

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI 2D MENGENAI *BROKEN HOME* "KALUT"**THE ENVIRONMENT DESIGN IN 2D ANIMATION ABOUT BROKEN HOME "KALUT"**Rakai Rajasa¹, Zaini Ramdhan, S.Sn., M.Sn²Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
rakairajasa@yahoo.co.id**Abstrak**

Perancangan *environment* 2D disini berperan sebagai pendukung untuk animasi 'Kalut' yang berlatar belakang kehidupan keluarga *broken home* di kota Bandung. Fenomena semakin banyaknya keluarga yang pecah terjadi karena beberapa faktor salah satunya faktor ekonomi. *Broken home* bukan berarti buruk namun, bisa saja menjadi solusi jika pihak satu dengan yang lainnya berpisah secara baik-baik. Tujuan perancangan ini adalah untuk menggambarkan latar, suasana, dan waktu yang mengacu pada kota Bandung sebagai lokasinya. Diharapkan perancangan ini bisa merepresentasikan kota Bandung khususnya wilayah yang dipilih. Penulis menggunakan metode pengumpulan data, analisis, dan divisualisasikan dengan menggunakan beberapa teori animasi 2D dan *environment* 2D.

Kata kunci: Animasi 2D, *Broken Home*, *Environment*, Kota Bandung.

Abstract

The design of 2D environment here serves as a supporter for animation 'Kalut' background of broken home family life in the city of Bandung. The phenomenon of the increasing number of broken families occur due to several factors one of which is the economic factor. Broken home is not necessarily a bad thing but it could be a solution if one party separates with the other properly. The purpose of this design is to describe the background, atmosphere, and time that refers to the city of Bandung as its location. It is expected that this design can represent the city of Bandung in particular the selected region. The author uses data collection methods, analysis, and visualized using several 2D animation theory and 2D environment.

Keywords: Animation 2D, Broken Home, Environment, Bandung City.

1. Pendahuluan

Perkawinan menurut UU no.1 tahun 1974 disebutkan bahwa perkawinan merupakan ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga (rumah tangga) yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa. Demi menciptakan keluarga yang baik tentunya diperlukan aturan-aturan tertentu yang dikehendaki oleh semua anggota keluarga yang bertujuan agar sistem keluarga berjalan dengan baik. Namun, sistem ini tidak cukup kuat tanpa *support* yang baik antar anggotanya. Keluarga dapat mengalami tekanan dalam keadaan krisis tertentu yang bisa mengganggu keseimbangan harmoni dalam rumah tangga salah satunya disebabkan oleh ekonomi. Keluarga dengan pendapatan yang cukup bahkan bisa menjadi pemicunya seperti kesenjangan pendapatan dimana pendapatan istri lebih besar daripada pendapatan suami yang mengakibatkan perubahan pada struktur rumah tangga yang seharusnya peran suami mencari nafkah dapat digantikan oleh istri sehingga sang suami merasa tidak puas akan perannya dalam keluarga. Orang tua yang sibuk dengan dunianya sendiri cenderung mendapat gangguan emosional sehingga, berujung pada perceraian antara ayah dan ibu yang dapat memberikan dampak kejiwaan pada anak khususnya remaja yang berakibat perubahan perilakunya yang dapat menggangukannya secara psikis maupun akademik dalam sekolah. Gangguan psikis seperti ini dibagi menjadi dua, yaitu normal bermasalah yang dapat berpengaruh pada emosi dan perilaku sosial yang

ditimbulkan oleh anak dan abnormal bermasalah yang dapat mengakibatkan perilaku menyimpang. Contoh normal bermasalah yakni remaja yang berperilaku buruk dengan sengaja biasanya ia lakukan untuk mencari perhatian orang tuanya sedangkan untuk abnormal bermasalah jika ia melakukannya secara tidak sengaja itu berarti sudah berdampak pada kejiwaan psikisnya. Dampak negatif ini terjadi karena orang tua tidak bisa mencari penyelesaian yang baik, selain itu faktor lingkungan yang tidak mendukung juga sangat menekan anak itu sendiri dan akan lebih parah jika sang anak sudah tidak memiliki panutan untuk kedepannya.

Oleh karena itu, penulis ingin merepresentasikan secara visual tentang kehidupan *broken home* ke dalam *short animation 2D* dengan acuan *environment* sebagai fokus penulis untuk wilayah kota Bandung agar dapat dipahami oleh target *audience* khususnya remaja akhir yang ingin menikah.

2. Dasar Teori Perancangan

Keluarga

Menurut DEPKES RI tahun 1988, Keluarga merupakan unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri atas kepala keluarga dan beberapa orang yang tinggal dan berkumpul di suatu tempat dalam satu atap dengan keadaan saling ketergantungan antara satu dengan yang lain (Effendy, 1988:32).

Animasi 2D

Prakosa (2010:40) dalam buku Panduan Workshop Animasi dari Robi Angler, kata *animation* datang dari Bahasa Latin “anima” yang berarti jiwa atau nafas yang sangat vital. Animation kemudian diartikan sebagai mengkreasikan ‘kehidupan’ atau bisa juga memberi kehidupan pada suatu benda mati.

1. Environment

Environment adalah segala sesuatu yang terdapat pada keadaan sekitar dalam jarak pandang luas.

- *Perspective*
- *Form and Structure*
- *Element Placement*
- *Layouts*
- *Colour*
- *Lighting Effects*

Ilustrasi

Suatu seni dalam menggambar yang digunakan untuk memberi penjelasan atau tujuan secara visual. Ilustrasi itu sendiri berisi beberapa gambar yang dibuat untuk menjelaskan narasi yang ada dalam teks atau gambar itu sendiri yang merupakan teks tersebut. Ilustrasi juga dapat memberi arti dan symbol tertentu bahkan hanya untuk artistik saja.

Remaja

Remaja merupakan periode dimana ia akan mengalami perubahan dalam hubungan sosial yang ditandai dengan minat terhadap lawan jenis, pengalaman pada cinta pertama. Gagal dalam hubungan sosial atau percintaan dapat menjadi penghambat untuk perkembangan kedepannya, baik dalam persahabatan, pernikahan atau berkeluarga.

3 Metode, Hasil, dan Media Perancangan

Konsep Pesan

Dalam membuat animasi 2D ini, penulis ingin menyampaikan pesan untuk memperlihatkan sisi kehidupan keluarga *broken home* dalam masyarakat Indonesia khususnya wilayah Bandung, Jawa Barat. Tema ini diharapkan dapat memperlihatkan keadaan suatu keluarga yang pecah secara jelas.

Environment dalam animasi 2D mengenai *broken home* ini memiliki lokasi yang dilalui remaja dari rumah menuju kampus. Perancangan ini dibuat berdasarkan dari hasil observasi dan yang telah dilakukan.

Konsep Kreatif

Environment yang dibuat oleh penulis menuju pada fenomena yang sedang terjadi dengan menggunakan sumber observasi serta studi lainnya untuk dapat menciptakannya. Penulis dalam merancang *environment* ini, ingin menyampaikan bahwa lokasi yang dibuat dapat membuat penonton mengetahui *setting* kejadian animasi 2D tersebut.

Untuk menentukan visual, penulis menggunakan teknik penggambaran jenis semi kartun yang merujuk pada lokasi sesuai tempat observasi dengan tetap mengikuti aturan dalam membuat animasi pada umumnya.

Konsep Media

- Media Utama

Film animasi pendek sebagai media utamanya dengan format dua dimensi dengan menceritakan seorang anak yang mengalami *broken home*.

- Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan dalam membantu memperluas informasi animasi ini berupa *artbook* yang berisi proses kreatif dari masing-masing *creator*, poster, stiker, dan media

pendukung lainnya yang mampu membuat animasi ini dapat dikenal.

Konsep Visual

- Visual

Perancangan *environment* animasi 2D ini menggunakan gaya ilustrasi semi kartun namun, memiliki latar tempat yang sama sesuai observasi yang telah dilakukan. Penggayaan visual ini dibuat dengan mengikuti bentuk tokoh animasi yang sudah tercipta sehingga dirasa cocok jika dipadukan tentunya disesuaikan dengan usia yang sudah ditargetkan sebelumnya yakni remaja hingga dewasa.

- Suasana

Animasi 2D mengenai *broken home* disini memiliki cerita mengenai remaja kuliah yang memiliki kondisi ketidakharmonisan dalam keluarganya. Suasana yang timbul bermacam-macam mulai dari senang hingga sedih sehingga *mood* yang diciptakan perlu mengikuti suasana hati dari tokoh para karakter tersebut namun tetap mengikuti keadaan musim yang ada di Indonesia khususnya Bandung.



Gambar 1 Sketsa



Gambar 2 Visual



Gambar 3 Aset



Gambar 4 *Landscape* Tokong Nanas



Gambar 5 Animasi Kalut

4 Kesimpulan

Dari perancangan tersebut terdapat kesimpulan sebagai berikut:

Kesenjangan pendapatan maupun masalah internal lain dalam rumah tangga dalam kalangan masyarakat menengah keatas menyebabkan goyahnya keharmonisan rumah tangga yang dapat mengganggu psikis anak. Masalah yang terus terjadi dalam keluarga bisa berujung pada perceraian antara ayah dan ibu. Hal ini bisa membuat anak menjadi trauma atas apa yang telah terjadi yang berdampak pada turunnya nilai akademis anak serta masalah sosial yang ia alami diluar rumah. Negatifnya anak sering mengurung diri di kamar dan positifnya ia dapat menghindari dampak negatif tersebut dengan pergi bersama teman-temannya dalam komunitas yang positif. Untuk itu dalam perancangan ini, cara penulis memberikan gambaran mengenai keluarga yang pecah ini adalah melalui animasi 2D. Animasi yang dibuat merupakan gambaran dari keluarga yang pecah dari kalangan menengah keatas. Target *audience* pada animasi 2D “Kalut” adalah remaja hingga orang dewasa yang dirasa dapat memahami animasi bisu ini. Animasi saat ini mulai berkembang sehingga animasi 2D yang penulis gunakan diharapkan dapat menjadi media baru dalam penyampaian informasi mengenai gambaran *broken home*.

Saran

Animasi 2D “Kalut” ini merupakan bentuk dari banyaknya tingkat perceraian yang ada di Indonesia khususnya kota Bandung. Walaupun animasi ini belum memuat semua tentang keluarga pecah, penulis berharap karya ini dapat dijadikan acuan, dan motivasi untuk peduli seberapa pentingnya dalam menjaga hubungan rumah tangga yang harmonis.

Daftar Pustaka

Sumber buku:

- [1] Goldberg, Rube. Et al. 1965. *Famous Artists Cartoon Course: Lesson 14 Light and Shade*. U.S.A: *Famous Artists Cartoon Course, Inc.*
- [2] Willis, Sofyan. 2015. *Konseling Keluarga*. Bandung: Alfabeta
- [3] Prakosa, Gatot. 2013. *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta.
- [4] Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [5] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.
- [6] White, Tony. 2006. *Animation From Pencil to Pixels/ USA: Elsevier, Inc.*
- [7] S. Fowler, Mike. 2002. *Animation Background Layout: From Student to Professional*. Canada: Fowler Cartooning Ink.
- [8] Ghertner, Ed. 2010. *Layout and Composition for Animation*. United Kingdom: Elsevier, Inc.
- [9] Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- [10] Yusuf LN, Syamsu. 2016. *Psikologi Perkembangan anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.