara, kuesioner, studi pustaka dan studi dokumen terkait dengan peraturan pendakian di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.

Kata Kunci: animasi 2D, peraturan pendakian, *background*, Taman Nasional Gunung Gede Pangrango

Abstract: *Mount Gede Pangrango National Park is a national park site located in West Java Province and is one of the places that utilizes its natural beauty as a tourist attraction. Therefore, Mount Gede Pangrango National Park is often used as a climbing destination. However, the lack of safety guidelines and climbers' awareness during their climbs has resulted in a high number of accidents and environmental damage in Mount Gede Pangrango National Park. Thus, there is a need for facilities that provide information that is easy to access and understand for climbers. To address regulatory violations and the lack of information for climbers, the use of 2D animation media is proposed as a solution. This*

media is expected to convey information about the applicable regulations in Mount Gede-Pangrango National Park (TNGGP) for climbers. Consequently, the author attempts to design a background based on data collection and analysis results using observation methods, interviews, questionnaires, literature studies, and document studies related to climbing regulations in Mount Gede Pangrango National Park.

Keywords: 2D animation, climbing regulation, background, Mount Gede Pangrango National Park

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu bentuk identitas sebuah bangsa yang penting untuk dijaga dan dikembangkan. Menurut Intruksi Presiden nomor 9 tahun 1969 pengembangan pariwisata dapat memperkenalkan dan mendayagunakan keindahan alam dan kebudayaan Indonesia. Salah satu bentuk pariwisata adalah wisata alam yang memanfaatkan potensi sumber daya alam dan tata lingkungan yang ada. Dikarenakan Indonesia memiliki jumlah gunung aktif sebanyak 129 gunung serta gunung tidak aktif sebanyak 500 gunung (Gosal & dkk, 2018), Pendakian gunung menjadi salah satu potensi wisata alam di Indonesia.

Pendakian gunung dilakukan guna mencapai puncak gunung untuk dapat mendekat kepada alam atau dengan beragam tujuan lainnya. Taman Nasional Gunung Gede Pangrango menjadi salah satu objek pendakian yang dapat didaki di Indonesia. Menurut Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, Taman Nasional Gunung Gede Pangrango dikunjungi lebih dari 160 ribu wisatawan pertahun dan rata-rata 60 ribu orang diantaranya melakukan pendakian, Taman Nasional Gunung Gede Pangrango juga menerapkan kuota 600 pendaki perharinya (Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, 2018).

Namun, untuk mendaki gunung diperlukan pengetahuan dan persiapan tertentu agar tidak menimbulkan kerugian bagi pendaki, individu-individu atau kelompok-kelompok tertentu serta alam atau lingkungan sekitar dari gunung itu sendiri. Jika tidak diperhatikan, bukanlah hal yang aneh jika terjadi kecelakaan atau

kelalaian yang dapat mengakibatkan kematian kepada pendaki. Dari tahun 2013 sampai sekarang, menurut Redaksi Jelajah Lagi terdapat 6 korban jiwa para pendaki Gunung Gede Pangrango akibat kecelakaan atau kelalaian pendaki (Redaksi Jelajah Lagi, 2024).

Hal merugikan lainnya seperti rusaknya lingkungan taman nasional akibat sampah yang dibuang oleh pendaki yang tidak bertanggung jawab juga terjadi di kawasan Gunung Gede Pangrango. Hal ini dapat dilihat ketika Volunteer Gunung Gede Pangrango Operation (GPO) berhasil membawa turun 2,5 ton sampah di area kawasan Gunung Gede pada tanggal (29/10/2023), sampah-sampah yang banyak ditemukan berupa sampah plastik dari pembungkus makanan hingga botol air minum dalam kemasan sampai pakaian-pakaian bekas yang ditinggalkan pendaki.

Dapat diketahui bahwa peristiwa tersebut terjadi akibat campur tangan manusia yang beraktivitas di Kawasan Gunung Gede. Kurangnya kesadaran pendaki serta penerapan regulasi yang kurang baik juga menambah kerugian yang ada. Karenanya dibutuhkan fasilitas dalam menyampaikan informasi yang mudah untuk diakses dan dipahami bagi pendaki mengenai sikap, panduan, peraturan, pengetahuan serta sarana dan prasarana yang ada.

Animasi merupakan salah satu bentuk dari media audio visual yang dapat digunakan sebagai sarana informasi. Animasi memiliki konten yang fleksibel sehingga dapat menggambarkan berbagai situasi atau fenomena yang kompleks menjadi informasi visual yang menarik. Animasi 2D mempunyai kelebihan dalam seni gambarnya dan kemampuannya untuk menjadi jembatan dalam menyampaikan ide-ide baik fiktif maupun realita ke dalam bentuk karya (Aziz, 2019). Dalam sebuah karya animasi, background menjadi hal penting agar animasi yang dibuat menjadi utuh. Dibutuhkan penggambaran serta Teknik yang tepat dalam membuat desain background agar animasi yang dibuat dapat menarik pemirsa.

Oleh karena itu, penulis akan membuat perancangan background terkait dengan pembuatan animasi peraturan dan arahan yang harus dilakukan saat mendaki, maupun ketika berada di kawasan Taman Nasional Gunung Gede Pangrango. Animasi tersebut juga berisikan konsekuensi yang dapat ditimbulkan ketika melanggarnya dengan tujuan menginformasikan pendaki, wisatawan ataupun masyarakat sekitar.

LANDASAN TEORI

Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP)

Taman Nasional Gunung Gede Pangrango merupakan taman nasional terkecil di Indonesia yang mempunyai luas 21.975 hektar. Kawasan ini memiliki dua puncak gunung, yakni Gunung Gede (2.958 mdpl) dan Gunung Pangrango (3.019 mdpl). Kawasan taman nasional ini dapat dijumpai berbagai keanekaragaman hayati, baik pada pegunungan rendahnya, maupun tingginya. Terdapat Sungai-sungai berair deras, air terjun, aliran air panas, danau, lembah, dinding-dinding kawah, serta puncak gunung (Sastha, 2007).

Pendakian Gunung

Pendakian gunung merupakan kegiatan perjalanan seseorang yang berawal dari bawah sampai puncak gunung dengan tujuan tertentu. Pendakian gunung memerlukan waktu yang bervariasi dengan keterampilan yang memadai. Pendakian gunung juga merupakan kegiatan di alam bebas yang menggunakan wahana gunung sebagai sarana kegiatannya (Wijaya & Wijaya, 2011).

Pencemaran Lingkungan di kawasan (TNGGP)

Tingginya minat pengunjung untuk aktivitas pendakian memberikan dampak negatif disamping dampak positif yang nyata terhadap ekosistem kawasan TNGGP. Dampak negatif tersebut terjadi di sepanjang jalur pendakian, contoh dari

dampak tersebut adalah sampah pengunjung dan vandalisme pada fasilitas-fasilitas yang ada (Mulyanto & dkk, 2015).

Animasi 2D

Animasi 2D tradisional adalah animasi yang digambar setiap frame-nya oleh animator, hal itu yang membuat animasi 2D unik. dalam animasi moderen dapat diimplementasikan dengan menggunakan *drawing tablet* (Rall, 2018).

Background Art

Background art merupakan gambar dibagian belakang animasi yang selaras dengan pengayaan dari karakter yang akan dianimasikan. Pengayaan bisa memiliki style yang kartunis maupun realis dengan detail yang minim ataupun kompleks (White, 2009).

Komposisi

Dalam komposisi terdapat tiga komponen yaitu *foreground* (objek yang paling dekat dengan kamera), *middleground* (panggung utama berlangsungnya animasi) dan Background (lingkungan yang menghidupkan suasana dimana karakter) (Fowler, 2002).

Warna

Warna sering digunakan untuk memperlihatkan sebuah emosi, contohnya adalah warna merah untuk emosi marah dan warna biru untuk dingin (Fowler, 2002). Warna memiliki beragam panduan kombinasi sehingga dapat menghasilkan harmoni dari warna-warna yang bersesuaian. Terdapat beberapa kombinasi warna, diantaranya adalah: monokromatis, analogus, komplementer, serta analogus komplementer (Bleicher, 2012). Dalam warna juga terdapat *mood* yaitu psikologi warna yang mengacu kepada pengaruh warna pada perilaku dan persepsi dunia di sekitar kita (Mollica, 2018).

Semi Realism

Semi realism style merupakan gaya gambar gabungan dari gaya realis dan cartoon (Gumelar, 2010). *Semi Realism* mencampurkan unsur realisme dengan *cartoon style* atau *style* lainnya sehingga memberikan kesan realistis namun tetap menonjolkan ciri khas *style* yang dimiliki. *Style* ini banyak digunakan kedalam media audio visual seperti animasi dan game.

Pencahayaan

Pencahayaan berperan untuk pembuatan karya seni untuk memberikan suasana dan drama (Mollica, 2018). Terdapat tiga elemen utama dalam pencahayaan, yaitu *highlight*, *midtone*, dan *shadow* (Bleicher, 2012). Selanjutnya terdapat beberapa sumber pencahayaan, *direct sunlight*, *overcast Light*, *fire light*, *night conditions* (Bleicher, 2012).

Sketch

Sketsa/ Thumbnail atau Line Test Merupakan tahapan pertama dalam proses produksi background animasi. Pada tahap ini dilakukan penggambaran awal secara kasar yang berisi gambaran besar sesuai dengan layout komposisi, staging dan perspektif yang sudah ditentukan di storyboard yang telah dibuat (Ghertner, 2010).

Clean Up

Merupakan proses membersihkan dan merapikan garis-garis sketsa yang telah dibuat. Pada tahap ini penggambaran objek dilakukan dengan lebih detail, objek yang ada pada latar belakang digambar dengan memperhatikan masing-masing objek tanpa merusak estetika *background* tersebut (Ghertner, 2010).

Rendering & Painting

Pada tahap ini dilakukan tracing dan pewarnaan sesuai dengan *clean up*, diawali dengan *blocking* warna dan menentukan *value* dari objek yang ada, dilanjutkan dengan menambahkan pencahayaan dan bayangan untuk

mengarahkan mata permirsa pada suatu poin dan membantu mengatur suasana dan pesan dalam sebuah *scene* (Ghertner, 2010).

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian *mixed method*. Metode ini digunakan untuk mencari data menyeluruh mengenai fenomena yang diteliti serta pengalaman dan interaksi individu-individu terhadap objek yaitu Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, dilakukan juga pencarian data kualitatif dengan menggunakan observasi, wawancara, studi pustaka, studi dokumen dan digabungkan dengan data kuantitatif kuesioner. Dilakukan observasi partisipatif yang merupakan proses pengambilan data dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati, dilakukan juga studi pustaka atau kajian teoritis dari data literatur mengenai fenomena yang diteliti. Dilakukan wawancara tidak terstruktur dimana hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2014), studi dokumen yaitu metode pengumpulan data melalui dokumen- dokumen penting yang tersimpan (Sugiyono, 2005). Dan dilakukan pengumpulan data kuesioner dengan memberikan pertanyaan kepada responden (Sugiyono, 2017).

Pendekatan metode analisis data yang penulis gunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan analisis konten dan analisis deskriptif, dimana penulis akan menganalisis penghitungan frekuensi dari elemen data tertentu yang kemudian menganalisis hasil penghitungan (Rose, 2001). Lalu data yang sudah diperoleh tersebut akan penulis analisis dan dicari pola-pola yang paling banyak muncul untuk dijadikan kesimpulan dan kata kunci.

Data Observasi Partisipatif

Area Pos Pendakian Gunung Gede Jalur Gunung Putri



Gambar 1. Kondisi area pos pendakian Gunung Gede-Pangrango Jalur Gunung Putri
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Jalur pendakian ini memiliki sebelas pos, lima utama dan enam pos bayangan. Diketahui bahwa disetiap pos pendakian yaitu lima pos utama dan enam pos bayangan, masing-masing memiliki objek-objek serta *layout* yang berbeda-beda di dalam areanya.

Pos SIMAKSI (1.450 Mdpl)

Pos SIMAKSI merupakan pos untuk memeriksa barang bawaan serta bukti surat kesehatan sebelum mendaki. Pada pos pertama ini masih terlihat bangunan perumahan warga. Diketahui bahwa tanaman atau tumbuhan yang ada di sekitar pos SIMAKSI masih didominasi oleh Perkebunan warga.

Pos Bayangan Pemantauan (1.500 Mdpl)

Pada pos ini terdapat gambar tanda peraturan-peraturan selama melakukan pendakian, kantor Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan beserta Balai Besar TNGGP serta Resort PTN Gunung Putri. Terdapat bangunan aula kecil multifungsi yang digunakan pendaki untuk beristirahat. Tumbuhan yang ada masih didominasi oleh tumbuhan yang digunakan untuk ekonomi warga sekitar, walaupun demikian sudah terlihat banyak pohon-pohon tinggi.

Pos 1 Pusat Informasi (1.891 mdpl)

Pos ini memiliki palang jenis-jenis flora dan fauna yang ada di kawasan. Jalan yang ada banyak dikelilingi oleh pohon-pohon yang besar dan tinggi. Vegetasi hutan tropis sudah dapat dilihat pada pos ini dengan akar-akar pohon besar menjadi hal yang sering ditemui. Terdapat bangunan kanopi dengan atap berbentuk segi delapan. Selain itu terdapat warung dadakan yang menjual jajanan bagi pendaki.

Pos Bayangan Tanah Merah

Pos ini tidak memiliki tanda atau palang lokasi. Pada pos ini bangunan yang ada memiliki kondisi yang tidak bagus lagi. Terdapat pohon-pohon besar dan tinggi dan warung dadakan yang menjual barang-barang bagi kebutuhan pendaki. Pos ini juga lebih kecil dibandingkan pos-pos sebelumnya.

Pos 2 Legok Leunca (1.994 mdpl)

Pos ini memiliki tanda atau palang lokasi beserta keterangan ketinggian. Pada pos ini bangunan kanopi yang ada memiliki kondisi yang masih bagus walaupun terdapat tumbuhan yang berada dibagian atapnya. Terdapat pohon-pohon besar dan tinggi dengan akar yang memanjang.

Pos 3 Buntut Lutung (2.258 mdpl)

Pada pos ini bangunan kanopi masih memiliki kondisi yang bagus walaupun tidak sebagus kondisi di pos sebelumnya. Terdapat pohon-pohon besar dan tinggi dengan akar yang memanjang di pos ini. Area pos ini memiliki area yang paling luas jika dibandingkan pos-pos sebelumnya.

Pos Bayangan Lawang Saketeng (2.486 mdpl)

Pos ini memiliki tanda atau palang lokasi beserta keterangan ketinggian dari pos. Pada pos ini terdapat pepohonan yang tidak lebih besar dan tinggi dibandingkan pos sebelum-sebelumnya. Jalur menuju pos ini cukup curam dan terjal.

Pos 4 Simpang Maleber (2.620 mdpl)

Pos ini memiliki palang informasi mengenai pos. Pada pos ini bangunan kanopi sudah dalam kondisi rusak dan sebagian besar fondasinya sudah hilang. Pos ini memiliki kabut yang tebal, terdapat pohon besar yang dijadikan tumpuan untuk dijadikan tenda sebagai tempat berjualan, berteduh dan bermalam. Perjalanan menuju pos ini curam dan terjal dan menjadi bagian yang paling sulit didaki.

Pos 5 Alun-alun Suryakencana Timur (2.752 mdpl)

Pos ini memiliki palang informasi lokasi dan ketinggian. bangunan kanopi sudah hancur dan hanya tersisa bangku-bangkunya saja. Terdapat tanaman semak-semak dan pepohonan yang tidak lebih besar dan tinggi dibandingkan pos sebelum-sebelumnya. Pos ini memiliki area yang datar dan luas sehingga banyak dijadikan tempat beristirahat atau bermalam. Jalan pada pos ini terdiri dari banyak susunan batuan. Terdapat tenda-tenda yang dijadikan sebagai warung tempat jualan.

Pos Bayangan Alun-alun Suryakencana Barat (2.738 mdpl)

Pos ini didominasi tanaman semak-semak, tanaman bunga dan pepohonan yang tidak lebih besar dan tinggi dibandingkan pos sebelum-sebelumnya. Pos ini memiliki area yang luas dengan dataran yang landai dengan jalur pasir, serta sumber mata air sehingga banyak pendaki yang mendirikan tenda pada pos ini. Terdapat juga bangunan *emergency shelter* yang berbentuk segitiga.

Pos Bayangan Puncak Gunung Gede (2.958 mdpl)

Pos ini memiliki tanaman Semak-semak kecil serta tanaman bunga. Dari pos ini dapat terlihat empat kawah dengan kawah paling besar bernama Kawah Ratu. Dapat dilihat juga Gunung Pangrango serta di kejauhan terdapat Gunung Salak. Untuk menuju pos ini jalur yang dituju cukup terjal dan licin.

Dapat disimpulkan disetiap pos pendakian lima pos utama dan enam pos bayangan memiliki tenda yang digunakan oleh warga sekitar sebagai tempat jualan, diketahui juga kecuali pos tanah merah terdapat palang yang berisi informasi lokasi pos yang ditempati. Selain itu semakin keatas, keragaman vegetasi ,tinggi serta besar pohon akan semakin sedikit dan kecil, selain itu kondisi medan pendakian akan semakin terjal, berkabut dan lembap.

Kondisi Lingkungan Pos Pendakian Gunung Gede Jalur Gunung Putri



Gambar 2. Pencemaran lingkungan pada pos-pos pendakian Jalur Gunung Putri
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Disetiap pos pendakian, masing-masing ditemukan sampah yang ditinggalkan pendaki walaupun sudah ada panduan, palang dan penampungan sampah sementara. Dikarenakan masing-masing pos memiliki tenda yang digunakan oleh warga sekitar sebagai tempat jualan yang menjual jajanan, pencemaran lingkungan akibat sampah yang ditinggalkan baik oleh pendaki ataupun oleh penjual jajanan akan semakin bertambah. Sampah yang paling banyak ditemukan merupakan sampah plastik bungkus camilan atau kantung plastik. Kerusakan lingkungan yang ada memiliki dampak terhadap manusia seperti pendaki, penjual, warga sekitar dan petugas balai besar, hewan serta tanaman endemik . Contohnya seperti hewan yang memakan sampah karena mengiranya sebagai makanan atau rusaknya tanah akibat sampah yang mengendap.

Vegetasi Pos Pendakian Gunung Gede Jalur Gunung Putri



Gambar 3. Pencemaran lingkungan pada pos-pos pendakian Jalur Gunung Putri
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Kawasan vegetasi yang ada dibagi menjadi tiga (Sub-Montana (1.200-1.500 mdpl), Montana (1.500-2.400 mdpl), Sub-Alpin (2.400-3.019 mdpl). Di setiap kawasan vegetasi masing-masing memiliki keragaman vegetasi atau jenis tumbuhan yang berbeda-beda dimana semakin tinggi letak kawasan, jumlah tanaman yang ada dikawasan tersebut akan semakin banyak atau rapat walaupun keragaman spesies yang ada semakin sedikit. Tanaman yang memiliki nilai ekonomis bagi masyarakat sekitar juga hanya ditemukan dikaki Gunung Gede. Semakin tinggi letak kawasannya, tanaman yang mendominasi kawasan tersebut akan semakin pendek atau kecil dibandingkan kawasan sebelumnya, selain itu jumlah pepohonan tinggi yang memiliki penopang dan akar besar semakin berkurang.

Hasil Studi Pustaka

Terdapat dua familia tumbuhan yang mendominasi Kawasan Sub-montana yaitu (Fagaceae) suku Kastanye-kastanyean atau pohon Oak besar dan (Lauraceae) atau suku kamfer-kamferan. Selain itu terdapat pohon besar lain seperti pohon ara, nyawai dan pasang batu. Bagian datar pegunungan dan bagian pegunungan didataran rendah biasanya dipenuhi dengan pohon-pohon berpenopang besar, namun semakin keatas jalur kawasan yang dilewati semakin sedikit juga jumlah pohon dengan penopang besar yang ditemui.

Pada kawasan montana masih bisa ditemui pohon-pohon besar pada yang ditemukan di kawasan sebelumnya, seperti pohon rasamala (*Altingia excelsa*), serta pohon ara atau pohon (*Sloanea sigun*) Beleketebe. Walaupun demikian pohon jamuju atau (*Dacrycarpus imbricatus*) dan pohon puspa mulai menggantikan spesies kawasan rendah sebagai pohon yang paling banyak ditemui. Kawasan sub-alpin memiliki tumbuhan yang dapat tumbuh di kondisi dingin, tumbuhan yang ada tidak sebesar dan tidak setinggi dibandingkan Kawasan sub-montana dan montana. Contoh tanaman yang mendominasi dikawasan ini adalah

Cantigi wangi (*Gaultheria punctata*) atau Gandapura, serta tumbuhan semak-semak seperti adalah Edelweiss (*Anaphalis Javanica*),

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan tatap muka di kantor Balai Besar TNGGP. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Kepala Bidang Teknik Konservasi pak Agus Yulianto, S.Si., M.IDS. didapatkan bahwa: Taman nasional Gunung Gede-Pangrango telah berupaya untuk menambah kesadaran pendaki dalam menyadari pentingnya peraturan dan panduan melalui konten di website dan akun Instagram resmi. Pihak Balai Besar TNGGP memiliki masalah penanggulangan sampah, masalah ini dapat menimbulkan keresahan bagi petugas. Pihak Balai Besar merespon masalah tersebut dengan melakukan Gunung Gede Operation (GPO), walaupun demikian operasi tersebut bukan merupakan solusi akhir dikarenakan sampah merupakan masalah kesadaran dari setiap pendaki.

Hasil Kuesioner

Berdasarkan kebutuhan penelitian dalam perancangan karya dan agar mengetahui wawasan tentang Taman Nasional Gunung Gede-Pangrango penulis melakukan survei kepada 30 pendaki yang sedang melakukan pendakian di Taman Nasional Gunung Gede-Pangrango melalui jalur Gunung Putri serta calon pendaki di rentan remaja dan dewasa. Lebih dari setengah responden pernah mendaki Gunung Gede, walaupun demikian masih banyak pendaki yang belum mengetahui atau acuh terhadap peraturan-peraturan yang berlaku. Cerita yang paling disukai adalah genre adventure sedangkan gaya penggambaran animasi *semi realism* dan anime menjadi yang paling banyak disukai. Lokasi yang paling disukai oleh reponden adalah puncak Gunung Gede dan Alun-alun Suryakencana dan lokasi yang paling terjal adalah jalur dari pos tiga menuju pos empat.

Hasil Studi Dokumen

Hasil Dokumen Data Pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP)

Pendakian melewati jalur pendakian Gunung Putri merupakan jalur paling favorit, dengan demikian banyak pendaki pendaki pemula yang melewati jalur tersebut. Mayoritas Pendaki merupakan remaja dan dewasa muda berumur 17 sampai 35 tahun.

Analisis Karya Sejenis

Tabel 1. Analisis tiga karya

<i>Princess Mononoke</i>	<i>Yama no Susume</i>	<i>Sensations</i>
		

Sumber: Dokumen Pribadi

Setiap karya yang telah dianalisis akan kemudian dijadikan referensi dalam konsep perancangan karya. Analisis dilakukan pada beberapa tiga karya animasi yaitu “*Princess Mononoke*”, “*Yama no Susume*” serta “*Sensations*”. Analisis dilakukan pada bagian komposisi, pencahayaan, pewarnaan serta mood pada masing-masing animasi. Dari ketiga karya sejenis dapat disimpulkan bahwa komposisi animasi memiliki elemen komposisi foreground, middleground, dan background yang dapat digunakan sesuai kebutuhan dalam background, elemen tersebut dapat menuntun mata penonton terhadap objek yang ingin dijadikan suatu fokus utama pada suatu shot didalam animasi.

Pencahayaan yang digunakan adalah *direct sunlight* sehingga memberikan kesan hangat dan semangat sekaligus menunjukkan kondisi nyata bagaimana cahaya normalnya berinteraksi dengan objek disekitar saat mendaki gunung. Pencahayaan ini juga dapat memberikan kesan dramatis dan agung. Digunakan

juga pencahayaan *sky light* untuk menunjukkan suasana damai, serta *overcast light* pada waktu sore atau subuh.

Warna yang digunakan adalah warna analogus dimana warna yang ada menunjukkan keharmonisan antara yang satu dan yang lainnya. Namun terdapat juga penggunaan warna komplementer dengan warna kontras yang intens, kombinasi warna ini digunakan pada beberapa *scene* terutama pada *scene* epik. Beberapa *scene* juga menggunakan warna analogus komplementer yang dapat memberikan kesan warna yang harmonis antara yang satu dan yang lainnya namun tetap memberikan kontras warna seperti kontras pada langit, dan jalur pendakian sehingga fokus utama dari background tetap terlihat. Mood yang digunakan adalah mood hangat sehingga memberikan rasa berpetualang. Walaupun demikian mood dingin tetap digunakan pada *scene* malam atau *scene* menyeramkan dan mengharukan.

Data Khalayak Sasar

Secara demografis, target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini merupakan calon pendaki TNGGP remaja dewasa rentang umur 18 tahun hingga 30 tahun.

KONSEP DAN PERANCANGAN

Konsep Perancangan

Penulis melakukan perancangan dengan mengangkat objek penelitian yang dimulai dari pengembangan ide, pesan, media, hingga perancangan visual, dan diwujudkan dalam media *background* untuk film pendek animasi 2D yang membahas tentang peraturan pendakian di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango. Proses kreatif ini melibatkan analisis data yang diperoleh dari observasi, wawancara, analisis karya sejenis, studi pustaka, studi dokumen, dan kuesioner kepada target audiens. Data dari observasi berfungsi sebagai dasar

untuk memahami penggambaran suasana dan interaksi pendaki dengan latar tempat. Sementara itu, data dari analisis karya sejenis digunakan sebagai referensi visual dalam perancangan background. Data dari kuesioner, dan studi dokumen berfokus pada preferensi pengayaan animasi. Hasil perancangan dari konsep yang telah dibuat adalah sebuah animasi yang mengangkat masalah tentang peraturan pendakian dan pelanggaran yang dilakukan selama pendakian. Konsep perancangan background ini akan menampilkan lokasi yang sesuai dengan lokasi TNGGP.

Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan penulis terhadap perancangan background art adalah untuk memperlihatkan kondisi lingkungan dan gambaran alam lokasi di kawasan Taman Nasional Gunung Gede-Pangrango saat melakukan pendakian dan dampak interaksi antara pendaki dengan lingkungan Taman Nasional Gunung Gede-Pangrango. Pesan ini berdasarkan hasil data yang telah dikumpulkan oleh penulis tentang kerugian dari pelanggaran yang dilakukan oleh pendaki selama melakukan pendakian di kawasan Taman Nasional Gunung Gede-Pangrango terhadap lingkungan di kawasan tersebut. Dengan demikian karya berupa animasi pendek 2D menjadi media dipilih penulis untuk menyampaikan informasi mengenai pentingnya mengikuti peraturan-peraturan yang ada di kawasan Taman Nasional Gunung Gede-Pangrango serta menjaga lingkungannya.

Konsep Kreatif

Dari berbagai data yang didapat penulis merancang *background art* yang dibuat berdasarkan keadaan lingkungan di kawasan Taman Nasional Gunung Gede-Pangrango yang dibuat dalam bentuk 2D. Lingkungan yang digambarkan dibuat berdasarkan ciri-ciri atau objek-objek yang sering muncul pada setiap pos jalur pendakian Gunung Putri Taman Nasional Gunung Gede-Pangrango. Data-data lapangan kawasan Taman Nasional Gunung Gede-Pangrango dan hasil analisis karya sejenis akan digunakan dalam perancangan background, didapatkan

penggambaran *background* dengan genre petualangan, *mood* yang menyenangkan dan positif serta pengayaan *semi realism*.

Konsep Media

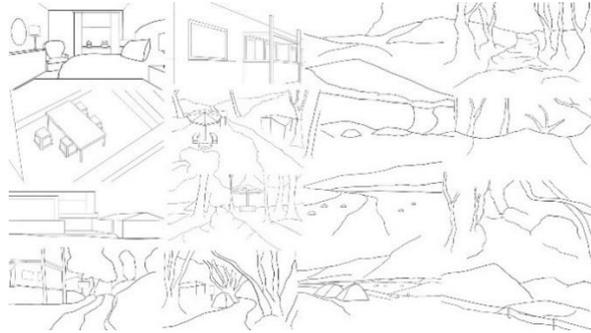
Hasil utama perancangan *background* ini merupakan konten media visual dengan *output* animasi 2D. Pada proses perancangan *background* art 2D penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk melakukan *sketch*, *cleanup* dan juga pewarnaan *background*. Rasio yang digunakan untuk *background* art dalam animasi adalah 16:9 dengan resolusi FHD 1920x1080 px.

Konsep Visual

Pada proses perancangan *background* art 2D ini penulis menggunakan pengayaan *semi realis*. Setiap objek atau ciri khas yang ada pada pos masing-masing dibuat dengan menggunakan pencahayaan *semi realis* dan menggunakan tekstur yang menyerupai kondisi nyata. Dilakukan pembuatan moodboard yang berisi contoh gambaran objek-objek yang muncul dalam *background* beserta pewarnaannya. Perancangan *background* didalam animasi 2D ini dimulai dengan membuat isometrik dari masing-masing pos pada jalur pendakian Gunung Putri Taman Nasional Gunung Gede-Pangrango. Isometrik tersebut dibuat untuk mengetahui apa saja serta letak dari objek-objek yang ada pada pos pendakian tersebut sehingga ciri khas pada masing-masing pos dapat digambar dengan keadaan nyata.

Perancangan *Background*

Sketch

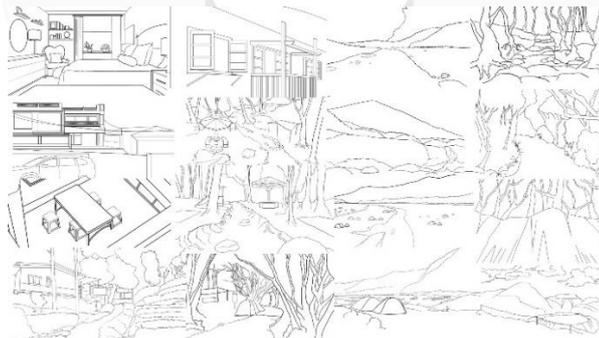


Gambar 4. Tahapan *Sketch*
Sumber: Dokumen Pribadi

Perancangan background pada proses pertama diawali dengan membuat sketsa atau sketch mengikuti layout dari storyboard, dengan demikian objek-objek yang ada serta layout dari penggambaran objek tersebut bisa digambar sesuai dengan storyboard.

Clean Up

Perancangan proses background selanjutnya adalah dengan melakukan penggambaran yang lebih konsisten dan lebih detail. Pada proses ini objek-objek yang ada akan dibuat lebih detail agar mempermudah proses pewarnaan di proses selanjutnya. Adapun beberapa cleanup yang sudah dibuat untuk perancangan background sebagai berikut:



Gambar 5. Tahapan *Clean Up*
Sumber: Dokumen Pribadi

Pewarnaan

Proses tahap terakhir merupakan pewarnaan yang dilakukan dengan pengayaan secara semi realis, digunakan warna-warna yang sesuai dengan mood yang ingin disampaikan pada scene tersebut. Pemberian warna diawali dengan memberikan warna dasar atau blocking warna, lalu disusul dengan pemberian detail warna terhadap objek-objek yang Ada. Setelahnya diberikan pencahayaan dan bayangan terhadap objek-objek yang ada. Adapun beberapa pewarnaan background yang sudah dibuat untuk perancangan background sebagai berikut:



Gambar 6. Tahap Pewarnaan
Sumber: Dokumen Pribadi

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari data-data yang telah dikumpulkan dan dari hasil perancangan background art untuk animasi 2D mengenai peraturan bagi pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango yang telah dibuat. Dapat diketahui terdapat dampak negatif terhadap lingkungan Taman Nasional Gunung Gede-Pangrango akibat pelanggaran yang dilakukan oleh pendaki saat melakukan pendakian. Kerusakan lingkungan yang ada memiliki dampak negatif terhadap manusia seperti pendaki, penjual, warga sekitar dan petugas balai besar, binatang dan hewan-hewan endemik serta tumbuhan dan tanaman endemik yang terancam punah.

Dengan demikian background art untuk animasi ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran pendaki yang melakukan pendakian di kawasan Taman

Nasional Gunung Gede Pangrango terutama untuk mengikuti peraturan dan norma yang ada serta ikut serta menjaga lingkungan disekitar kawasan Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.

Saran

Perancang background art terbuka terhadap kekurangan baik dari segi penulisan atau karya. Karena keterbatasan waktu dan jam terbang yang masih sedikit, berharap agar dapat terus belajar dan dapat mengetahui hal yang seharusnya tidak penulis lakukan selama merancang sebuah background. Diharapkan juga bagi peneliti selanjutnya yang meneliti objek yang sama untuk memperhatikan dampak dari interaksi pendaki terhadap lingkungannya selama melakukan pendakian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. *Channel Jurnal Komunkasi, Vol. 7, No.1, pp., 49-58.*
- Bleicher, S. (2012). *Contemporary Color: Theory & Use, Second Edition.* Toronto: Cengage Learning.
- Byrne, M. T. (1999). *Animation: The Art of Layout and Storyboarding.* Kildare: Mark T. Byrne.
- Fowler, M. S. (2002). *Animation: Background Layout From Student To Professional.* Ontario: Fowler Cartooning Ink.
- Ghertner, E. (2010). *Layout And Composition For Animation.* Oxford: Focal Press.
- Gosal, L. C., & dkk. (2018). Analisis Spasial Tingkat Kerentanan Bencana Gunung Api Lokon Di Kota Tomohon. *Jurnal Spasial Vol 5. No 2, 229.*
- Gumelar, M. S. (2010). *Comic Making: Cara Membuat Komik.* Jakarta: An1mage.
- Mollica, P. (2018). *Special Subjects: Basic Color Theory: An Introduction To Color For Beginning Artists.* Beverly: Walter Foster Publishing.

- Mulyanto, A., & dkk. (2015). *Panduan Pendakian Taman Nasional Gunung Gede Pangrango*. Cianjur: Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.
- Novelia, C., Sudaryat, Y., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK SERIAL ANIMASI 2D VERTIKAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI DAMPAK ADIKSI TIKTOK TERHADAP REMAJA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.10, No.2*, 20.
- Rall, H. (2018). *Animation From Concepts and Production*. Boca Raton: CRC Press.
- Redaksi Jelajah Lagi. (2024, Mei 15). *Daftar Lengkap Pendaki Meninggal Dalam Dekapan Gunung Indonesia UPDATE TERBARU 2024*. Diambil kembali dari Jelajah Lagi: <https://www.jelajahlagi.id/2021/08/daftar-pendaki-meninggal-di-gunung.html>
- Rose, G. (2001). *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: SAGE.
- Sastha, H. B. (2007). *Mountain climbing for everybody: panduan mendaki gunung*. Jakarta: Hikmah.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taman Nasional Gunung Gede Pangrango. (2018). *Ayo Ke Taman Nasional Gunung Gede Pangrango*. Cianjur: Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.
- White, T. (2009). *How To Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass On the Traditional Principals of Animation*. New York: Focal Press.
- Wijaya, H., & Wijaya, C. (2011). *Rekam Jejak Pendakian Ke 44 Gunung Di Nusantara*. Yogyakarta: Andi Publisher.