

**PERANCANGAN *BACKGROUND* UNTUK
*SHORT ANIMATION 2D "SAKAI"***

***BACKGROUND DESIGN IN 2D
SHORT ANIMATION "SAKAI"***

Cintya Dwi Hastuti¹, Arief Budiman S.Sn., M.Sn.²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹cintyadwi96@yahoo.com, ²ariefiink@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Suku Sakai merupakan salah satu suku budaya Indonesia yang berada pada pedalaman hutan di Riau. Embel suku pedalaman tersebut sering kali di nilai negatif oleh masyarakat setempat khususnya kota Duri. Oleh karena itu perlu adanya media yang tepat untuk menyampaikan pesan positif mengenai Suku Sakai. *Background* merupakan salah satu unsur dalam merancang Animasi 2D yang membangun latar *setting* yang disesuaikan dengan cerita maupun dalam karakter film animasi melalui konsep yang telah dirancang, seperti menggambarkan bagaimana lingkungan, tempat tinggal, dan juga suasana. Perancangan *background* ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan Suku Sakai dan Kota Duri untuk digunakan di dalam animasi 2D yang berjudul "Sakai", dan hal ini pula juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana visual yang tepat dalam menggambarkan identitas kedua wilayah tersebut. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan juga studi literatur guna memperoleh konsep perancangan. Dalam rancangan *background* ini juga didasari oleh teori, beberapa di antaranya adalah teori *background* dari Mike S Fowler, *foreground middleground background* dari Cantrell dan Yates, *lighting* dari Sulasmi Darmaprawira, *angle camera* dari Januarius Purba, dan juga perspektif dari Mike S Fowler. Dengan adanya perancangan *background* ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat mengenai identitas kota Duri dan Suku Sakai dan juga dapat diterima dengan baik oleh umum terutama *target audience* yang merupakan masyarakat kota Duri.

Kata kunci : Duri, Suku Sakai, *Background Animation*

Abstract

Sakai is one of Indonesian cultural tribes in the forest in Riau. These tribal frills are often negatively valued by the local community, especially in Duri City. Therefore it is necessary to have the right media to convey a positive message about the Sakai Tribe. Background is one of the elements in designing 2D Animation that builds settings or settings that are adapted to the story or in the character of animated films through concepts that have been designed, such as describing how the environment, place of residence, and atmosphere. This background design aims to create the environment of Sakai Tribe and Duri City to be used in 2D animation "Sakai", and this also aims to find out how appropriate visuals are in describing the identities of the two regions. Data collection methods used include interviews, observations, and also literature studies to obtain the design concept. In this background design is also based on theory, some of which are background theories from Mike S Fowler, foreground middleground background from Cantrell and Yates, lighting from Sulasmi Darmaprawira, angle camera from Januarius Purba, and also perspective from Mike S Fowler. With this background design, it is hoped that it can add to the public's insight regarding the identity of the Duri and Sakai Tribes and also be well received by the public, especially the target audience who are the people in Duri City.

Keyword : Duri, Sakai, Background Animation

1. Pendahuluan

Indonesia memiliki wilayah yang luas dengan keanekaragaman suku budaya. Banyaknya suku bangsa yang ada di Indonesia dan kebanyakan dari mereka hidup di wilayah pedalaman, membuat banyak suku terasing dan tidak diketahui oleh masyarakat luar. Tak jarang beberapa orang bahkan tidak mau menghargai suku budaya yang ada didalamnya. Padahal Indonesia merupakan negara dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang berarti “Berbeda-beda tetapi tetap satu jua”. Suku Sakai merupakan salah satu suku budaya Indonesia yang berada pada pedalaman hutan di Riau. *Icon* suku pedalaman tersebut sering kali di nilai sosial oleh masyarakat setempat, yang bisa saja muncul karena kebanyakan orang menganggap mereka yang hidup jauh di wilayah pedalaman adalah orang-orang terbelakang, sedangkan mereka yang tinggal di wilayah kota merasa dirinya jauh lebih baik dan maju. Padahal umumnya setiap daerah, tempat, suku, dan budaya memiliki keunikan dengan caranya masing-masing. Tetapi perbedaan itulah yang yang akhirnya memunculkan sikap *rasisme*.

Dalam *short animation 2D* “SAKAI” ini membutuhkan perancangan *background* Suku Sakai dan kota Duri. Pada wilayah Suku Sakai penulis akan mengkontruksi kembali, menggambarkan wilayah tersebut berdasarkan data yang dikumpulkan, dikarenakan wilayah yang aslinya sudah lama hilang. Hal ini juga bertujuan untuk memberikan identitas suku itu sendiri. Sedangkan untuk *background* wilayah kota Duri akan lebih menggunakan realitasnya. Metode pengumpulan data didalam perancangan ini ialah wawancara, observasi dan juga studi literatur.

Berdasarkan penjabaran diatas maka *short animation 2D* “SAKAI” memerlukan perancangan *background* sesuai latar/*setting* dalam cerita sehingga dapat dengan mudah diterima oleh *target audience* berusia 12-17 tahun di kota Duri.

2. Dasar Pemikiran

2.1. Suku Sakai

Suku Sakai dicirikan sebagai kelompok terasing yang berpindah-pindah tempat tinggal, dan umumnya para penduduk Sakai masih bergantung pada alam dan selalu menggunakan teknologi sederhana dalam kehidupan sehari-harinya sebagai perlambangan kearifan lokal yang menjaga lingkungan. Parsudi Suparlan dalam bukunya *Orang Sakai di Riau* mengatakan bahwa Suku Sakai selama ini belum terjangkau oleh kegiatan pengembangan dan kemajuan budaya seperti masyarakat lain. Penduduk sekitar mengatakan bahwa orang-orang dari suku bangsa yang tergolong masyarakat terasing cenderung hanya hidup dalam lingkungannya sendiri yang secara fisik, sosial, dan ekonomi terpisah dan terasing dari berbagai bentuk jaringan yang ada setempat mereka hidup seperti di masa lampau.

2.2. Animasi

Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni ia terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu *prinsip animasi*. Sedang teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut. Seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak komputer, serta sumber daya manusia. Semuanya bersinergi hingga terwujudlah sebuah karya animasi (Partono Soenyoto, 2017).

2.3. Prinsip Animasi

Partono Soenyoto dalam buku *Animasi 2D*, menyebutkan ada 12 prinsip yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi, yaitu; *Stretch & Squash, Follow Trough, Overlapping, Anticipation, Staging, Slow In Slow Out, Arc, Secondary Action, Timing & Spacing, Exaggerate, Solid Drawing, Appeal*. Dari 12 prinsip animasi tersebut, ada beberapa yang dibutuhkan dalam perancangan *background* :

- *Staging*

Pada dasarnya *staging* adalah suatu pengadegan dengan menempatkan satu objek atau lebih dalam satu frame atau dalam satu sequence sehingga terjadi satu komposisi yang komposional, indah, dan ideal. Tidak berantakan. Suatu seni komposisi dengan mengelompokkan beberapa karakter dalam satu bingkai atau frame. *Staging* dalam *background* adalah membuat suatu lingkungan sebagai penempatan beberapa objek sebagai pendukung suasana, dan juga sebagai penyampaian suatu makna atau adegan.

- *Solid Drawing*

Solid Drawing mengacu pada bentuk dan volume fisik karakter, walau di bolak-balik secara tiga dimensi atau dari sudut pandang manapun (*angle*) suatu karakter animasi akan tetap solid. Dalam merancang *background* tentunya harus menggambarkan sebuah lingkungan dari berbagai sudut dimana hal ini membutuhkan kepekaan terhadap bentuk, ruang, maupun kedalaman.

2.4. Background

Dari teori yang dikemukakan Mike S Fowler (2002) dalam bukunya *Animation Background Layout*, dapat dipahami bahwa *background* atau latar belakang animasi merupakan penciptaan suatu lingkungan yang menghidupkan suasana dimana karakter akan hidup, bertindak, dan berinteraksi dengan elemen lainnya.

2.5. Foreground, Middleground, Background

Foreground, *Middleground*, dan *Background* merupakan elemen yang harus diperhatikan dalam pengurutan objek dan berpengaruh pada persepsi kedalaman (Cantrell dan Yates, 2012: 33). *Foreground* merupakan objek dengan posisi yang paling dekat dengan kamera, *Middleground* adalah objek yang terletak diantara *Foreground* dengan *Background*, sedangkan *Background* sendiri merupakan objek yang letaknya paling jauh dari kamera. *Foreground*, *Middleground*, maupun *Background* merupakan suatu hal yang sangat penting dalam perancangan *background* karena dapat digunakan dalam pengurutan objek dan pembuatan perspektif.

2.6. Perspektif

Mike S Fowler (2002) dalam bukunya *Animation Background Layout*, mendefinisikan bahwa perspektif merupakan teori menggambar, yang memungkinkan seniman untuk menggambarkan benda tiga dimensi secara grafis di atas kertas atau media lain. Aturan perspektif banyak, namun didasarkan pada asumsi bahwa satu mata, dari sudut pandang tetap. Bagaimana masing-masing objek dilihat dalam kaitannya dengan objek lain akan merasakan kedalaman, maupun ukuran bahwa karya seni itu nyata atau tidak asing dengan apa yang kita lihat dalam kenyataan.

2.7. Temperatur

Temperatur merupakan suatu ukuran yang menyatakan panas atau dinginnya suatu tempat atau lingkungan yang biasanya dinyatakan dalam bentuk derajat. Semakin tinggi temperaturnya maka semakin panas pula tempat tersebut, begitupun sebaliknya. Dalam suatu karya seni atau gambar, temperatur biasanya dinyatakan dalam bentuk warna.

Menurut Hideaki Chijawa dalam buku *Color Harmony* ia mengklasifikasi warna berdasarkan karakteristiknya (dalam Sulasmi Darmaprawira, 2002) :

- Warna hangat : merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning.
- Warna sejuk : dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru.

2.8. Background Pipeline

Dalam buku *The Animator's Workbook* (1982:12), Tony White menyebutkan tahapan dalam membuat animasi, dan berikut ini merupakan alur dalam merancang *background*-nya :

1) Pra Produksi

- Ide
Ide tersebut datang dari fenomena sosial yang ada disekitar kita yang kemudian dapat dituangkan kedalam bentuk karya. Setelah adanya ide tersebut barulah memasuki tahap penentuan konsep.
- Konsep
Pada perancangan terlebih dahulu dilakukan penentuan konsep, seperti tema dan juga cerita seperti apa yang akan diambil (juga untuk menentukan kebutuhan *background*). Tahap ini juga sebagai penentuan *style* untuk karakter maupun *background* untuk menghindari perbedaan gaya pada masing-masingnya.
- Pengumpulan data
Setelah menentukan ide dan konsep dilanjutkan dengan pengumpulan data lokasi yang menjadi target dalam menciptakan *background*. Metode ini bergantung pada ide, dimana ide juga menentukan rumusan dan juga batasan masalahnya.
- *Storyboard*
Storyboard dirancang setelah pembuatan *script* dimana gunanya untuk memvisualisasikan suatu adegan yang sesuai dengan *script* tersebut yang nantinya akan dibuat kedalam bentuk animasi. Pada tahapan *storyboard* juga dapat mempermudah perancang mendapatkan gambaran untuk menentukan bagaimana bentuk *background* yang akan dibangun pada tiap adegan.

2) Produksi

- *Line Test*
Line test, yang juga biasa disebut sketsa merupakan tahapan pertama dalam proses produksi. Penggunaan media pensil agar nantinya sketsa tersebut dapat lebih mudah untuk diperbaiki.
- *Cleanup*

Tahapan ini merupakan proses membersihkan dan merapihkan garis-garis sketsa yang telah dibuat. Pada tahapan ini cleanup artist harus berhati-hari dalam mengerjakannya agar tidak terjadi perubahan dalam segi apapun (*visual, timing*).

- *Trace and Paint*

Dari sketsa yang telah dibersihkan kemudian memasuki tahap *tracing* dan pewarnaan. Media yang digunakan biasanya beragam, mulai dari tradisional hingga penggunaan media digital.

3. Pembahasan

3.1. Data Objek

3.1.1. Duri

- Lokasi

Kota Duri merupakan salah satu kota kecamatan terkaya di Indonesia dengan hasil minyak buminya yang melimpah-ruah, yang juga merupakan kota kecil sebagai ibukota Kecamatan Mandau, Kabupaten Bengkalis, di Provinsi Riau. Pada bagian barat kota Duri berbatasan dengan kecamatan Rantau Kopar, kota Dumai pada bagian utara, sedangkan pada bagian selatan berbatasan dengan kecamatan Pinggir.

- Iklim

Wilayah Provinsi Riau termasuk kota Duri diklasifikasikan beriklim tropis dan suhu rata-ratanya sekitar 27,3°C, dengan curah hujan yang signifikan di sepanjang tahun. Suhu maksimal berkisar 35,1°C, sedangkan suhu minimumnya antara 21,8°C.

- Bangunan

Pusat kegiatan di kota Duri terdapat pada jalan Sebang sebagai pusat terminal pertama di Kota Duri, Jalan Hang Tuah yang merupakan pusat pemukiman penduduk, dan juga Pasar Simpang yang dikenal sebagai pasar utama dan terbesar di Kota Duri. Pada daerah Pasar Simpang di kota Duri terdapat pula beberapa pusat perbelanjaan, diantaranya adalah Ramayana dan Mandau City Mall atau biasa penduduk Duri sebut dengan kata Mancy. Beberapa bangunan resmi provinsi Riau, termasuk di daerah Duri seperti gedung pemerintahan atau balai adat biasanya ditandai dengan ciri khas Melayu-nya, terlihat dari bentuk atapnya yang segitiga dengan ukiran khas melayu pada ujungnya. Hal ini menandakan bahwa provinsi Riau merupakan salah satu negeri melayu.

- Kendaraan

Kendaraan umum yang paling banyak dan ramai digunakan di Kota Duri adalah angkutan umum yang biasanya disebut dengan kata oplet oleh masyarakat kota ini. Tidak jauh berbeda seperti angkot pada umumnya, bentuk luar dan dalam secara keseluruhan pun terlihat sama.

- Ciri Khas

Kota Duri sebagai salah satu penghasil minyak terbesar se-Indonesia telah menyumbang sekiranya 60% dari hasil produksi minyak Indonesia. Meski minyak mentah di kota Duri tidak sebaik di kota Minas, tetap menjadi salah satu minyak dengan kualitas terbaik sedunia. Maka tidak heran jika kota Duri biasa disebut-sebut sebagai salah satu kota minyak.

3.1.2. Suku Sakai

- Lokasi

Masyarakat Suku Sakai tinggal di wilayah Kabupaten Bengkalis, yang jumlah masyarakatnya terbanyak berada di wilayah Kecamatan Mandau. Data kependudukan Departemen Sosial RI menyatakan bahwa Orang Suku Sakai yang tinggal di Kabupaten Bengkalis terdiri dari 4.995 jiwa.

- Iklim

Mengenai wilayah sekitar pemukiman Suku Sakai dikatakan bahwa hutan pada saat itu sangat lebat dengan udara dingin. Iklim di wilayah pemukiman Suku Sakai sendiri pun dikatakan lebih dingin jika dibandingkan dengan iklim pada lingkungan luarnya.

- Bangunan

Biasanya tempat tinggal atau rumah mereka sebut dengan kata *Umah*. Bangunan *Umah* ini terbilang unik karena dapat berdiri kokoh dengan hanya menggunakan bahan-bahan yang berasal dari alam. Rumah orang-orang Suku Sakai tersebut biasanya dibangun diatas tiang dengan tinggi rata-rata sekitar 130 cm hingga 180 cm, yang dibuat dengan kayu gelondongan. Konsep rumah panggung tersebut berguna untuk menghindari mereka dari

bahayanya hewan-hewan buas juga untuk menghindari kelembaban pada tanah. Lantai dan dinding rumahnya dibuat dari kulit kayu. Sedangkan atap rumah mereka dibuat dengan menggunakan jalinan daun rumbia, daun kapau, ataupun ilalang. Rumah orang Suku Sakai biasanya tidak berjendela, pintu masuk rumah mereka pun hanya ditutup dengan menggunakan palang kayu tanpa menggunakan engsel pintu.

- **Kendaraan**
Sebelum Orang Sakai dimukimkan, dahulu mereka biasa hidup di pedalaman hutan yang juga penuh dengan sungai atau rawa-rawa. Setiap harinya mereka akan menaiki sampan untuk pergi memancing atau pergi ke suatu tempat, apalagi ketika musim hujan datang dimana air akan naik. Terlihat dari peninggalan Suku Sakai yang dahulu, masih banyak sampan-sampan yang ditinggalkan.
- **Ciri Khas**
Nama Sakai sendiri diberikan oleh masyarakat luar yang memandang rendah suku pedalaman tersebut. Ada juga yang mengatakan bahwa nama Sakai berasal dari huruf awal kata Sungai, Ikan, dan Kampung, yang memiliki makna bahwa mereka adalah penduduk pedalaman yang hidupnya memanfaatkan kekayaan alam dan juga sungai. Suku Sakai pun dianggap sebagai salah satu kelompok terasing yang berada di Provinsi Riau, dalam arti belum terjangkau oleh kemajuan zaman seperti masyarakat luar sekitarnya. Mereka juga dikenal sebagai suku yang sering berpindah-pindah tempat tinggal.

3.2. Data Khalayak Sasar

Data subjek ini diambil berdasarkan observasi dan juga wawancara untuk mengetahui seperti apa khalayak yang dituju yang nantinya akan mempengaruhi perancangan *background* untuk animasi mengenai Kota Duri dan Suku Sakai.

- 1) Geografis : kota Duri dan sekitarnya di provinsi Riau.
- 2) Demografis :

- Usia : 12-17 tahun (anak-remaja awal)
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pekerjaan : Pelajar

- 3) Perilaku Konsumen :

Pada usia 12 tahun keatas (12-17 tahun) anak sudah dapat berpikir secara logis. Aspek perasaan dan juga moralnya pun mulai berkembang. Interaksinya dengan lingkungan sekitar sudah semakin luas. Karena pada tahap ini pemikiran mereka sudah berkembang maka mereka sudah bisa menangkap hal-hal secara abstraksi. Perkembangan kreativitasnya pun sedang dalam masa yang sangat potensial.

3.3. Konsep Pesan

Ide dari perancangan *background* ini adalah menghadirkan latar sebuah suku dan kota yang tentunya terdapat banyak perbandingan dari segi lingkungan maupun suasana sebagai pendukung *short animation 2D* "SAKAI" ini. Pesan yang dicoba dikomunikasikan didalam perancangan ini sesuai dengan analisis data yang berkaitan dengan kebudayaan yang ada pada Suku Sakai dan kota Duri. Hal itu berpengaruh pada bentuk, ornament, dan juga *icon* yang ada didalamnya. Seperti kota Duri yang merupakan kota dengan identitas melayu, dan Suku Sakai yang merupakan suku pedalaman. Konsep didalam animasi dan juga berdasarkan realitas dari data-data yang telah didapat kemudian digabungkan menjadi sesuatu yang baru yang diharapkan tidak menghilangkan nilai-nilai budaya itu sendiri.

3.4. Konsep Kreatif

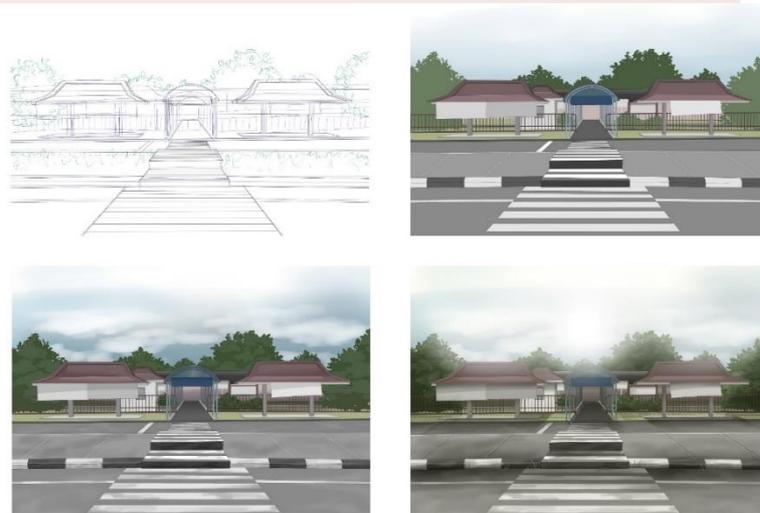
Perancangan *background* dalam media animasi ini tentunya memberikan keleluasaan perancang dalam berimajinasi dengan membuat sesuatu yang sedikit berbeda dari realitasnya, bahkan suatu hal yang tidak ada sekalipun. Animasi ini pula yang nantinya berguna untuk memperkenalkan Kota Duri dan Suku Sakai melalui *background* yang ditampilkan didalamnya. Kota Duri yang merupakan kota dengan identitas melayu dirancang berdasarkan realitas aslinya, meski sedikitnya terdapat perbedaan, penggambaran yang paling sama dengan realitasnya adalah tempat-tempat tertentu, seperti *icon* yang berada di pusat kota dan juga beberapa ornamen yang merepresentasikan identitas melayu, dan beberapa deretan gedung-gedung ruko yang memiliki bentuk yang khas. Sedangkan Suku Sakai digambarkan kehidupannya masih jauh dari kata modern. Tinggal dipedalaman hutan dan bergantung pada hasil-hasil alamnya. Pada wilayah Suku Sakai meski berdasarkan referensi aslinya di masa sekarang akan tetap menggunakan proses rekonstruksi dimana perancang membuat sesuatu yang sudah tidak ada di wilayah ini. Hal-hal tersebut diharapkan mampu membantu para *target audience* lebih memahami latar tempat yang ditampilkan didalam animasi.

3.5. Konsep Visual

Perancangan konsep visual dalam *short animation 2D* ini, lebih terfokus kepada perancangan *background* Suku Sakai dan kota Duri. Secara keseluruhan penggambaran *background* dalam animasi ini merujuk kepada penggambaran semi realis, dimana penggambaran dari segi bentuk maupun pewarnaan hampir mendekati aslinya. Hal ini juga berdasarkan keinginan *target audience* yang mengatakan bahwa mereka menyukai suguhan gambar yang terkesan menarik untuk dipandang mata sehingga mereka akan lebih tertarik untuk menonton film animasi tersebut. Untuk menambahkan kesan khas dan identitas kota Duri sendiri akan dibuat beberapa bangunan yang mengidentifikasi *icon* melayu dan juga tugu mesin minyak. Pada bagian wilayah kota digambarkan dengan menggunakan pilihan warna-warna yang terkesan hangat dan cerah, seperti warna merah, kuning, ataupun jingga. Sedangkan pada wilayah Suku Sakai yang digambarkan tinggal di wilayah pedalaman hutan dibuat dengan menggunakan warna-warna yang lebih gelap dan dingin, seperti warna ungu atau kebiruan. Efek cahaya lebih mendominasi wilayah kota Duri dibandingkan Sakai. Tentunya dalam perancangan ini sudah disesuaikan pula dengan data-data yang telah terkumpul, baik data observasi, wawancara, maupun studi literatur.

4. Proses

4.1. Produksi



Gambar 4.1 Step by Step

Gambar di atas merupakan langkah-langkah perancang dalam mewarnai *background*. Sebelum masuk pada tahap *coloring*, sketsa terlebih dahulu di *scan* kemudian melalui tahap *cleanup* pada aplikasi *Painttool SAI*. Pewarnaan dimulai dengan warna dasar, yang kemudian diikuti dengan *shading* (pemberian warna yang lebih gelap dari warna dasar). Kedua tahap tersebut menggunakan aplikasi *Painttool SAI*, sama seperti pada tahap *cleanup*. Terakhir adalah tahap pencahayaan/ *lighting*, termasuk efek sumber cahaya dan juga bayangan. Pada tahap ini lebih banyak menggunakan aplikasi *Photoshop*, dikarenakan aplikasi ini memiliki *brush* yang jauh lebih cocok untuk membuat efek cahaya. Pencahayaan juga berpengaruh pada warna berdasarkan temperatur.

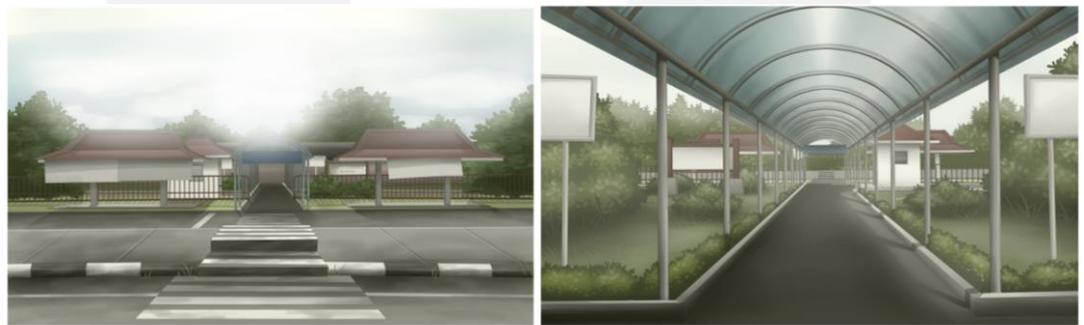
4.2. Hasil Akhir



Gambar 4.1 Hasil akhir *background* wilayah Suku Sakai



Gambar 4.2 Hasil akhir *background* wilayah Kota Duri



Gambar 4.3 Hasil akhir *background* wilayah Sekolah Cemara di Kota Duri



Gambar 4.4 Hasil akhir *background* indoor kelas Sekolah Cemara

5. Kesimpulan

Dalam perancangan *background* untuk *short animation* 2D “SAKAI”, melalui tahap observasi, wawancara, studi literatur, dapat disimpulkan bahwa *background* dapat menguatkan identitas kultural bagi kota Duri dan wilayah Sakai. Hal yang dapat menonjolkan kedua wilayah tersebut adalah ciri khas nya, dimana kota Duri yang merupakan kota kecil yang merupakan salah satu ladang minyak terbesar di Indonesia, sedangkan Sakai adalah suku yang dikenal dekat dengan alam dan selalu memanfaatkan alam sebagai pemenuh kebutuhan sehari-hari. Dari ciri khas tersebut juga berarti mempengaruhi gaya hidup dan lingkungan keduanya yang jelas berbeda. Dalam perancangan *background* ini kota Duri lebih banyak menggunakan realitas kehidupan aslinya dimana arsitektur maupun propertinya tidak banyak yang diubah, hal ini bertujuan agar *target audience* dapat lebih mudah mengenali latar tempat yang ada di dalam animasi 2D “SAKAI”. Sedangkan untuk wilayah Suku Sakai lebih banyak mengkontruksi kembali berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan. Ini juga bertujuan agar ciri khas Sakai di dalam animasi dapat lebih tersampaikan. Secara keseluruhan perancangan *background* ini mengambil penggayaan semi realis yang bertujuan agar realitas dari latar-latar didalamnya dapat lebih mudah untuk tersampaikan, selain itu penggayaan warna dalam *background* untuk animasi 2D “SAKAI” ini bersifat soft color untuk dapat lebih menonjolkan karakter yang ada di dalamnya. Dengan dirancangnya *background* untuk short animaton 2D “SAKAI” ini diharapkan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat Duri khususnya *target audience*.

Daftar Pustaka :

- [1] Ali, M., & Asrori, M. (2016). Psikologi Remaja. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [2] Cantrell, B., & Yates, N. (2012). Modelling The Environment. Canada: Simultaneously.
- [3] Darmaprawira, S. (2002). Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya. Bandung: Penerbit ITB.
- [4] Fowler, M. S. (2002). Animation *Background* Layout : From Student to Professional. Canada: Fowler Cartooning Ink.
- [5] Herliyani, E. (2014). Animasi Dua Dimensi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [6] Hidayah, Z. (2015). Ensiklopedi Suku Budaya di Indonesia. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- [7] Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [8] Suparlan, P. (1995). Orang Sakai di Riau. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- [9] White, T. (1982). The Animator's Workbook.
- [10] White, T. (2009). How to Make Animated Films. Elsevier.