

PERANCANGAN *BACKGROUND* UNTUK ANIMASI 2D “NARA”

BACKGROUND DESIGN FOR 2D ANIMATION “NARA”

Aditya Nur Gilang Pamungkas¹, Aris Rahmansyah² dan Angelia lionardi³

^{1,2,3} *S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*
andiaudita@students.telkomuniversity.ac.id, teddyhendiawan@telkomuniversity.ac.id,
ardyapriliananwar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Akibat mewabahnya virus COVID-19 dunia pendidikan turut terimbas dalam situasi ini sehingga memunculkan skema pembelajaran jarak jauh sebagai solusi utama demi menjaga keselamatan siswa dan pengajar. Namun disisi lain justru malah timbul masalah baru yakni pembelajaran jarak jauh yang rentan akan *trial* dan *error* akibat pudarnya batasan antara belajar dengan suasana rumah. Oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat membantu menumbuhkan kesadaran diri terhadap peran anak dan orang tua agar tercipta sebuah kolaborasi yakni berupa penayangan animasi 2D, dimana didalamnya dibutuhkan perancangan *background* sebagai latar tempat untuk menggambarkan kondisi ruang personal pelajar dan pengajar yang terbentuk saat kegiatan pembelajaran jarak jauh berlangsung. *Background* dirancang berdasarkan data yang terkumpul dari penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi serta menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan studi pustaka.

Kata kunci: *Background*, Pembelajaran jarak Jauh, Ruang Personal

Abstract: *Due to the outbreak of the COVID-19 virus, the world of education has also been affected by this situation, giving rise to distance learning schemes as the main solution to maintain the safety of students and teachers. But on the other hand, a new problem actually arises, namely distance learning which is prone to trial and error due to the fading of the boundaries between learning and the atmosphere at home. Therefore we need media that can help foster self-awareness of the role of children and parents in order to create a collaboration in the form of 2D animation, in which a background design is needed as a place to describe the conditions of the personal space of students and teachers that are formed during distance learning activities. take place. The background is designed based on data collected from qualitative research with a phenomenological approach and uses interview data collection techniques and literature studies.*

Keywords: *Background, Online Learning, Personal Space*

PENDAHULUAN

Pandemi yang berkepanjangan berakibat buruk pada kehidupan manusia, terlebih pada pendidikan yang mengalami kendala buruk dalam adaptasi pada era digitalisasi yaitu pembelajaran jarak jauh. Menurut Harmani (2020) Ketidaksiapan pengajar dan pelajar terhadap pembelajaran daring menjadi masalah yang utama. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi COVID-19. Pembelajaran jarak jauh sebagai solusi yang cepat namun disatu sisi juga menghadirkan masalah baru yaitu memunculkan kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh yang rentan akan *trial* dan *error* akibat pudarnya batasan antara belajar dengan suasana rumah.

Berdasarkan fenomena diatas, maka dibutuhkan media yang kiranya dapat membantu menumbuhkan kesadaran diri terhadap peran anak dan orang tua agar tercipta sebuah kolaborasi melalui penayangan animasi dua dimensi (2D). Animasi merupakan salah satu bagian dari media yang mampu menarik perhatian serta menyampaikan suatu pesan dengan baik. Selain itu animasi 2D bersifat *linear* sehingga lebih berfokus kepada penyampaian pesan, Lionardi (2021). Cerita yang disajikan akan berfokus seputar permasalahan keseharian keluarga saat pembelajaran dari rumah berlangsung seperti dalam kisah animasi "NARA" yang didalamnya melibatkan keluarga yang terdiri atas seorang mahasiswi, siswa sekolah dan juga pengajar seperti dosen. Latar sebuah cerita berperan penting dalam menggambarkan adegan yang terjadi sehingga meninggalkan kesan bagi siapa saja yang menontonnya. Begitu pula peran *background* pada animasi "NARA" dimana latar akan berfokus pada penggambaran tempat tinggal yang dihuni oleh seorang dosen teknik di Bandung bersama dengan kedua anaknya yakni Upik dan Dede, yang masing-masing merupakan seorang mahasiswi teknik dan juga siswa

sekolah menengah atas. Tempat tinggal yang dihuni oleh manusia tentu saja menyangkut ruang personal yang dimilikinya.

Berdasarkan penjabaran diatas maka akan dibuat perancangan *background* untuk menggambarkan ruangan kamar mahasiswi teknik, ruangan kamar siswa sekolah menengah atas dan ruangan rumah dosen teknik. Yang digambarkan dalam satu tempat tinggal yang sesuai dengan kebutuhan naskah animasi "NARA".

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, perancang menggunakan metode penelitian kualitatif. Untuk pengumpulan data, perancang menggunakan teknik pengumpulan data studi pustaka dan wawancara.

Studi pustaka dilakukan dengan pengumpulan data yang berasal dari buku-buku, karya ilmiah, jurnal maupun sumber pustaka lainnya yang berhubungan dengan topik perancangan (Rahadianto & Rahmansyah, 2016). Perancang menggali data dari berbagai macam literatur yang berkaitan dengan *jobdesc* perancang sebagai seorang perancang *background* animasi 2D dan juga data terkait fenomena, seperti belajar dari rumah dan kondisi ruang personal yang berkaitan dengan privasi seseorang.

Perancang melakukan wawancara tidak terstruktur dengan harapan mampu menggali lebih banyak informasi tanpa harus terpaut pada batasan teks pertanyaan. Wawancara dilakukan dengan narasumber dari masing-masing mahasiswi, siswa dan juga dosen secara virtual, lebih tepatnya narasumber yang bersekolah dan bekerja di kota Bandung. Wawancara dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi ruang personal yang terbentuk pada ruangan kamar mahasiswi teknik, ruangan kamar siswa sekolah menengah atas

serta ruangan rumah dosen teknik yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran jarak jauh dari rumah.

Pendekatan Metode analisis data yang perancang gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan fenomenologi. Dengan melihat dan mempelajari fenomena yang telah tampak dan hadir dalam tengah-tengah kehidupan manusia (Rorong, 2020; 4). Pendekatan fenomenologi digunakan karena perancang berfokus untuk menemukan makna dari hal-hal mendasar pada pengalaman yang dialami mahasiswi, siswa dan juga dosen, dengan menggambarkan, menganalisa, dan memberi penafsiran dari sebuah data objek penelitian.

KAJIAN TEORI

Teori Objek

Belajar dari Rumah

Situasi pandemi COVID-19 melahirkan gaya hidup masyarakat yang baru dengan rutusnya aktivitas bekerja dari rumah demi membatasi mobilitas dan bersosialisasi dengan orang lain untuk mencegah penularan penyakit. Hal tersebutlah yang perlu disadari tentang pentingnya kebutuhan tempat kerja yang memadai di dalam rumah. Begitu pula bagi pelajar yang bersekolah dari rumah, Septiani & Safitri (2021).

Sederhananya tempat kerja maupun tempat belajar memiliki tujuan yang sama yakni sebuah ruang untuk beaktivitas. Semula pelajar memiliki tempat belajar yang diperuntukkan untuk mempermudah belajar dan bisa menjangkau segala akses ilmu pengetahuan misalnya seperti ruang kelas dan juga perpustakaan namun setelah adanya kebijakan belajar dari rumah, tempat belajar pun bercampur dengan ruang personal maka dari itu adakalanya ruang kamar

bertambah fungsi sekaligus menjadi tempat belajar yang ditata sedemikian rupa agar terasa nyaman seperti saat belajar di kelas. Begitu pula yang dialami oleh pengajar, dimana tempat untuk mengajar dan ruang kantor mau tidak mau harus bercampur dengan tempat privasinya yakni ruangan rumah yang ditata sedemikian rupa agar bisa memenuhi segala kebutuhan pekerjaannya disamping sebagai tempat untuk beristirahat.

Ruang Personal

Istilah *personal space* pertama kali digunakan oleh katz pada tahun 1973 dan adalah sesuatu yang lazim dalam istilah psikologi, karena istilah ini juga dipakai dalam bidang biologi, antropologi serta arsitektur. Ruang personal adalah batas-batas yang tidak jelas antara seseorang dengan orang lain (Arya, tanpa tahun; 3). Ruang personal dimiliki oleh setiap orang. Dengan kata lain, ruang personal merupakan bagian dari kemanusiaan seseorang demi merasa aman, nyaman dan tentram.

Peran suatu ruang personal dikategorikan menjadi dua, diantaranya adalah ruang sosiopetal dan ruang sosiofugal (Arya, tanpa tahun; 11). Istilah sosiopetal merujuk pada suatu tatanan desain arsitektur yang mampu memfasilitasi interaksi sosial. Tatanan sosiopetal yang paling umum adalah meja makan, tempat anggota keluarga berkumpul mengelilingi meja dan saling berhadapan satu sama lain. Sementara istilah sosiofugal merujuk pada suatu tatanan desain arsitektur yang mampu mengurangi interaksi sosial. Tatanan sosiofugal biasanya sering ditemukan pada bilik telepon serta ruang kamar, yang membantu untuk fokus terhadap diri.

Privasi

Privasi merupakan kehendak untuk mengendalikan akses fisik maupun informasi terhadap diri sendiri dari pihak lain. Sementara itu, ruang personal

merupakan perwujudan privasi dalam bentuk ruang. Dengan begitu, privasi juga mempunyai peran dalam menciptakan sebuah komunikasi (Arya, tanpa tahun; 15).

Adanya privasi mempunyai tujuan seperti; Memberikan perasaan berdiri sendiri, mengembangkan identitas pribadi. Memberi kesempatan untuk melepas emosi. dalam kesendirian seseorang dapat berteriak sekeras-kerasnya, menangis, memandangi wajahnya sendiri di cermin, dan berbicara dengan dirinya sendiri. Membantu mengevaluasi diri atau menilai diri. Apabila seseorang berada di suatu lingkungan yang lebih privat, ia akan merasa memiliki kendali yang lebih besar atas dirinya (Arya, tanpa tahun; 15).

Animasi

Menurut (Munir, 2013) dalam bukunya yang berjudul MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan, bahwa animasi berasal dari bahasa inggris, *animation* dari kata *to animate* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera. Animasi sudah menjadi teknologi yang lazim dan saat ini telah digunakan dalam berbagai narasi visual, Ramdhan & Budiman (2018).

Prinsip Animasi Pada *Background*

Prinsip animasi yang dapat diterapkan pada *background* adalah *staging*, dan *solid drawing*. *Staging* adalah bagaimana menyampaikan suatu adegan agar dapat mudah dipahami, kepribadian agar dapat dikenali, ekspresi agar dapat terlihat, dan suasana yang kemudian dapat menjangkau hati audiens, Thomas dan Johnson (1981). Sementara *Solid drawing* merupakan kemampuan untuk membuat gambar dengan baik dan benar, memahami prinsip paling dasar dari menggambar bentuk, berat, volume, serta ilusi tiga dimensi, dan juga kemampuan dalam mengkomposisikan gambar sehingga terlihat lebih nyata yang diterapkan pada animasi.

Background Animasi

Menurut (White, 2006) dalam tulisannya yang berjudul *Animation From Pencils To Pixels: Classical Techniques For Digital Animators*, menyatakan bahwa tidak ada film animasi yang tidak menggunakan background. Background pada dasarnya adalah segala hal yang tidak bergerak pada sebuah adegan, yang bertindak sebagai penetapan latar sebuah cerita, pendukung suasana hati, serta gaya visual yang disajikan dalam sebuah tayangan animasi. Background dapat berupa apapun, mulai dari warna polos hingga lukisan yang megah dan eksentrik.

Terdapat beberapa komponen utama pada perancangan *background* dalam sebuah animasi, yaitu Komposisi, *Staging and Perspective*, Kamera, Warna, dan Pencahayaan.

Komposisi

Menurut Glebas (2013: 61), komposisi merupakan metode/tata cara penempatan karakter dan objek environment dalam menciptakan visual yang menarik perhatian audiens. Menambahkan Fowler (2002: 72), komposisi atau penempatan elemen sangat penting terhadap fungsi dalam setiap adegannya. Perpaduan yang sesuai antara *foreground*, *middle ground* dan *distant elements (background)* dapat membantu menciptakan kedalaman ruang dalam animasi.

Staging and Perspective

Peletakan tokoh karakter berdasarkan keterkaitannya dengan elemen-elemen di sekitarnya biasanya disebut sebagai *staging*. Keakuratan peletakan antara tokoh dan objek *background* dapat semakin dipermudah dengan penerapan yang baik dibantu oleh kisi-kisi perspektif atau *perspective grids*. *Perspective grids* mempunyai kerkaitan erat dengan *staging* karena menjabarkan secara tepat, dimana bentuk perspektif akan mempengaruhi penempatan tokoh karakter maupun objek tersebut berada, Fowler (2002: 56).

Kamera

Terdapat berbagai teknik kamera yang dapat menyajikan adegan yang begitu emosional (Ghertner, 2010). Penempatan kamera yang tepat dapat menunjang komposisi yang lebih baik sehingga akan membuat penonton tetap merasa nyaman ketika menyaksikan

Warna

Berkaitan dengan ilmu alam, Isaac Newton pernah menyatakan bahwa warna merupakan bagian sinar dalam spektrum yang tergantung pada panjang gelombang cahayanya, namun visual artists beranggapan bahwa warna lebih dari sekedar perbedaan panjang gelombang cahaya (Gage, 2006: 18). Warna berpengaruh terhadap emosi setiap orang oleh karena itu selera manusia kepada warna akan berbeda-beda (Putra, 2021: 40). Penentuan warna dan kombinasinya dalam pembuatan sebuah produksi animasi sangat begitu penting demi menunjang suasana dan atmosfer yang ditampilkan (Bacher, 2008: 140).

Sumber cahaya

Sumber cahaya berperan penting pada penentuan bagian gelap terang sebuah elemen visual, terdapat tiga elemen utama dalam pencahayaan pada setiap perancangan *environments*, yaitu *highlight* (area yang paling tersorot cahaya), *midtone*s (area yang tidak secara langsung tersorot cahaya), dan *shadow* (area yang tidak tersorot cahaya). Menurut Sulasmi Darmaprawira (2002), dalam pandangannya mengenai penerapan sumber cahaya bahwa terdapat dua macam sumber cahaya yang dapat mempengaruhi warna yakni sumber cahaya alami dan sumber cahaya buatan.

Color Script

Color script merupakan susunan gambar berwarna dari setiap adegan dalam film animasi atau dari setiap perubahan komposisi pencahayaan maupun warna dalam beberapa adegan (White, 2009: 315). *Color script* merepresentasikan segala warna, pencahayaan, serta *mood* yang hendak diwujudkan dalam penyajian film animasi.

DATA DAN ANALISIS

Data Objek

Kamar Mahasiswi Teknik

Mahasiswi akan mengatur kamarnya agar terlihat nyaman mungkin



Gambar 1. Ruangan kamar mahasiswi teknik YP
Sumber: YP

dengan cara menyelaraskan warna perabotan dengan warna tembok. Perpaduan warna senada menghadirkan nuansa luas dan perasaan kesatuan, yang tentu saja dibarengi dengan pemilihan warna netral. Ataupun juga dengan peletakan perabotan yang minim dalam satu area agar mudah dijangkau, menciptakan perilaku privasi dalam memberikan kendali yang lebih besar atas kehidupannya.

Kamar Siswa Sekolah Menengah Atas

Sementara bagi seorang siswa sekolah menengah atas, ruangan kamar yang menjadi tempat belajar justru dipenuhi akan barang-barang pribadi yang menjadi kegemaran seperti koleksi mainan, sepatu dsb. Menyajikan perilaku



Gambar 2. Ruangan kamar siswa SMA HD
Sumber: HD

privasi yang mengembangkan identitas pribadi. Adapun warna-warna bervariasi yang hadir dari dalam kamar menghadirkan adanya perasaan keberagaman.

Ruangan Rumah Dosen Teknik

Dalam rumah yang dihuni oleh seorang dosen teknik terbagi menjadi dua ruang personal, ruang untuk berinteraksi dihadirkan lewat ruangan tamu yang mengadopsi penggunaan warna hijau dengan skema warna yang tenang mampu



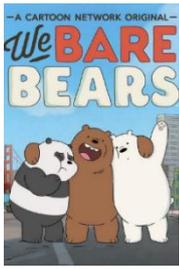
Gambar 3. Ilustrasi denah rumah dosen teknik AT
Sumber: Dokumentasi pribadi

menghadirkan ketentraman. Adapun ruang untuk mengurangi interaksi terjadi pada ruangan kamar yang memiliki area kerja yang seolah terpisah dengan area istirahat yang bertujuan dalam menciptakan fokus dalam ruang personal.

Karya Sejenis

Pada perancangan *background* animasi, penulis memilih beberapa karya sejenis untuk menganalisis serta mengambil referensi dalam perancangannya, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1. Referensi Karya Sejenis

Animasi	Steven Universe	Gravity Falls	We bare Bears
Gambar			
Referensi	Warna	Komposisi	Staging & Perspective
		Solid Drawing	
		Pencahayaan	

Analisis Karya Sejenis

Penyajian latar atau *background* pada animasi berperan penting dalam baik tidaknya tayangan animasi yang disajikan dapat dengan mudah membawa penonton untuk memahami alur cerita yang hendak disampaikan. Lewat penerapan teknik pembuatan *background* yang baik dan sesuai. Komposisi pada *background* bertujuan dalam memberikan fokus tertentu. Melalui pengkombinasian dari elemen *background*, *middleground* dan *foreground* akan dapat mendukung adanya fokus kejelasan dari sebuah tampilan *background* animasi. Sementara pemilihan warna bisa mempengaruhi *mood* penonton karena warna yang dibawakan dalam suatu tayangan animasi akan sangat berpengaruh pada perasaan orang yang melihat. Seperti halnya warna dingin yang menghadirkan suasana hati yang sendu.

Penempatan titik hilang di luar *frame* yang membentuk garis-garis *perspective* dapat menciptakan pengambilan *angle* yang tepat yang dapat

membawa penonton seolah-olah ikut merasakan ketegangan yang ada pada adegan tersebut. Kemudian tak ketinggalan adanya penerapan *lighting* yang sesuai dari jenis sumber cahaya, serta intensitas cahaya yang masuk dalam sebuah *background* dengan *tone* lebih gelap akan mampu mendukung suasana dan *atmosphere* yang terjadi menjadi lebih dramatis di dalam *background*. penyajian teknik *outline* tidak hanya digunakan sebagai pembeda untuk menggambarkan bentuk sebuah objek lewat garis tebal saja namun juga difungsikan sebagai tambahan *shadow* & tekstur yang dimiliki dalam sebuah benda sehingga akan lebih mempertegas dan menambah estetika dari objek tersebut.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Situasi pembelajaran di masa pandemi menjadi kurang kondusif saat harus belajar dari rumah, dengan diwujudkan tayangan animasi seperti “NARA” diharapkan kedepannya mampu membuat orang yang menonton menjadi pribadi yang berkesadaran bahwa pendidikan yang utama berasal dari keluarga. Adapun tulisan perancangan *background* untuk animasi ini kedepannya bisa menjadi bahan kajian dan referensi dalam merancang sebuah *background* untuk kebutuhan animasi. Terutama pada penggambaran ruang personal yang berpengaruh terhadap perilaku privasi seseorang yang menempatinnya.

Konsep Kreatif

Perancangan *background* dalam animasi 2D “NARA” dilakukan secara runtut dan seksama, demi menunjang terciptanya kualitas *background* yang baik maka hal pertama yang dilakukan perancang adalah melakukan riset seputar fenomena dan hal teknis, mengenai tata cara membuat *background* animasi serta unsur yang terkandung di dalamnya. Selanjutnya adalah melakukan wawancara dan analisis karya. Data-data yang telah diperoleh kemudian dianalisis. hasil

analisis tersebut akan digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan konsep visual untuk perancangan *background* animasi. Setelah kesemuanya siap barulah perancang mulai melakukan perancangan. Pada produksi *background* animasi 2D “NARA” perancang menggunakan metode konvensional dalam penggarapannya yang dimana perancang menggambar satu demi satu setiap *shot background* sesuai dengan apa yang dibutuhkan di dalam naskah mulai dari *clean up, blocking color*, sampai dengan *color shading*.

Konsep Visual

Penggunaan yang akan digunakan dalam penggambaran latar belakang pada animasi “NARA” yaitu kartun, objek akan tetap digambarkan sesuai objek aslinya namun dengan reduksi dan penyesuaian. *Background* dan properti diam dalam adegan akan digambarkan dengan *outline* tebal yang sekaligus digunakan sebagai tambahan *shadow* dan tekstur untuk menambah estetika serta mempertegas objek. Untuk warna yang digunakan akan menggunakan perpaduan warna *analogous* yang akan cenderung memiliki temperatur dingin yang dapat menghadirkan perasaan sendu dipadukan dengan tone yang lebih gelap untuk mendukung suasana sunyi saat pandemi COVID-19.

Dalam perancangan animasi “NARA” terdapat beberapa lokasi sudut ruangan rumah yang akan divisualisasikan oleh perancang dalam *background*. Berikut adalah konsep perancangan *background* untuk kebutuhan animasi 2D dalam “NARA”

a. Rumah

Pemilihan tipe rumah yang dipilih berdasarkan kebutuhannya dalam naskah yaitu rumah yang mampu menampung sebuah keluarga yang diisi dengan 2 orang anak, maka dari itu dipilihlah hunian dengan jenis rumah tipe 60. Warna dominan yang akan diterapkan pada ruangan rumah adalah warna

krem pada dinding rumah. Warna krem dipilih karena merupakan warna netral yang menentramkan yang cocok dipadukan dengan berbagai warna seperti warna coklat untuk perabotan rumah.

b. Kamar Ayah

Kamar ayah merupakan ruangan kamar yang ditempati oleh tokoh Ayah. Ketika tiba masa belajar mengajar harus dilakukan secara daring ruang kamar ayah berubah menjadi dipenuhi dengan koleksi buku-buku mengajar beserta alat praktiknya. Warna coklat perabotan dan krem pada dinding digunakan sebagai warna dominan mengikuti warna rumah. Dengan pencahayaan alami matahari sore dari arah jendela dan layar monitor yang menyala dimaksudkan untuk memberikan impresi awal keadaan sosok ayah yang sudah paruh baya namun masih kuat mengajar hingga waktu senja.

c. Kamar Dede

Kamar yang terkesan ramai selayaknya kamar anak laki-laki remaja pada umumnya, ruang kamar dede berisi dengan hal-hal yang dia gemari seperti buku komik, poster, koleksi mainan, komputer pribadi dan juga konsol permainan. Menunjukkan bentuk ekspresi dirinya. Kamar dede pertama kali muncul ketika adegan dede yang mengurung diri di dalam kamarnya semalaman setelah bertengkar dengan ayahnya. Warna merah yang melambangkan energi, dipadukan dengan tone gelap disertai sumber cahaya lampu belajar menghadirkan suasana yang emosional yang muncul dari di dalam kamar dede.

d. Kamar Upik

Berbeda dengan kamar dede ruang kamar upik terbilang lebih sederhana, ia lebih mengutamakan kegunaan daripada tampilan oleh karena itu barang yang dimiliki terlampau sedikit serta posisinya tersusun rapi saling berdekatan.

Warna hijau toska digunakan sebagai warna dominan pada ruang kamar yang dipadukan dengan perabotan kamar yang minim menghadirkan suasana yang bersih dan menenangkan yang muncul dari di dalam kamar upik.

e. Ruang Dapur

Ruang dapur pertama kali muncul saat adegan makan bersama keluarga. Warna krem digunakan sebagai warna dominan mengikuti cat warna tembok rumah dipadukan dengan kehadiran dua buah jendela yang menghadap langsung ke halaman belakang sedangkan sumber cahaya utama berasal dari lampu gantung di tengah yang hampir bisa menyoroti seisi ruangan.

f. Ruang Tamu

Ruang tamu digunakan menjadi ruang keluarga ataupun ruang berkumpul. Ruang tamu pertama kali muncul saat adegan Upik dan Dede mulai membangun project mereka. Warna krem digunakan sebagai warna dominan mengikuti cat warna tembok rumah dipadukan dengan kehadiran lampu plafon sebagai sumber cahaya *artificial* yang membantu penerangan ruangan di saat gelap.

Proses Perancangan

Dalam perancangan *background* untuk kebutuhan animasi 2D "NARA", perancang melakukan beberapa tahapan perancangan sebagai berikut:

Sinopsis

Sebuah keluarga *single parent* bertahan menghadapi situasi pandemi yang tak kunjung surut dibanjiri dengan berbagai kendala. Seorang bapak yang merupakan sosok dosen yang tegas di kampus, dituntut menjadi seorang Ayah yang harus mampu mengayomi keluarganya di rumah. Akan tetapi, rutinitas sang ayah yang harus menghadapi perilaku buruk para mahasiswanya, justru malah

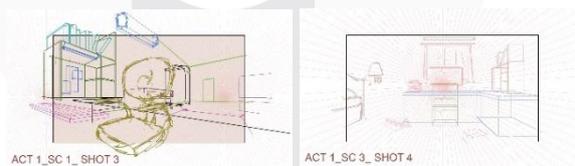
menimbulkan gejolak batin dalam diri yang tanpa sengaja berdampak pada perlakuan kepada anak-anaknya sendiri.

Breakdown Script

Breakdown script dilakukan dalam tahap awal untuk mengetahui kebutuhan properti dan tata letak dalam *background* sebagai latar, untuk selanjutnya diterjemahkan dalam visual yang nantinya akan menjadi acuan perancangan *background*. Selanjutnya, dari storyboard akan dibuat *thumbnail background* untuk kebutuhan setiap shot. Berdasarkan bedah naskah yang telah dilakukan, latar yang dibutuhkan dalam animasi dibagi menjadi 5 lokasi ruangan, yaitu kamar ayah, kamar upik, kamar dede, ruang makan dan ruang tamu.

Thumbnail

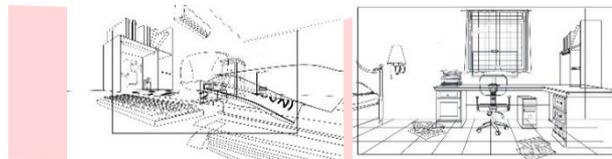
Berdasarkan *script* dan *storyboard* yang telah ada, selanjutnya akan dilakukan sketsa secara kasar atau *thumbnail* sebagai gambaran awal dari *background* sebelum digambarkan secara mendetail. sketsa kasar disini berguna untuk mengeksplorasi bentuk, aset properti bahkan *angle* yang akan ditampilkan dalam *background*.



Gambar 4. *Thumbnail*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2021)

Clean Up

Tahap berikutnya setelah proses *thumbnail* selesai adalah tahap *clean up background*, tahap *clean up* diperuntukan untuk memperjelas bentuk objek yang ada pada *background*. Proses *clean up* melibatkan ketelitian dan juga proses kreatif, hal ini didasari pada saat merapihkan garis-garis kasar menjadi garis yang tegas, maka perancang dituntut untuk terbiasa menggali referensi objek dan mengaplikasikannya secara seksama menjadi sebuah bentuk, dengan begitu penggambaran *clean up* akan menjadi lebih rapi dan proporsional.



Gambar 5. *Clean up*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2021)

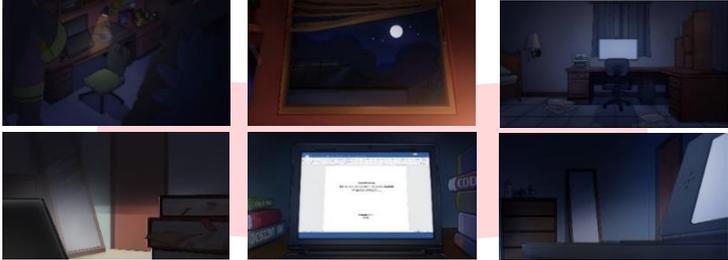
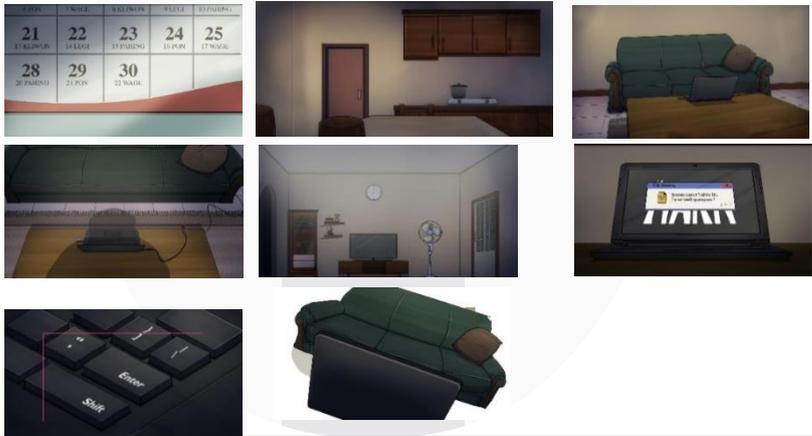
Coloring

Tahap selanjutnya setelah *clean up* adalah tahap *coloring* atau pewarnaan. *Coloring* berpengaruh pada pencahayaan serta tekstur material yang dihasilkan pada *background*. Perancang mengambil referensi animasi Gravity Falls untuk menggambarkan suasana kesunyian yang hadir dalam animasi “NARA” yang dipadukan dengan *color script* yang telah ada sebagai acuan untuk menjaga keselarasan *mood* dalam penyampaian cerita. Seperti yang telah dijabarkan pada konsep visual, warna yang digunakan adalah warna-warna hangat dan dingin dengan *tone* lebih gelap untuk menyajikan suasana sunyi saat pembatasan sosial akibat pandemi COVID-19.

Hasil Akhir

Tabel 2. Hasil Perancangan *Background* pada Animasi 2D “NARA”

Scene	Background
-------	------------

<p>Scene 1</p>	
<p>Scene 2</p>	
<p>Scene 3</p>	
<p>Scene 4</p>	
<p>Scene 5</p>	
<p>Scene 6</p>	

KESIMPULAN

Kesimpulan

Keadaan ruang personal yang terbentuk pada saat kegiatan pembelajaran jarak jauh ternyata bervariasi tergantung pada privasi dan preferensi masing-masing. Mahasiswi menyelaraskan warna ruangan dengan perabotan dapat menghadirkan nuansa lega dan tenang ditambah dengan peletakan perabotan yang minim dalam satu area yang mudah dijangkau memberikan kendali yang lebih besar atas diri. Siswa menaruh segala kegemarannya di dalam satu ruangan membantu mengembangkan identitas pribadi, sekaligus bentuk ekspresi diri. Ruang rumah yang ditempati seorang dosen terbagi menjadi dua ruang personal yakni ruang bersama yang dapat memfasilitasi interaksi dan kamar dengan area kerja yang bertujuan dalam membentuk fokus.

Penggambaran latar pada animasi 2D "NARA" membutuhkan penerapan warna-warna hangat dan dingin dengan *tone* yang lebih gelap agar dapat membawakan suasana sunyi saat pembatasan sosial akibat dari pandemi COVID-19. Disamping itu, perancang juga menggambarkan background lewat pengayaan kartun dengan outline tebal walaupun masih ada penyederhanaan bentuk namun lighting dan tekstur masalah tetap diperhatikan agar bisa mendukung pengayaan tersebut menjadi lebih maksimal.

Saran

Perancangan *background* dalam sebuah animasi 2D sudah sepatutnya disertai dengan peninjauan referensi, memperhatikan *timeline* produksi dan pengolahan teknik yang baik sehingga bisa memperoleh hasil yang sepadan. Adapun satu hal yang tak kalah penting yakni perlunya pemilihan *software* grafis yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan. Karena banyaknya *shot* yang dikerjakan dengan proses detail yang beragam akan memakan waktu cukup banyak dan akan berpengaruh pada *timeline* produksi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Bacher, Hans P. 2008. *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Oxford: Linacre House.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout from Student to Professional*. Ontario: Fowler Cartooning Ink.
- Gage, John. 2010. *Philosophy & Theory*. New York: Thames and Hudson.
- Ghertener, Ed. 2010. *Layout and Composition for Animation*. UK: Focal Press.
- Glebas, Francis. 2013. *The Animator's Eye: Composition and Design for Better Animation*. Burlington: Focal Press.
- Munir. 2013. *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Putra, Ricky W. 2021. *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Rorong, Michael Jibrael. 2020. *FENOMENOLOGI*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Septiani, Winnie dan Safitri, Dian Mardi. 2021. *Desain Ruang Kerja Yang Ergonomis*. Makassar: CV. Nas Media Pustaka.
- Thomas, F. dan Johnston, O. 1981. *The Illusion of Life*. New York: Abbeville Press.

White, Tony. 2006. *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. UK: Taylor & Francis.

White, Tony. 2009. *How to Make Animated Film*. USA: Elsevier Inc.

Jurnal:

Arya, Rantika. Tanpa Tahun. *Arsitektur Prilaku Privasi dan Ruang personal*. Diakses pada 8 Agustus 2022, dari [https://www.academia.edu/19849052/Arsitektur Prilaku Privasi dan Ruang personal](https://www.academia.edu/19849052/Arsitektur_Prilaku_Privasi_dan_Ruang_personal).

Lionardi, Angelia. 2021. *Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyuguh bagi Anak-Anak*. Bandung: Universitas Telkom.

Ramdhan, Zaini dan Budiman, Arif. 2018. *REPRESENTASI BUDAYA LOKAL (Sub Culture) DAN EKSISTENSI JATI DIRI DALAM ANIMASI "PADA SUATU KETIKA"*. Bandung: Universitas Telkom

Rahadianto, Irfan Dwi dan Rahmansyah, Aris. 2016. *PERANCANGAN GAME SIMULASI BUDIDAYA KROTO SEMUT RANGRANG*. Bandung: Universitas Telkom

Artikel:

Harmani, Sri. 2020. *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19*. Diakses pada 21 Oktober 2021, dari <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>.