

PERANCANGAN *BACKGROUND*
DALAM FILM PENDEK ANIMASI 2D “*LOVELY PAWS*”

BACKGROUND DESIGN OF 2D SHORT ANIMATION “LOVELY PAWS”

Muhamad Galih Nugraha Syarief

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

galihnugrahasya@gmail.com

Abstrak

Muhamad Galih Nugraha Syarief. 2019. Perancangan Background dalam Film Pendek Animasi 2D “Lovely Paws”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Hiruk pikuk perkotaan memicu stress pada beberapa penduduknya yang berujung pada tindakan agresi. Setiap individu memiliki caranya sendiri untuk memproyeksikan perasaan ini, dan tidak sedikit yang melakukannya pada hewan. Tindakan ini disebut dengan *Animal Abuse*, yaitu tindakan kekerasan/penyiksaan yang dilakukan pada hewan, baik yang disengaja maupun tidak. Pada perosesnya, hewan tersebut mendapat penyiksaan baik secara fisik maupun mental. Hewan yang sering mendapat perlakuan ini adalah kucing liar. Jumlah mereka yang terbilang sangat banyak dan berada dekat disekitar manusia, membuat mereka menjadi target pelampiasan agresi bagi beberapa orang. Fenomena ini ditemukan terjadi di beberapa kota besar, salah satunya Kota Jakarta. Hal ini membuktikan bahwa rasa empati penduduk perkotaan terhadap hewan masih kurang. Maka dari itu, perlu dibuat sebuah media yang dapat memvisualkan fenomena ini untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu melalui animasi 2 dimensi. Dalam pembuatannya, banyak hal yang harus diperhatikan agar dapat merepresentasikan kota Jakarta dengan baik. Sehingga pada *Background* yang dibuat terdapat *asset* yang menjadi ciri khas kota Jakarta. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa wawancara, observasi, dan studi pustaka. Kemudian data tersebut dianalisis dengan metode studi kasus. Dari hasil analisis akan didapatkan *asset* yang menjadi ciri khas kota Jakarta dan tata peletakan *asset* pada *background* untuk kemudian digunakan dalam perancangan *background* animasi 2D.

Kata kunci: *Animal Abuse*, Kucing Liar, Jakarta, *Asset*, *Background*, Animasi 2D.

Abstract

Muhamad Galih Nugraha Syarief. 2019. *Background Design of 2D Short Animation “Lovely Paws”*. Final Project. Visual Communication Design Major. School of Creative Industries.

The hustle and bustle of the city triggers stress on some of its residents which leads to acts of aggression. Each individual has his own way of projecting this feeling, and not a few do it towards animals. This action is called Animal Abuse, which is an act of violence / torture committed on animals, whether intentional or not. In the process, the animal gets tortured both physically and mentally. Animals that often got this treatment are stray cats. Their numbers are very numerous and close to humans, making them the target of an aggression for some people. This phenomenon was found to occur in several major cities, one of which is the City of Jakarta. It proves that urban residents' empathy for animals are lacking. Therefore, it is necessary to make a media that can visualize this phenomenon to overcome these problems, namely through 2-dimensional animation. In making it, many things that must be considered in order to represent the city of Jakarta well. So that on the Background created there are assets that are characteristic of the city of Jakarta. Data collection techniques carried out in the form of interviews, observation, and literature. Then the data is analyzed by the case study method. From the results of the analysis, assets that are typical of the city of Jakarta will be obtained and the asset laying procedure in the background is then used in designing 2D animated backgrounds.

Keywords: Animal Abuse, Stray Cat, Jakarta, Asset, Background, 2D Animation.

1. Pendahuluan

Environment merupakan salah satu unsur yang harus ada dalam sebuah animasi. *Environment* merupakan penggambaran bagaimana suasana tempat karakter yang kita buat ini, berada pada suatu cerita. Dalam penyusunannya tidak terdapat batasan bagaimana *environment* ini dibuat, karena harus disesuaikan dengan latar cerita. Namun, kita juga harus memikirkan apa yang kita buat. Baik membuat dunia fiksi ilmiah, dimana tidak ada benda yang familiar, atau menempatkan adegan pada jalanan biasa, kita perlu mengerti, sama dengan cara kita menyusun latar belakang cerita sebuah karakter, bagaimana *environment* itu bekerja dan bagaimana pembuatannya sebagaimana ditampilkan pada layar (Derek Hayes, 2013:13). Dengan kata lain, *environment* yang dibuat memiliki maksud atau tujuan tertentu yang mendukung aspek lain pada animasi tersebut.

Dalam penyusunan *environment* ini, terdapat *background* yang menjadi penggambaran lokasi ketika sebuah karakter bergerak yang didalamnya terdapat *overlay* dan *underlay* untuk memberikan kesan kedalaman. Hal ini sangat penting agar animasi yang di tampilkan memiliki dimensi yang membuat suasana menjadi lebih nyata.

Selain itu, *layout* sangatlah penting agar *background* terlihat lebih menarik saat animasi tersebut ditampilkan. Penempatan *asset* yang tepat akan mendukung cerita menjadi lebih baik. *Asset* itu sendiri pun harus disesuaikan dengan latar cerita yang dibuat agar terdapat kesinambungan antara satu unsur dengan yang lainnya.

Background yang akan dibuat berlatarkan tempat di perkotaan. Tepatnya pada bagian perkotaan dengan penduduk yang memiliki tingkat perekonomian yang kurang. Ciri-ciri pemukiman kota yang dimaksud ini adalah rumah susun, jalanan yang rusak, dan sebagainya namun berada ditengah perkotaan.

Hiruk pikuk perkotaan menjadi salah satu hal yang memicu tindakan *animal abuse/animal cruelty*. *animal abuse/animal cruelty* merupakan suatu tindak kekerasan kepada hewan baik yang disengaja (ditendang, dipukul, dll) atau secara tidak sengaja (diabaikan atau ditelantarkan). Tindakan semacam ini sudah banyak terjadi dilingkungan kita, sehingga perlu di cegah agar tidak berkelanjutan. Hewan yang menjadi sasaran utama kebanyakan adalah

kucing. Hal ini mungkin dikarenakan jumlah kucing liar yang sangat banyak sekali di Indonesia.

Berdasarkan hal diatas, diperlukan *environment design* dan *background* yang sesuai untuk mendukung cerita mengenai *animal abuse/animal cruelty* dengan latar tempat pada bagian pinggir perkotaan yang padat penduduk dalam pembuatan film animasi 2D.

2. Landasan Teori

2.1 Animal Abuse

Secara Bahasa, kata "*cruelty*" berasal dari bahasa latin yaitu "*crudelem*" atau "*morally rough*" (Nell, 2006:211) dan "*abuse*" berasal dari bahasa latin "*abusus*" yang berarti "*misuse*" (penyalahgunaan) atau "*take a bad advantage of*" (menggambil keuntungan) (Britannica, 1962). Dalam hal ini keuntungan yang diambil yaitu secara buruk dengan cara menyakiti binatang.

Animal abuse/animal cruelty adalah tindak kekerasan oleh manusia pada hewan yang dilakukan secara sengaja (menendang, memukul, dsb), atau secara tidak sengaja (menelantarkan, mengabaikan) (Phillips, 2005). Tindakan seperti ini sudah banyak sekali terjadi di lingkungan sekitar kita tanpa disadari, seperti di rumah, peternakan, kebun binatang, alam liar, dsb.

Kasus yang banyak terjadi pada hewan-hewan domestik ini menimbulkan penderitaan bagi mereka. Catherine menyatakan, bahwa penyiksaan terhadap hewan adalah suatu kekerasan yang disengaja, penelantaran dan penyalahgunaan hewan oleh manusia menyebabkan hewan menderita secara fisik dan emosional (Triplady, 2013:1). Tidak sedikit hewan yang kehilangan anggota tubuhnya akibat ulah manusia itu sendiri. Bahkan beberapa dari mereka menjadi agresif terhadap manusia sebagai bentuk perlindungan diri karena sudah menderita secara emosional.

2.2 Teori Media

2.2.1 Animasi 2D

Kata animasi berasal dari bahasa Yunani kuno "*animo*" yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Masyarakat kuno yang menganut "*animisme*" memiliki kepercayaan bahwa semua benda mati memiliki jiwa.

Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi (Partono, 2017:1). Maksudnya terkait dengan seni, sebagai salah satu disiplin ilmu, animasi memiliki hukum atau aturan tertentu yang mendasarinya. Sedangkan dari segi teknologi, animasi membutuhkan alat sebagai penunjang untuk menggerakkan gambar tersebut.

Pada dasarnya, ketika kita membuat animasi, bukan hanya sekedar menggerakkan objek saja, melainkan lebih dari itu, yaitu bagaimana "*menghidupkan objeknya*" sehingga animasi tersebut terkesan bernyawa, seperti layaknya makhluk hidup. (Partono, 2017:1). Ketika kita melihat animasi tersebut, kita dapat memastikan objek atau karakter yang digerakan memiliki emosi seperti senang, sedih, marah, dsb.

Animasi 2D merupakan salah satu jenis animasi yang digambar dengan manual baik secara digital ataupun tidak. Animasi 2D ini disebut juga sebagai *Classic Animation*. Animasi 2D adalah teknik pembuatan sebuah animasi dengan cara menggunakan gambar bersumbu (*axis*) dua, yaitu *x* dan *y* (Bambi, 2012:27). Gambar-gambar tersebut dibuat secara manual yang kemudian akan dirubah menjadi digital dengan melewati tahap *scanning*.

Semua *frame* akan digambar satu persatu yang diawali dengan *key drawing* pada setiap gerakan yang dilakukan. Kemudian diberi gambar *inbetween* di antara *key drawing* untuk memperhalus gerakan tersebut agar terlihat lebih nyata.

2.3 **Background**

Background merupakan bagian dari *environment*. Perancangan *background* pada animasi adalah *environment* untuk sebuah karakter yang akan hidup, bergerak, dan berinteraksi dengan elemen-elemen lain (Mike, 2002:144). Biasanya *background* selalu pada lapisan yang paling bawah. Terkadang *background* yang dibuat merupakan gambaran suasana perkotaan yang mendetail atau hanya gabungan beberapa warna yang tidak berbentuk.

2.3.1 **Overlay/Underlay**

Overlay adalah tingkatan paling atas pada sebuah karya non-animasi, dirancang untuk membuat kesan memiliki kedalaman (Mike, 2002:142). Dengan kata lain *overlay* adalah elemen yang harus terpisah dari *background* dan berada pada lapisan teratas. Sehingga membuat karakter dapat bergerak leluasa.

Sementara *underlay* adalah suatu bagian karya yang tidak bergerak dan berada dibawah objek animasi tetapi bukan merupakan *background* (Ed Ghertner, 2010:146). Biasanya merupakan pemisahan lebih dari sebuah *background*.

2.3.2 **Layout**

Layout pada sebuah perancangan *background* perlu diperhatikan dengan baik. Kontribusi seorang *layout artist* pada proses animasi sangatlah penting, dan animasi 2D, sebagai bentuk dari seni, tidak boleh diabaikan begitu saja, demi kepentingan suatu progress (Ed Ghertner, 2010). Sangat penting untuk menyadari hal ini, karena semua objek baik yang dianimasikan atau tidak, memiliki ceritanya masing-masing, mereka pun juga harus memiliki komposisi dan perspektif unik sendiri. Dengan begitu, cerita dapat tersampaikan dengan sangat baik karena *point of interest* yang tepat pada setiap scene dari animasi tersebut.

2.3.3 **Prop/Asset**

Assets animasi 2D adalah gambar yang dibuat hanya dari 2 dimensi pada pembuatannya (Tina, 2010). *Prop/Asset* merupakan elemen-elemen yang berada pada suatu *environment*. *Asset* ini adalah benda-benda yang menjadi identitas mengenai suatu tempat, dan mendukung unsur lain seperti karakter, cerita, dsb.

2.3.4 **Warna**

Warna pada sebuah *background* memberikan gambaran suasana tempat pada suatu cerita animasi. Contohnya jika terdapat suatu kejadian yang mencekam, warna yang dipilih pastilah lebih gelap. Atau jika terdapat suatu kejadian yang menyenangkan, warna yang dipilih pastilah yang terang.

Warna juga dapat mempengaruhi audience yang melihat animasi tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa pemilihan warna yang tepat sangatlah penting.

2.3.5 Mood/Suasana

Dalam sebuah cerita animasi, terdapat *scene* yang menggugah para penontonya. Hal ini biasanya didukung oleh warna yang disesuaikan dengan suasana pada *scene* tersebut. Sehingga ceritanya dapat disampaikan dengan baik. Baik bahagia dan menyenangkan, atau misterius dan mencekam, pewarnaan *background* pada animasi sering digunakan untuk menetapkan *mood* pada semua film (Fowler, 2002:158).

2.3.6 Style

Menurut Fowler (2002:159) *style background* berdasarkan tipe penggambarannya terbagi menjadi 2, yaitu:

A. Realistic

Style ini berdasarkan kehidupan sehari-hari dengan sedikit penyesuaian dari sudut pandang sebuah lokasi.

B. Wonky

Adalah sebuah *style* yang melebih-lebihkan, mendistorsikan, dan bahkan menghilangkan beberapa detail yang kita lihat di kehidupan sehari-hari.

2.4 Teori Pendukung

2.4.1 Teori Hukum

Pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 18 Tahun 2009 mengenai Peternakan dan Kesehatan Hewan, Negara bertanggung jawab melindungi bangsa Indonesia melalui penyelenggaraan peternakan dan kesehatan hewan dengan mengamankan dan menjamin pemanfaatan dan pelestarian hewan.

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, akan terbagi menjadi 3 bagian yaitu *overlay*, *underlay*, dan *background*. Pada bagian *background* akan menggunakan warna yang lebih pudar, hamper mirip dengan langit. Penempatan objek pun akan disesuaikan dengan *golden ratio*, sehingga akan terlihat lebih baik. Kemudian akan digunakan pula *asset* yang merepresentasikan keadaan kota Jakarta sehingga memperkuat identitas latar itu sendiri.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep

A. Pesan

Dalam perancangan *background* ini, akan menunjukkan visual dari kota Jakarta pada bagian daerah yang kumuh namun berdekatan dengan gedung-gedung tinggi.

Dengan adanya perancangan *background* ini diharapkan target *audience* dapat memahami ciri-ciri umum yang ada di kota Jakarta. Contohnya seperti kemacetan, akan terdapat kendaraan yang berjajar di jalan raya. Kemudian gedung-gedung bertingkat yang berdiri tak jauh antara satu dengan yang lain. Terdapat pula monument khas daerah kota Jakarta, seperti contohnya patung selamat datang, dan lain sebagainya.

Selain itu juga daerah tempat tinggal yang sederhana dan kumuh. Hal ini digunakan untuk memberikan gambaran bagaimana keadaan tempat tinggal penduduk di sekitar gedung tersebut.

B. Kreatif

Konsep untuk perancangan dari *background* animasi "Lovely Paws" ini adalah latar perkotaan di daerah kota Jakarta. Lebih tepatnya adalah Jakarta Pusat, di sekitar Bendungan Hilir, Jl. K.H. Mas Mansyur, dan Gang Pasar Baru. Penentuan lokasi tersebut dikarenakan

dekanya lokasi penduduk yang kumuh dengan gedung-gedung bertingkat. Selain itu karena daerah tersebut merupakan lokasi padat penduduk, sehingga akan ada kemungkinan untuk terjadinya tindakan abusive secara tidak langsung ataupun secara langsung karena tekanan yang dirasakan oleh penduduk yang tinggal di daerah tersebut.

Penggunaan yang digunakan adalah gaya *wongky* seperti yang dikatakan oleh Fowler (2002:159). Penggunaan ini dipilih karena menyesuaikan *target audience* dan karakter, yang dimana adalah kartun. *Background* yang dibuat akan terkesan lebih sederhana karena menghilangkan beberapa detail tertentu dan membuatnya sedikit lebih-lebihkan.

Untuk pemilihan warna secara keseluruhan pada perancangan *background* ini adalah warna biru yang memiliki makna emosional. Warna ini dipilih karena menyesuaikan dengan genre dari animasi ini, yaitu drama. Dengan begitu, cerita akan lebih mudah tersampaikan dengan baik.

Namun untuk adegan mencekam menggunakan warna merah yang berarti agresi, untuk menyesuaikan dengan alasan tindakan dari salah satu karakter.

C. Media

Perancangan ini menggunakan media animasi 2D dengan durasi sekitar 9 menit. Animasi ini diharapkan dapat menimbulkan rasa empati terhadap kucing liar dan mencegah segala tindakan penyalahgunaan terhadap hewan. .

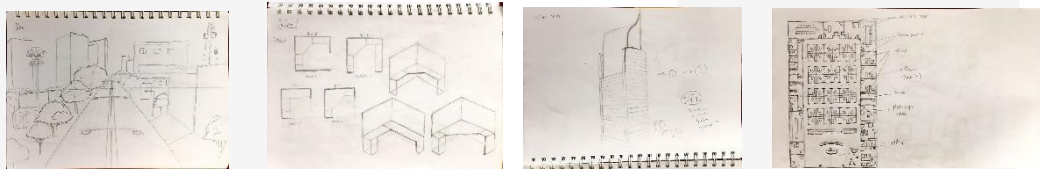
D. Visual

Dalam film pendek animasi 2D “*Lovely Paws*” ini, terdapat beberapa lokasi yang akan dirancang oleh penulis. Lokasi tersebut adalah Ruang Kantor, Pinggir Jalan/Trotoar, Warung Kopi, Warung Tegal, Kamar, Tempat Pembuangan Sampah.

4.2 Perancangan

1. Sketsa

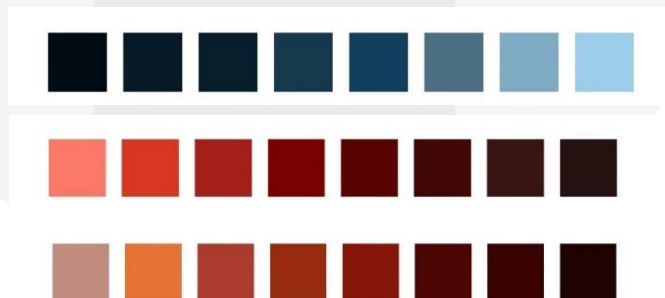
Setelah melakukan pengolahan data, penulis mulai mengeksplorasi visual kota kedalam sebuah sketsa.



Gambar 4.1 Sketsa – Sumber Pribadi

2. Pemilihan *Color Palette*

Warna yang digunakan adalah *monochromatic* biru untuk keseluruhan *background*. Pemilihan warna ini berdasarkan referensi yang sesuai dengan *style background* yang akan digunakan.



Gambar 4.2 *Color Palette* – Sumber Pribadi

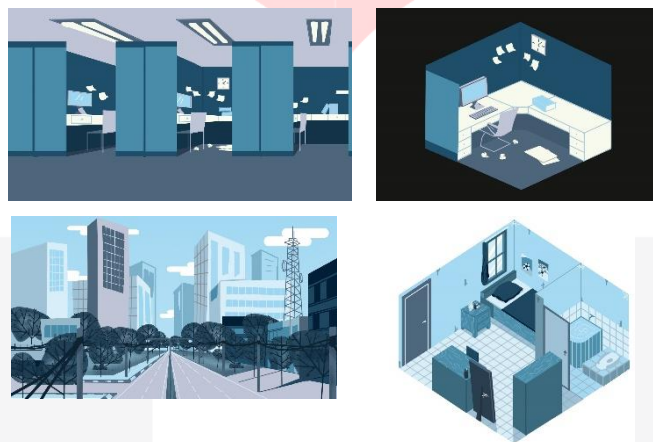
Mood warna biru ini digunakan dengan tujuan meningkatkan kesan emosional yang pada cerita animasi ini. Warna yang terkesan dingin ini juga menggambarkan suasana hati para penduduk kota yang terkesan tak acuh satu sama lain.

Mood warna merah ini digunakan sebagai penggambaran ingatan buruk yang bersifat mencekam, menyeramkan dan agresif. Gambaran ingatan ini dialami oleh tokoh utama pada cerita animasi “*Lovely Paws*” ini.

Mood warna kecoklatan digunakan untuk memberikan kesan hangat pada sore hari di kota Jakarta. Warna ini digunakan ketika karakter utama sedang diperjalanan pulang ke rumah.

3. *Environment Set*

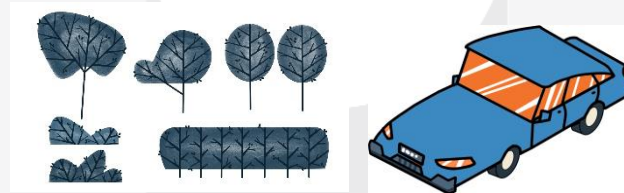
Environment set dibutuhkan untuk penggambaran suatu lokasi secara keseluruhan. Hal ini sangat berguna untuk mengetahui penempatan kamera pada suatu lokasi. Selain itu juga berguna bagi *storyboard artist* dalam membuat *shot*.



Gambar 4.3 *Environment Set* – Sumber Pribadi

4. *Asset dan Vegetasi*

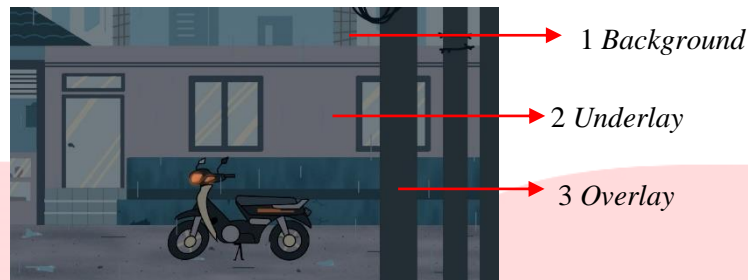
Style vegetasi yang digunakan sesuai dengan referensi animasi dengan gaya *wonky*, yaitu *Powerpuff Girl*. Semua pohon memiliki bentuk yang sama dengan batang pohon yang tipis. Selain itu terlihat cabang ranting dari luar pohon tersebut.



Gambar 4.4 *Asset dan Vegetasi* – Sumber Pribadi

5. *Penerapan Overlay/Underlay*

Untuk memberikan kesan kedalaman pada sebuah *background*, penulis menerapkan *Overlay/Underlay* pada pembuatannya. Berikut adalah penjelasan mengenai penerapan tersebut:



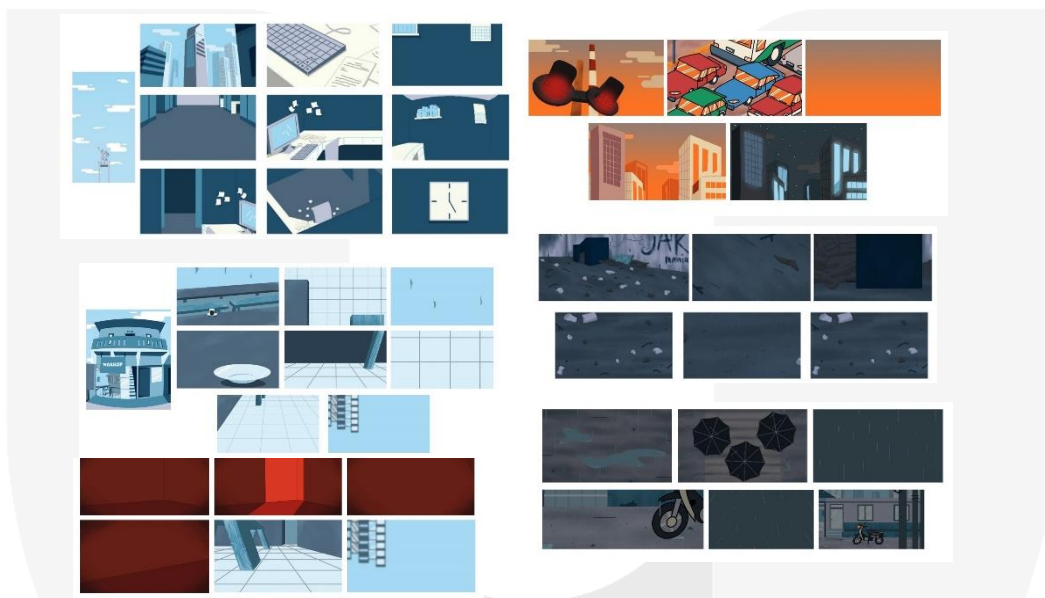
Gambar 4.5 *Overlay/Underlay* – Sumber Pribadi

Pada nomor 1 merupakan bagian *background* yang terdiri dari langit dan gedung-gedung. Beberapa gedung dibuat dengan satu warna saja untuk memberikan kesan jauh dari lokasi yang difokuskan.

Pada nomor 2 merupakan bagian *underlay*, yaitu tempat dimana karakter berada dan bergerak. Pada bagian ini terdapat bangunan, toko, jalanan, dan *asset* kendaraan berupa motor.

Kemudian pada nomor 3 merupakan bagian *overlay* dimana terdapat 3 tiang dengan warna lebih gelap. 3 tiang tersebut berada di depan karakter.

6. Hasil Akhir Background



Gambar 4.6 Hasil *Background* – Sumber Pribadi

5. Kesimpulan

Pada perancangan *background* animasi "Lovely Paws" ini, dapat disimpulkan bahwa penulis menampilkan kota Jakarta yang menjadi set lokasi pada cerita. Perancangan ini berdasarkan studi literature, hasil wawancara, dan observasi yang telah dilakukan oleh penulis.

Penulis merepresentasikan kota Jakarta dengan membuat *asset* yang menjadi ciri khas kota tersebut. Contohnya seperti monument, transportasi umum, nama jalan, dll.

Semua ini dibuat dengan pengayaan *wongky*. Penulis menghilangkan detail-detail tertentu sehingga *background* yang dihasilkan akan terlihat lebih sederhana. Ditambah dengan pewarnaan *monocrom* biru untuk memperkuat genre dan pesena dari animasi ini, serta warna merah untuk pemberian kesan mencekam pada beberapa bagian adegan.

Daftar Pustaka**A. Buku**

- Dameria, Anne. 2007. Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Designer & Industri Grafika. Jakarta: Link & Match Graphic
- Fowler, Mike S. 2002. Animation Background Layout: From Student to Profesional. Canada: Fowler Cartooning Ink
- Ghertner, Ed. 2010. Layout and Compositon for Animation. UK:Elsevier
- Gunawan, Bambi Bambang. 2012. Nganimasi. Jakarta:Elex Media Komputindo
- Hayes, Derek., dan Chris Webster. Acting and performance for Animation. UK:Focal Press
- O'Hailey, Tina. 2010. Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D asset. USA:Elsevier
- Soenyoto, Partono. 2017. Animasi 2D. Jakarta:Elex Media Komputindo
- White, Tony. 2009. How to Make Animated Films. USA:Elsevier.
- Tiplady, C. 2013. Animal Abuse: Helping Animals and People. Austria: CAB International.
- Yusuf, A Muri. 2014. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Jakarta:Prenada Media Group