

PERANCANGAN DESAIN ENVIRONMENT 3D UNTUK ANIMASI PANATAYUNGAN PANJALU SEBAGAI MEDIA INFORMASI WISATA SITU LENGKONG PANJALU

3D Environment Design For Animation Of Panatayungan Panjalu As A Media Of Information For Situ Lengkong Panjalu Tourism

Enrico Pratenta Bangun¹, 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*
enricopridenta@student.telkomuniversity.ac.id¹, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id²,
rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Perancangan environment untuk animasi "Panatayungan Panjalu" didasari oleh kebutuhan untuk melestarikan dan menjaga ekosistem budaya dan pariwisata di Situ Lengkong Panjalu, yang sering diabaikan saat ini. Tujuan perancangan ini adalah untuk memahami lingkungan Situ Lengkong Panjalu dan Desa Panjalu sebagai referensi dalam pembuatan environment untuk animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan pengumpulan dan analisis data melalui observasi serta analisis karya sejenis. Data yang dikumpulkan digunakan sebagai dasar dalam perancangan environment yang disesuaikan dengan naskah. Hasil penelitian menunjukkan adanya warung-warung di sepanjang jalan menuju Situ Lengkong Panjalu, gerbang Situ Lengkong Panjalu dengan bentuk simetris, perumahan warga, serta lanskap gunung dan persawahan. Hasil akhir dari perancangan ini adalah environment yang terdiri dari 5 scene.

Kata kunci: animasi, environment, Situ Lengkong, Panjalu

Abstract: The environment design for the animation "Panatayungan Panjalu" is motivated by the need to preserve and protect the cultural and tourism ecosystem of Situ Lengkong Panjalu, which is often overlooked nowadays. The purpose of this design is to understand the environment of Situ Lengkong Panjalu and Panjalu Village as a reference for creating the animation environment. The research method used is qualitative, with data collection and analysis conducted through observation and analysis of similar works. The collected data is then used as a basis for designing the environment in accordance with the script. The research findings indicate the presence of stalls along the road leading to Situ Lengkong Panjalu, a symmetrical-shaped gate of Situ Lengkong Panjalu, residential areas, and the landscape of mountains and rice fields. The final result of this design is an environment consisting of 5 scenes.

Keywords: animation, environment, Situ Lengkong, Panjalu

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia memperoleh keberagaman destinasi pariwisata, beberapa di antaranya erat terkait dengan kekayaan budaya. Oleh karena itu, Fenomena yang diangkat untuk animasi Panatayungan Panjalu adalah pelestarian dan penjagaan ekosistem budaya dan pariwisata di Situ Lengkong Panjalu. Situ Lengkong Panjalu merupakan sebuah destinasi wisata yang berlokasi di Kabupaten Ciamis. Di tempat ini, pengunjung dapat menikmati keindahan danau yang tenang, dikelilingi oleh pepohonan rindang, serta menjelajahi cagar alam sambil berperahu mengelilingi pulau di tengah danau.

Dalam era digital yang terus berkembang ini, animasi menjadi media komunikasi efektif untuk menyampaikan informasi, nilai-nilai dan tujuan yang dirancang oleh penulis. 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).

Dalam animasi Panatayungan Panjalu, desain environment yang akan dibuat mencakup Situ Lengkong Panjalu, Pulau Nusa Gede, dan Desa Panjalu. Ketiga lokasi tersebut akan dipresentasikan dalam suasana tahun 2023 yang dilihat dari perspektif orang dewasa yang selalu bersemangat untuk mencari informasi. Desain environment akan didasarkan pada hasil analisis dari proses penelitian yang dilakukan.

LANDASAN TEORI

Media Informasi

Sebuah medium (jamak, media) adalah saluran komunikasi. Berasal dari kata Latin yang berarti "antara" istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Contohnya termasuk video, televisi, diagram, bahan cetak, komputer dan instruktur. Hal ini dianggap sebagai media pembelajaran ketika medium tersebut membawa pesan dengan tujuan pengajaran. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi komunikasi (Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., Smaldino, S. E., 1993)

Animasi

Animasi yaitu kumpulan gambar-gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi Gerakan (Alexandra, Sumarlin & Afif, 2023). 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).

Stylized Art Style

Stylized art style mengadopsi pendekatan visual yang artistik. Ini termasuk cel-shading, tekstur yang digambar manual, proporsi dan fitur yang dilebih-lebihkan atau "exaggerated", dan art style unik lainnya seperti anime atau buku komik. Stylized art style memungkinkan lebih banyak kreativitas dan ekspresi dalam suatu animasi dibandingkan realistic art style yang kaku. Art style ini juga sangat cocok untuk permainan fantasi, kartun, dan ringan yang menarik khalayak luas. Stylized art style mengutamakan ekspresi artistik dari pada akurasi secara teknis. Keunikannya membuat sebuah animasi terasa lebih bergaya. (Shahbazi, 2023).

Environment

Environment merupakan salah satu unsur penting dalam animasi. Lingkungan atau environment adalah semua aspek yang membentuk dunia dimana karakter akan tampil dalam sebuah animasi dimana karakter tersebut

hidup, bergerak dan berinteraksi dengan elemen-elemen animasi yang lain. (Tahta, A. P., Hendiawan, T., & Rahmansyah, A., 2015).

Yongqi Lue (2019) menyatakan bahwa tujuan dari desain environment adalah menciptakan pengalaman yang baik, meningkatkan komunikasi, dan menciptakan tempat-tempat yang dapat mengoptimalkan cara manusia berinteraksi dengan lingkungannya.

Background

Menurut Rochman, Faizal, dkk. dalam (Sahda, T. S., Budiman, A., & Mario, M., 2021) Produksi animasi biasanya menyebut lingkungan sebagai background yang digambar terpisah dengan karakter. Semua background dibuat berdasarkan penulisan skenario atau naskah dan storyboard yang telah ditetapkan dalam tahapan kreasi dan praproduksi. Sesuai arahan sutradara, sang environment designer membuat background menyatu dengan tampilan karakter.

Isometri

Istilah “isometrik” sendiri berasal dari kata Yunani “isos” yang berarti “sama” dan “metron” yang berarti “ukuran”, yang berarti pengukuran yang sama dalam tiga arah utama, yaitu lebar, tinggi, dan kedalaman. Gambar isometrik adalah metode representasi objek tiga dimensi secara grafis, yang digunakan oleh para insinyur, perancang teknis, dan arsitek. Teknik ini memungkinkan untuk menampilkan struktur 3d dengan mudah pada permukaan 2d (StudySmarter, 2023).

Perspektif

Hernandez (2013) menyatakan bahwa perspektif adalah tentang dimensi dan kedalaman. Kedalaman dalam desain, menyiratkan ilusi jarak (elemen tiga dimensi) dalam bidang dua dimensi. Dengan kata lain, perspektif adalah cara membuat objek tampak semakin dekat dan semakin jauh. Efek ini dapat dicapai dengan penggunaan ketebalan garis dan warna, namun hal ini tentunya menjadi lebih mudah melalui penggunaan perspektif yang tepat.

Komposisi

Komposisi adalah seni menggabungkan bagian-bagian individu menjadi sesuatu yang berfungsi secara keseluruhan (Barcher, 2018). Menurut Davies (2016), komposisi adalah cara anda mengatur dan menyajikan subjek anda untuk menciptakan gambar yang lebih menyenangkan dan menarik. Ada sejumlah karakteristik visual yang memicu respons estetis yang sama.

Pencahayaan

Menurut Azizah & Budiman (2018), Pencahayaan adalah elemen penting untuk menciptakan mood dalam sebuah gambar. Pencahayaan dapat menegaskan bentuk sehingga bisa berfungsi untuk menunjukkan atau menyembunyikan sebuah detail pada gambar. Pencahayaan dalam background memiliki tiga elemen yaitu highlights (bagian paling tersorot cahaya), midtones (bagian yang tidak langsung terkena cahaya), dan shadows (bagian gelap yang tidak terkena sinar karena terlindung benda).

Warna

Dalam Azizah & Budiman (2018), warna dapat dipersepsikan oleh manusia sebagai suatu emosi, sehingga warna dapat digunakan untuk menyampaikan mood yang ada dalam setiap scene. Dengan demikian, untuk menghasilkan warna background yang dapat menyampaikan mood sebuah film animasi, perlu adanya pemahaman teori warna seperti perbedaan antara hue, intensitas warna, value, dan temperatur warna.

DATA DAN ANALISIS DATA

Data Lingkungan Situ Lengkong Panjalu dan Pulau Nusa Gede

Objek wisata Situ Lengkong Panjalu dibagi menjadi beberapa bagian yaitu, Gerbang Situ Lengkong Panjalu, Wisata Situ Lengkong Panjalu, Pulau Nusa Gede, Dermaga Pulau Nusa Gede, dan Perumahan di Situ Lengkong Panjalu.

Gerbang Situ Lengkong Panjalu

Untuk para pengunjung rombongan yang datang dengan bus, mereka harus berjalan terlebih dahulu untuk sampai ke depan gerbang Situ Lengkong karena jalan menuju ke gerbang hanya cukup untuk dilalui pengendara motor dan mobil saja. Sepanjang jalan menuju ke gerbang Situ Lengkong terdapat kedai-kedai yang menjual makan-minum, baju dan aksesoris.

Wisata Situ Lengkong

Wisata Situ Lengkong Panjalu Saat memasuki gerbang pandangan akan tertuju pada parkir kendaraan di depan dan di bagian kanan terdapat area penyewaan perahu atau kayak, ada juga beberapa gazebo yang dibangun di area penyewaan perahu agar pengunjung dapat berteduh serta menikmati pemandangan Situ Lengkong. Dari area parkir pengunjung dapat langsung melihat Situ Lengkong serta pulau Nusa Gede di seberang.

Pulau Nusa Gede

Tepat ditengah-tengah Situ Lengkong Panjalu terdapat pulau yang oleh penduduk setempat dinamakan Nusa Gede atau Nusa Larang. Pulau Nusa Gede memiliki bentuk menyerupai trapesium. Pulau Nusa juga dikelilingi dengan banyak pepohonan yang menjulang tinggi.

Dermaga Pulau Nusa Gede

Pulau Nusa Gede hanya memiliki satu akses masuk dan untuk dapat sampai ke dermaga ini kita harus menyeberang danau terlebih dahulu dengan menggunakan perahu yang sudah disediakan oleh pengurus setempat. Saat sampai di dermaga pengunjung di sambut gapura hijau yang diapit oleh dua prasasti berbahasa sunda. Di bawah terdapat patung harimau kembar. Dua jenis fauna ini terkait dengan mitos sejarah Kerajaan Panjalu. Mengenai harimau kembar ini ada pula cerita legendanya.

Perumahan Situ Lengkong Panjalu

Rumah-rumah umumnya memiliki atap berbentuk segitiga yang berlapis-lapis. Beberapa rumah ada yang menggunakan pagar dan ada juga yang tidak. Dinding rumah terbuat dari semen dan atapnya menggunakan bata merah. Rumah-rumah yang ada di desa ini memiliki warna yang beragam, seperti putih, cream, hijau, biru dan oranye. Terdapat jarak juga dari rumah ke rumah sehingga tidak saling menghimpit satu sama lain.

Data Khalayak Sasar

Khalayak sasar yang akan menjadi audience untuk animasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

Demografis

Demografis khalayak sasar yang akan dipakai adalah remaja dengan usia 19-20 tahun, berjenis kelamin perempuan dan laki-laki, berasal dari Ciamis, dengan pekerjaan sebagai pelajar dan mahasiswa.

Psikografis

Psikografis khalayak sasar yang dituju yaitu remaja yang memiliki gaya hidup sering menonton animasi, berasosiasi dengan youtube, suka bepergian, dan penikmat alam.

Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen yang dituju yaitu pada remaja yang memiliki ketidaktahuan tentang Situ Lengkong Panjalu tetapi mengetahui penyajian informasi menggunakan Animasi yang diunggah di platform youtube.

Data Hasil Observasi

Objek wisata Situ Lengkong Panjalu terbagi menjadi beberapa bagian menarik. Di Gerbang Situ Lengkong Panjalu, pengunjung rombongan harus berjalan kaki karena akses hanya cukup untuk motor dan mobil, dengan kedai-kedai di sepanjang jalan. Setelah memasuki gerbang, terdapat parkir kendaraan, area penyewaan perahu atau kayak, dan gazebo untuk menikmati pemandangan.

Di tengah Situ Lengkong terdapat Pulau Nusa Gede yang berbentuk trapesium dan dikelilingi pepohonan tinggi. Pulau ini hanya memiliki satu akses masuk melalui dermaga yang dicapai dengan perahu, dan di dermaga terdapat gapura hijau dengan prasasti Sunda serta patung harimau kembar yang terkait dengan mitos sejarah Kerajaan Panjalu. Di sekitar Situ Lengkong terdapat perumahan dengan desain atap segitiga berlapis-lapis, dinding semen, atap bata merah, dan warna-warna beragam, serta rumah-rumah yang tidak saling berhimpitan.

Data Karya Sejenis

Puss in Boots	Mismatched	The Paperman	Nussa
			

Analisis karya sejenis menunjukkan bagaimana animasi "Puss in Boots: The Last Wish" memanfaatkan berbagai jenis pencahayaan seperti cahaya matahari, jendela, dan menyebar untuk menciptakan visual yang cerah dan fokus pada karakter utama, sementara penggunaan dua temperatur warna berbeda menambah nuansa yang kaya. "Mismatched" menggunakan gaya brush painting untuk menciptakan tekstur tanpa kompleksitas berlebihan, dengan stylized art style pada background yang memberikan identitas visual khas dan fokus pada objek utama. "The Paperman" menonjol dengan komposisi kuat dan penggunaan gradasi warna hitam-putih, di mana prinsip desain seperti rule of thirds dan golden ratio membantu menciptakan tata letak yang estetis. Animasi "Nussa" mengambil inspirasi dari bentuk bangunan sederhana yang mencerminkan desa di Indonesia,

khususnya Desa Panjalu, menciptakan nuansa otentik dengan variasi desain bangunan yang meningkatkan realisme dan memperkaya visual.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan, Situ Lengkong Panjalu telah menjadi pusat daya tarik dan bagian dari identitas Kecamatan Panjalu, kaya akan sejarah dan nilai-nilai budaya tinggi. Namun, remaja saat ini kurang memperhatikan dan melestarikan warisan budaya tersebut. Diharapkan, perancangan animasi ini dapat membantu remaja mengenali keindahan dan kekayaan budaya Situ Lengkong Panjalu, agar warisan budaya ini tetap hidup dan diperhatikan oleh generasi muda. Desain lingkungan dalam animasi ini dimaksudkan untuk menyampaikan pesan tentang situasi terkini wisata Situ Lengkong Panjalu, sehingga remaja dapat memahami pentingnya pelestarian dan berperan serta dalam usaha tersebut di masa depan.

Konsep Kreatif

Animasi Panatayungan Panjalu mengisahkan perjalanan dan perjuangan Adira, seorang jurnalis dari Jakarta, yang mengunjungi desa Panjalu untuk mengungkap kecurangan kepala desa setempat. Untuk memvisualisasikan cerita ini, penulis mencatat lokasi-lokasi penting seperti rumah Adira, lingkungan perjalanan, dan Situ Lengkong Panjalu, kemudian melakukan observasi untuk mencari referensi visual. Observasi ini mengarahkan penulis pada tiga lokasi yang sesuai, seperti kediaman warga, warung makan dan pulau Nusa Gede, yang mendukung penceritaan animasi. Selanjutnya, penulis menggunakan referensi dari hasil observasi dan karya sejenis untuk membuat setting dalam animasi, dan akhirnya membuat moodboard untuk lokasi-lokasi yang akan dihadirkan dalam Panatayungan Panjalu.

Konsep Media

Media utama yang digunakan dalam perancangan animasi pendek ini adalah Blender untuk pembuatan environment 3D dan model aset karena fiturnya yang lengkap dan gratis. Adobe Substance Painter digunakan untuk membuat tekstur pada aset model 3D yang memerlukan UV map, seperti pegunungan, lantai, dinding, jalanan, dan tanah, dengan fitur dynamic brush. Photoshop digunakan sebagai alternatif untuk tekstur aset 3D yang tidak memerlukan UV map, guna mempercepat proses pembuatan tekstur. Karya animasi Panatayungan Panjalu akan dipublikasikan di YouTube, sehingga mudah diakses oleh remaja karena aplikasi ini gratis.

Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan desain environment untuk animasi "Pantayaungan Panjalu" dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

Script Breakdown

Bagian ini dibuat untuk membantu mendata pengerjaan *environment* 3d yang harus dibuat dengan menjabarkan scene, lokasi, waktu serta keadaan cuaca kedalam sebuah bagan.

Konsep Environment 3D

Pada tahap ini penulis mulai membuat konsep environment dari setiap lokasi yang sudah di data pada script breakdown.

Thumbnail Breakdown

Pada bagian ini, *thumbnail* yang dibuat oleh *storyboard artist* akan diorganisir. *Thumbnail* tersebut akan dikelompokkan berdasarkan pengaturan yang akan dirancang.

Model 3D

Pada tahapan ini background dibuat berdasarkan thumbnail breakdown yang sudah dilakukan pada proses sebelumnya. Proses ini dilakukan dengan

mengidentifikasi dan menegaskan gambar barang - barang yang berada pada thumbnail breakdown kemudian disesuaikan kembali berdasarkan kebutuhan cerita baik itu penambahan barang atau pengurangan barang yang terdapat pada konsep environment 3d.

Shading dan Texture Painting

Shading dan texturing dalam pembuatan karya 3D melibatkan beberapa langkah penting untuk menciptakan tampilan yang sesuai dan menarik. Shading dimulai dengan pemilihan shader yang menentukan interaksi cahaya dengan permukaan objek, diikuti dengan pengaturan material. Texturing mencakup pembuatan UV map, pembuatan tekstur melalui software dan aplikasi tekstur pada model 3D.

Lighting dan Rendering

Dalam proses ini penulis mulai melakukan penempatan dan pengaturan sumber cahaya untuk menciptakan suasana dan kedalaman. Setelah itu, render engine dipilih dan diatur untuk menentukan kualitas akhir. Dengan langkah-langkah ini, hasil akhir karya 3D mencapai tampilan yang sesuai dengan artstyle dan menarik secara visual.

Hasil Perancangan

Proses terakhir adalah compositing. Dalam proses ini, penulis menggabungkan elemen 2D dengan 3D, menambahkan efek visual, melakukan color correction dan color grading. Hal ini dilakukan untuk menciptakan background yang lebih imersif dan terlihat serasi dengan karakter.

Kamar Adira



Dapur, Kamar Mandi & Eksterior Rumah Adira



Persawahan dan Pegunungan



**Gerbang, Rumah Ayah Adira dan Perumahan Situ Lengkong
Panjalu**



KESIMPULAN

Berdasarkan konsep dan hasil perancangan, dapat disimpulkan bahwa proses dimulai dengan script breakdown, diikuti oleh pembuatan environment berdasarkan naskah dan observasi lokasi di Situ Lengkong Panjalu untuk menyampaikan bahwa lokasi animasi adalah Desa Panjalu. Selanjutnya, perancangan melibatkan pendefinisian thumbnail dengan mengelompokkan latar, waktu, dan aset yang akan digambar. Proses dilanjutkan dengan pembuatan aset model 3d. Shading dan texturing dilakukan dengan stylized artstyle, dimulai dengan menentukan material untuk setiap aset 3d dan membuat tekstur melalui

software Adobe Substance Painter dan Adobe Photoshop yang kemudian diaplikasikan kepada aset model 3d. Tahap akhir adalah lighting dan rendering menggunakan sumber cahaya direct sunlight, window light, dan overcast light. Serta menentukan render engine yang akan dipakai untuk proses rendering. Setelah semua tahapan selesai, perancangan desain environment untuk animasi "Panatayungan Panjalu" juga selesai.

SARAN

Melalui perancangan desain environment untuk animasi "Panatayungan Panjalu", penulis berharap perancangan ini dapat menghasilkan literatur tambahan mengenai Situ Lengkong Panjalu yang akan membantu penelitian dan perancangan lainnya untuk memperkenalkan Situ Lengkong Panjalu. Penulis juga merekomendasikan karya ini sebagai inspirasi bagi karya-karya lain yang bertujuan mengenalkan atau mempromosikan pariwisata yang ada di Situ Lengkong Panjalu dan Desa Panjalu itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Azizah, R. A., & Budiman, A. (2018). Perancangan Background Untuk Film Animasi Pendek 2d" radio Malabar". *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Davies, P. (2016). *Composition for Artist*. St. Paul, Minn: Art Tutor.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., Smaldino, S. E., (1993). *Instructional Media and Technologies for Learning Seventh Edition*. Ohio: Merrill Prentice Hall

- Hernandez, E. A. (2013). *Set the Action! Creating Backgrounds for Compelling Storytelling in Animation, Comics, and Games*. United Kingdom: Focal Press.
- Lou, Y. (2019). *The Idea of Environmental Design Revisited*. *Design Issues*, 35(1): 23-35.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Sahda, T. S., Budiman, A., & Mario, M. (2021). Perancangan Background untuk Animasi 2D "Menjaga Rinjani". *eProceedings of Art & Design*, 8(3).
- Shahbazi, N. (2023). *The Art of Pixels – Realistic vs Stylized Art Style in Games*. Diakses pada tanggal 18 Juni 2024, dari <https://pixune.com/blog/stylized-vs-realistic/>
- StudySmarter. (2020). *Isometric Drawing*, Diakses pada tanggal 14 Desember 2023, dari <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/engineering/design-engineering/isometric-drawing/>
- Tahta, A. P., Hendiawan, T., & Rahmansyah, A. (2015). Perancangan Environment Bertema Fantasi Dalam Film Animasi 3d "Astana Arthakara". *eProceedings of Art & Design*, 2(2).