

## PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK FILM ANIMASI PENDEK 2D LONTONG CAP GOMEH

### *DESIGNING BACKGROUND FOR 2D SHORT ANIMATION LONTONG CAP GOMEH*

**Asy Syifa Rahma Ghifari**

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
**asysyifarahmag@gmail.com**

---

#### **Abstrak**

Kota Semarang memiliki populasi etnis Tionghoa cukup besar sehingga dapat ditemukan hasil akulturasi budaya yang terbentuk karena keberadaan etnis Tionghoa telah lama menetap dan berbau bersama masyarakat asli Semarang. Hasil akulturasi ini menciptakan berbagai bentuk hasil kebudayaan yang dapat dilihat secara langsung seperti lontong cap gomeh dari segi makanan lalu ragam bangunan di Kawasan Pecinan dari aspek bangunan. Banyak masyarakat yang belum mengetahui hasil akulturasi budaya di Kota Semarang sehingga diperlukan media informasi yang tepat yakni film animasi pendek dua dimensi dan *artbook*. Untuk mendukung animasi diperlukan *background* yang berperan penting dalam pembangunan *mood* dan suasana animasi, perancangan background memiliki salah satu *setting* di Kota Semarang. Dengan adanya pengenalan *landmark* serta kawasan pecinan dengan ciri khas bangunan yang muncul akibat pengaruh budaya lain di Kota Semarang maka akan terlihat identitas visual kota Semarang. Perancang menggunakan unsur fantasi dalam pengenalan masuknya budaya asing agar informasi lebih mudah diterima oleh khalayak sasaran. Metode perancangan melalui observasi, studi litelatur dan wawancara untuk menentukan konsep perancangan. Perancangan background ini diharapkan menambah informasi serta pengetahuan masyarakat tentang akulturasi budaya di Semarang terutama khalayak sasaran yakni anak-anak.

Kata Kunci : Lontong Cap Gomeh, Identitas Kota Semarang, Animasi Pendek, Background Animation

---

#### **Abstract**

*Semarang has a large ethnic Chinese population so you can be found the results of acculturation of the culture that was formed because the existence of ethnic Chinese has long been settled and mingled with the indigenous people of Semarang. The results of acculturation created various forms of cultural results that can be seen directly such as Lontong Cap Gomeh from the aspect of food and a variety of buildings in the Chinatown, from the building aspect. Many people do not know the results of cultural acculturation in the city of Semarang so that the right information media is needed, namely a short two-*

*dimensional animated film and artbook. To support animation, it takes a background that plays an important role in developing the mood and atmosphere of animation, background design has one of the settings in the city of Semarang. With the introduction of landmarks and Chinatown areas with building characteristics that arise due to the influence of other cultures in Semarang, the visual identity of the city of Semarang will be seen. The designer uses elements of fantasy in the introduction of the entry of foreign cultures so that information is more easily accepted by the target audience. Design methods through observation, retail studies, and interviews to determine the design concept. The design of this background is expected to add information and knowledge to the community about the acculturation of culture in Semarang, especially the target audience, namely children.*

*Keyword: Lontong Cap Gomeh, Semarang City Visual Identity, Short Animation, Background Animation*

---

## 1. Pendahuluan

Keberadaan etnis Tionghoa di Kota Semarang sudah berlangsung sejak lama sehingga budaya yang dibawa oleh etnis Tionghoa berbaur dengan penduduk setempat menyebabkan terjadinya akulturasi budaya. Akulturasi budaya antara etnis Jawa dan etnis Tionghoa yang terjadi di Kota Semarang menciptakan berbagai bentuk hasil kebudayaan yang dapat dilihat yakni makanan lontong cap gomeh serta suasana kota yang memiliki ragam bangunan. Namun masyarakat kurang memiliki kesadaran bahwa sebagian besar bangunan di Kota Semarang yang membentuk suasana kota merupakan hasil akulturasi dari budaya lain termasuk etnis Tionghoa yang sudah lama menetap di Kota Semarang.

Animasi merupakan media yang mampu menampilkan informasi melalui audio dan visual sehingga dapat memperkenalkan identitas visual bangunan di kota Semarang sebagai hasil akulturasi antara etnis Tionghoa dan etnis Jawa secara menarik. Untuk mendukung animasi diperlukan cerita, karakter, *background* yang mendukung agar pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti oleh target audiens.

*Background* memiliki peranan yang penting dalam animasi, menurut Fowler (2002:146), “*Background* adalah lingkungan tempat karakter hidup, beraksi dan berinteraksi dengan elemen lainnya”. *Background* memiliki komposisi, perfektif, penempatan karakter, layout, pencahayaan, komposisi warna dan unsur-unsur lainnya untuk setiap karakter dan objek pada animasi. Unsur-unsur tersebut digunakan membangun suasana dan *mood* cerita sehingga sebagian besar gambar yang terlihat di dalam satu *shoot* animasi adalah *background*”.

Perancangan *background* memiliki *setting* utama di Kota Semarang khususnya wilayah Kawasan Pecinan, Klenteng Sam Poo Kong, Klenteng Tay Kak Sie, Kawasan Tugu Muda dan Lawang Sewu serta dunia fantasi Kerajaan China untuk merepresentasikan

budaya China yang pada cerita animasi memasuki kota Semarang. Pemilihan wilayah tersebut berdasarkan *storyboard* animasi Lontong Cap Gomeh serta memperhatikan detail ornamen klenteng, papan nama toko, bentuk atap, dekorasi jalan serta trotoar yang memiliki hubungan dengan budaya China di Indonesia.

Unsur fantasi pada *genre* animasi diterapkan untuk menyesuaikan dengan target sasaran yakni anak-anak berusia 6-12 tahun, pemilihan usia ini berdasarkan fase perkembangan anak yang sedang dalam tahap belajar serta pembentukan sifat anak.

Berdasarkan hal diatas maka dilakukan perancangan *background* menggunakan latar tempat Kota Semarang dengan tetap mempertahankan identitas visual bangunan pada Kota Semarang untuk mendukung animasi pendek dua dimensi Lontong Cap Gomeh

## 2. Dasar Teori Perancangan

### 2.1 Animasi

Animasi berkembang menjadi beberapa jenis tergantung teknik pembuatan serta hasil akhir animasi, umumnya terdapat dua jenis animasi yang sering ditemui yakni animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi. Animasi dua dimensi dibuat dengan menciptakan gambar-gambar yang disebut *frame* kemudian disusun untuk menciptakan ilusi seolah gambar terlihat bergerak, proses ini disebut *animate* lalu setiap bagian tersebut disatukan menjadi *sequence* yang sudah ditentukan berdasarkan cerita.

Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981) menerangkan 12 prinsip dasar animasi yang digunakan dalam pembuatan animasi yakni *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing* dan *appeal*. Prinsip animasi yang dapat diterapkan pada background ialah *staging* dan *solid drawing*.

### 2.2 Background dan Environment

*Background* ialah suatu lingkungan dalam animasi tempat karakter serta elemen visual lain dapat melakukan aksi serta saling bersinteraksi dan bergerak, pemakaian background menyajikan lokasi dan *setting* tempat terjadinya cerita hingga suasana dan *mood* jalan cerita pada audiens. Sedangkan environment ialah bagian lebih luas dari background, gambar pada *background* merupakan sebagian kecil dari environment. Pada *environment* terdapat denah lokasi, properti, setting lokasi, serta keperluan lain yang terlihat jelas bentuk dasar serta bagiannya dari berbagai sudut pandang kamera mulai dari jarak dekat hingga jauh sesuai kebutuhan produksi

### 2.3 Thumbnail

*Thumbnail* digunakan untuk menentukan komposisi, *layout*, elemen visual awal pada *shoot* dan *scene* sebagai bagian awal dari perancangan keseluruhan suatu *background* dan *environment*. *Thumbnail* dibuat secara spontan tanpa memperhatikan

detail serta berbentuk sketsa kasar agar bisa dikembangkan lebih lanjut pada tahapan berikutnya.

## 2.4 Komposisi dan Framing

Komposisi digunakan sebagai strategi rancangan antara penempatan karakter dengan *background* dalam satu *layout* agar terlihat sebagai satu kesatuan pada shoot animasi. Mike S.Fouler (2002: 72) menjelaskan penyusunan *layout background* yang baik memerlukan *foreground*, *midground* dan *distant element (background)* agar dapat menciptakan kedalaman ruang pada animasi.

### a. *Foreground*

*Foreground* merupakan bagian paling dekat dengan kamera, pada susunan komposisi menggunakan teknik layering bagian *foreground* berada dibagian paling atas dibandingkan bagian lainnya.

### b. *Midground*

*Midground* ialah bagian penyambung antara *foreground* dan *distant element (background)*, bagian terletak di antara *foreground* dan *background*. *Midground* biasanya menjadi ruang bagi karakter untuk melakukan aksi atau berinteraksi dengan objek lainnya.

### c. *Distant Element (Background)*

*Background* merupakan bagian yang terletak paling jauh dari kamera, berada pada bagian paling belakang untuk menunjukkan atau memperjelas lokasi dan setting animasi serta sebagai batasan wilayah *midground* tempat karakter animasi beraksi.

## 2.5 Warna

Warna mempengaruhi psikologis serta emosi manusia, setiap manusia memiliki respon yang berbeda terhadap warna yang dilihatnya, warna pada *background* digunakan untuk memberikan suasana serta atmosfer yang mendukung karakter dan cerita.

### 2.5.1 Klasifikasi Warna

Wucius dalam Nugroho (2015:33) menjelaskan bahwa terdapat lima klasifikasi warna yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier dan warna kuarter.

#### a. Warna Primer

Warna primer atau warna pokok tidak dapat dibentuk dari warna lain serta menjadi warna dasar pencampuran untuk warna lain, warna-warna ini terdiri dari warna biru, merah dan kuning.

#### b. Warna Sekunder

Warna sekunder terbentuk dari pencampuran pertama dua warna premier, warna-warna merupakan warna jingga/orange, unguviolet dan hijau.

- c. **Warna Intermediate**  
Warna intermediate disebut warna perantara karena berada di antara warna primer dan warna sekunder pada lingkaran warna, warna-warna dalam kelompok ini ialah warna kuning hijau, kuning jingga, merah jingga, merah ungu, biru violet dan biru hijau.
- d. **Warna Tersier**  
Warna tersier terdiri dari warna-warna hasil pencampuran dari dua warna tersier, warna tersier terdiri dari warna coklat kuning, coklat merah dan coklat biru.
- e. **Warna Kuartet**  
Warna ini dikenal juga dengan nama warna keempat karena merupakan warna hasil pencampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga, kelompok warna ini yaitu coklat jingga, coklat hijau dan coklat ungu.

### 2.5.2 Dimensi Warna

*Rasmuses* dalam Nugroho (2015:33) menerangkan bahwa terdapat tiga dimensi warna berpengaruh besar terhadap warna yaitu *hue*, *value* dan *chroma*

#### a. *Hue*

Hue ialah warna dasar yang dapat dinilai dari sedekat apa warnanya dengan warna merah, kuning dan hijau.

#### b. *Value*

Value ialah tingkat terang-gelapnya warna berdasarkan campuran warna putih dan hitam yang terdapat dalam warna tersebut.

#### c. Intensitas Warna (Saturasi Warna)

Intensitas warna yakni tingkat kekuatan warna berdasarkan banyaknya campuran warna putih yang terdapat dalam warna tersebut, intensitas ini juga disebut dengan saturasi warna.

### 2.5.3 Harmoni Warna

Harmoni warna terbentuk melalui susunan atau kombinasi warna dari lingkaran warna yang terlihat selaras secara keseluruhan hingga menimbulkan kesan tertentu.

#### a. *Analogous Color*

Warna analog ialah warna yang letaknya berdekatan dalam lingkaran warna, selain itu warna-warna analog memiliki pigmen warna serta gelombang cahaya yang sama antara satu dan lainnya.

#### b. *Complementary Color*

Nugroho (2015:48) menyebutkan dalam bukunya jika warna komplementer muncul akibat kontras dua warna yang saling berhadapan dalam lingkaran warna, kontras ini memiliki jarak paling jauh sehingga banyak digunakan pada objek

yang ingin menarik perhatian. Contoh warna komplementer ialah warna jingga-biru.

## 2.6 Lighting Source

Sumber cahaya menentukan bagian gelap serta terang elemen visual pada ilustrasi background yang dibagi menjadi 3 bagian utama pencahayaan yakni *highlight*, *midtone* dan *shadow*. Sumber serta arah cahaya mempengaruhi warna karena warna sendiri terlihat akibat pantulan cahaya terhadap permukaan objek. Faktor yang mempengaruhi perubahan warna terhadap cahaya dilihat dari posisi sumber cahaya, jarak antara objek dengan sumber cahaya serta warna yang berada di sekeliling objek tersebut.

## 2.7 Color Value

Pada *color value* ditentukan sumber cahaya yang akan menunjukkan highlight dan shadowing, pemakaian color value juga dapat menampilkan perbedaan jarak antara objek yang dekat dan jauh dari kamera sehingga terdapat kedalaman ruang. *Color value* juga dapat dilihat dari intensitas kontras warna dengan warna lainnya, kontras warna terang diantara gelap dan sebaliknya. Pemakaian kontras ini dapat membuat objek lebih mencolok dan mengarahkan fokus audiens.

## 2.8 Color Script

Tony White (2009: 319) menyebutkan jika *color script* merupakan proses animasi yang menampilkan *light source*, *shadow area* dan *color continuity* dari satu scene pada scene lainnya atau satu momen ke momen lain. *Color script* mempengaruhi suasana yang tercipta pada gambar agar sesuai dengan jalan cerita animasi.

## 2.9 Mood and Atmosfer

Perubahan *mood dan atmosfer* yang terjadi harus terlihat secara jelas pada ilustrasi setiap shoot serta scene animasi. Mike S. Fouler (2002:158) menjelaskan bahwa *linear drawing* dan tonal *composition* menjadi fokus utama dalam pembentukan ilustrasi yang mendukung *mood* serta *atmosfer cerita*.

# 3. Pembahasan

## 3.1 Analisis Data

Identitas visual Kota Semarang meliputi kendaraan becak, landmark, binatang fiktif *warak ngendog*, bangunan-bangunan peninggalan zaman belanda serta kawasan Pecinan. Salah satu lokasi bangunan lama peninggalan kolonial Belanda berada di Jalan Pemuda, terdapat Lawang Sewu dan Gedung Juang 45, pada wilayah ini juga terdapat landmark kota Semarang yakni Tugu Muda.

Bangunan yang pertama kali dibangun oleh Belanda di Semarang terdapat pada Kawasan Kota Lama Semarang, hal ini bisa dilihat dari bentuk bangunan yang tidak memiliki ventilasi dengan jendela yang rapat, jarak antara tembok serta atap yang

sedikit, bentuk ini sangat sesuai dengan model rumah di negara Belanda karena pada saat itu orang-orang Belanda belum menyadari perbedaan iklim di Indonesia dengan negara asalnya. Setelah beberapa lama menetap di Indonesia, bangunan yang dibangun oleh pihak Belanda barulah memiliki langit-langit ruangan tinggi, ventilasi serta jendela yang banyak untuk menangani suhu udara negara tropis seperti Indonesia. Contoh bangunan dengan model lama ialah restoran IBC Ikan Bakar Cianjur sedangkan model bangunan baru ialah lawang sewu.

Kawasan Pecinan memiliki banyak klenteng serta bentuk bangunan khas Tionghoa yang masih mempertahankan bentuk atap ‘Dinding Kepala Kuda’. Sedangkan hasil akulturasi etnis Tionghoa dengan masyarakat setempat dapat dilihat pada Klenteng *Sam Poo Kong* hingga klenteng di Kawasan Pecinan memiliki *bedug* dan lonceng yang diletakkan bersebrangan di bagian depan kuil sebagai tanda penghormatan terhadap mayoritas muslim.

Identitas Semarang juga dapat dilihat dari keberadaan *Warak Ngendog*, binatang fiktif hasil akulturasi budaya yang dekorasinya terdapat dipinggir Jalan Pemuda dan patung *Warak Ngendog* di Taman Pandanaran. Di wilayah Semarang salah satu model rumah penduduk yang sering ditemui ialah rumah jengki, rumah ini memiliki bentuk atap serta bangunan yang unik dan tidak simetris. Tidak ada peraturan tertentu dalam model bangunan rumah jengki namun model rumah ini bisa terlihat dari bentuk atapnya atau bangunan yang tidak simetris. Model rumah ini diperkenalkan oleh arsitektur Indonesia setelah kemerdekaan serta dikenal sebagai model rumah modern khas Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis data maka pada perancangan agar suasana kota Semarang tidak berubah pembuatan *background* dilakukan tanpa mengubah bentuk dasar bangunan dan tata letak kota dengan sedikit penyederhanaan bentuk bangunan tanpa menghilangkan ciri khas bangunan agar suasana kota Semarang tidak berubah.

### 3.2 Analisis Karya Sejenis

Hasil analisis karya sejenis animasi *Kubo and The Two Strings* yakni pengaruh pencahayaan serta sumber cahaya terhadap warna yang digunakan pada background animasi *Kubo and The Two Strings*, pemilihan warna tidak hanya mempertimbangkan waktu dan lokasi namun juga melihat suasana yang akan dibangun dalam cerita dengan menggunakan kombinasi warna.

Pada animasi *Mulan* terlihat perbedaan tekstur untuk berbagai macam objek seperti tekstur tanah berumput, tanah gersang atau tanah bersalju. Selain tanah terlihat juga perbedaan permukaan bukit tergantung kondisi bukit tersebut. Perbedaan permukaan ini dapat membantu membentuk suasana yang mencekam, tenang atau menegangkan. Sedangkan animasi *Big Hero 6* memperlihatkan pentingnya ornamen, bentuk atap serta bangunan, palang toko, trotoar serta lampu jalan dalam membentuk ciri khas visual kota yang dipengaruhi budaya setempat.

Berdasarkan analisis karya sejenis didapatkan informasi bahwa dalam perancangan *background* untuk membangun suasana kota diperhatikan ciri khas bangunan seperti bentuk atap, tulisan pada palang toko, dekorasi jalan, model jembatan, dan trotoar. Pemakaian warna dalam *background* memperhatikan waktu kejadian dalam cerita dengan menggunakan kombinasi warna seperti analog dan komplementer agar terlihat menarik kemudian warna tersebut mendukung suasana yang sedang berlangsung pada cerita. Untuk menunjukkan perbedaan objek seperti pohon dan bangunan diperlukan perbedaan tekstur menggunakan teknik *digital painting* dan *cell shading* yang akan diterapkan pada perancangan *background*.

### **3.3 Konsep Perancangan**

Dalam perancangan *background* diperlihatkan suasana, lingkungan serta bangunan etnis Tionghoa yang berbeda dengan bangunan umumnya namun hal ini menjadikan Kota Semarang memiliki ciri khas tersendiri. Konsep pesan yang disampaikan ialah kedatangan pendatang luar di Semarang membawa budaya baru yang diterima oleh masyarakat setempat sehingga terjadi proses akulturasi budaya pada beberapa aspek. Hasil akulturasi budaya yang dapat dilihat secara langsung ialah aspek arsitektur bangunan.

Background yang digunakan dalam cerita terfokus pada wilayah klinteng serta kawasan pecinan karena hasil akulturasi budaya yang terlihat pada bangunan di Kota Semarang terlalu luas untuk diangkat secara menyeluruh sehingga difokuskan pada akulturasi antara budaya Jawa dan Tionghoa serta beberapa objek wisata, landmark termasuk kawasan yang diketahui oleh banyak orang.

#### **3.3.1 Konsep Kreatif**

Untuk menyesuaikan dengan genre cerita maka bangunan-bangunan yang digunakan pada *background* di sederhanakan tanpa menghilangkan ciri khas bangunan serta properti yang digunakan sehingga suasananya tetap terlihat seperti asli. Ornamen naga, bentuk bangunan, atap dan bingkai jendela hingga property yang digunakan tidak diubah sehingga tetap seperti asli. Pencahayaan serta warna-warna digunakan berdasarkan hasil observasi lapangan perancang

#### **3.3.2 Konsep Media**

Media yang digunakan ialah *artbook* dengan konten *background* serta karakter yang digunakan dalam rancangan animasi pendek dua dimensi Lontong Cap Gomeh. *Background* terfokus pada bangunan bernuansa etnis Tionghoa, klinteng serta wilayah Kawasan Pecinan karena pada wilayah ini dapat terlihat percampuran budaya Jawa dan etnis Tionghoa yang saling berdampingan.

### **3.4 Media Perancangan**

#### **3.4.1 Latar dan Setting**

Tahapan pertama dalam perancangan dimulai dengan daftar lokasi yang digunakan sebagai latar dan setting dalam animasi Lontong Cap Gomeh yakni istana kerajaan China, perkebunan, pasar, dapur kerajaan, kamar tokoh utama, singsana raja, aula kerajaan, gudang, kapal bajak laut, bukit belakang istana, kereta api, Klenteng Tay Kak Sie, perbatasan dimensi dua dunia, Pelabuhan Tanjung Mas Semarang, Kawasan Pecinan Semarang, Tugu Muda, Klenteng Sam Poo Kong, rumah penduduk lokal semarang. Keterangan waktu yang digunakan ketika tokoh utama pangeran berada di kerajaan ialah ketika zaman dinasti China masih berkuasa sedangkan wilayah kota Semarang memiliki keterangan waktu yang sama dengan saat ini.

Dari daftar lokasi kemudian ditentukan total shoot yang akan dijadikan karya hingga lokasi yang digunakan berkurang menjadi istana kerajaan China, perkebunan, pasar, dapur kerajaan, kamar tokoh utama, singsana raja, aula kerajaan, gudang, Klenteng Tay Kak Sie, perbatasan dimensi dua dunia, Kawasan Pecinan Semarang, Tugu Muda dan Klenteng Sam Poo Kong.

Model serta bentuk dari kerajaan tokoh utama menggunakan referensi *Summer Palace China* namun bagian dalam dari istana menggunakan referensi singsana raja *Dragon Throne* di *Forbidden City China*. Perancangan untuk kamar pangeran, istana serta aula kerajaan menggunakan referensi foto serta lukisan yang didapatkan perancang melalui situs Google. Sedangkan latar serta setting yang bertempat di Semarang dibuat mirip seperti asli berdasarkan data yang diperoleh perancang serta memperhatikan detail bentuk trotoar, palang toko, tanaman, bentuk jembatan hingga bangunan ikonik sekitar wilayah tersebut.

### 3.4.2 Properti

Properti yang digunakan dalam perancangan *background* untuk animasi Lontong Cap Gomeh terbagi menjadi dekorasi untuk wilayah Kerajaan China, Kota Semarang dan Klenteng Tay Kak Sie. Properti Kerajaan China yakni pembatas ruang kamar tokoh utama pangeran, singsana raja, dekorasi perayaan, dagangan pasar dan peralatan dapur. Properti Kota Semarang yakni trotoar, bentuk jembatan, palang nama toko, patung dan tugu. Sedangkan properti untuk klenteng Tay Kak Sie yakni gendang, lonceng, lampu lilin dan patung laksamana Cheng Ho.

#### a) Pembatas Kamar Pangeran

Tokoh utama Pangeran merupakan keluarga raja maka terdapat pembatas dari kayu serta alas berdiri untuk membantu pangeran saat pelayan kerajaan mengganti bajunya. Pembatas kayu ini terletak dibelakang tempat duduk pangeran yang terdapat di kamarnya.

#### b) Singsana Raja

Untuk menyesuaikan dengan cerita animasi maka penggunaan singgana raja tidak hanya terbatas untuk raja namun juga didampingi oleh kursi untuk ratu dan pangeran meski berada satu lantai di bawah kursi untuk raja.

c) Dekorasi Perayaan

Karena merupakan perayaan di istana maka banyak menggunakan dekorasi mewah berukuran besar yakni lentera langit, lentera umur panjang, permadani dan lampion.

d) Pasar Desa

Unsur fantasi terlihat pada toko dan tempat berjualan pada *background* di pasar karena setiap pedagang berjualan menggunakan gerobak dan toko yang memiliki roda berukuran besar dengan bentuk toko yang unik.

e) Peralatan Dapur Kerajaan

Peralatan yang digunakan berdasarkan peralatan tradisional yang digunakan oleh etnis Tionghoa serta keramik.

f) Kendaraan

Kendaraan yang terdapat dalam perancangan animasi ialah mobil serta becak yang sering ditemui dipinggir jalan Kota Semarang.



Gambar 1

g) Kursi Pinggir Jalan

Terdapat kursi yang berjejer di sepanjang trotoar sekitar Lawang Sewu, kursi-kursi tersebut berada di bawah pohon sehingga sering digunakan pejalan kaki untuk beristirahat dan pedagang untuk berjualan.



Gambar 2

h) Trotoar

Trotoar yang terdapat disepanjang jalan utama kota semarang memiliki motif bunga, trotoar bewarna merah pudar dan memiliki bentuk ubik segi empat dengan bingkai hitam untuk setiap blok trotoar. Khusus untuk trotoar yang berada di sekitar Jalan Pemuda memiliki dekorasi bulat bergambar *warak ngedog*. Warak ngedog sendiri adalah binatang fiktif yang menjadi ciri khas Kota Semarang.



Gambar 3

i) Tugu Kawasan Gang Pinggir

Tugu ini awalnya digunakan untuk menandakan perbatasan wilayah di Kawasan Pecinan namun saat ini hanya satu tugu di depan Toko Obat Panca Jaya yang terdapat di Gang Pinggir yang masih terawat. Pada bagian bawah terdapat banner bertuliskan aksara mandarin tentang sejarah kawasan pecinan namun dalam animasi perancang menggunakan Bahasa mandarin 中国城 dalam latin bertuliskan Zhōngguó chéng yang memiliki arti arti kawasan pecinan.



Gambar 4

j) Palang Toko di Kawasan Gang Pinggir

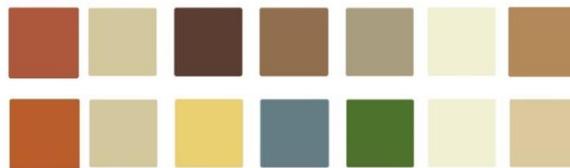
Terdapat banyak ruko di sepanjang kawasan pecinan Semarang, sebagian dari toko-toko tersebut menggunakan aksara mandarin pada plang toko.



Gambar 5

### 3.4.2 Warna

Berdasarkan referensi warna yang didapat dari foto bangunan yang memiliki identitas kultural yakni klenteng, ornamen dekorasi, kawasan pecinan dan bangunan lama yang didukung oleh iklim serta suasana kota Semarang yang panas maka warna yang dihasilkan ialah warna hangat yang di dominasi warna merah dan coklat yang merupakan kombinasi warna analog dengan tambahan minoritas warna hijau dan biru.



Gambar 6

Palet warna untuk kerajaan China yang berada di sekitar perbukitan serta cuaca yang berubah karena berlayar di lautan memiliki kombinasi warna yang berbeda. Berdasarkan referensi warna di klenteng dan referensi foto dirancang palet warna untuk Kerajaan China yang lebih terang, mencolok dan cenderung merupakan kombinasi warna komplementer.



Gambar 7

## 4. Kesimpulan

Perancangan *background* untuk film animasi pendek dua dimensi Lontong Cap Gomeh berdasarkan pengumpulan data melalui observasi, studi literatur dan wawancara. *Background* yang dibuat menampilkan identitas visual dari Kota Semarang yaitu *landmark*, bangunan peninggalan beland, ornamen dan ciri khas klinteng hingga karakteristik jalanan. Perancangan *background* menggunakan penggambaran bangunan mengikuti bentuk aslinya dengan sedikit penyederhanaan agar tidak merubah suasana asli dari Kota Semarang.

*Background* yang dihasilkan mampu memperlihatkan perbedaan suasana antara kawasan Jalan Pemuda dan Kawasan Pecinan serta dapat menerapkan hasil analisis data berdasarkan teori perancangan serta hasil observasi yang dilakukan. Untuk lebih mendukung suasana Semarang dilakukan perbedaan *tone* warna, penggunaan tone warna cerah dalam susunan warna komplementer dapat terlihat pada istana di kawasan china dan klinteng di kawasan pecinan sedangkan kawasan Semarang menggunakan warna merah-coklat yang berada dalam satu susunan warna analog serta kategori warna hangat. Perancangan *background* dalam animasi Lontong Cap Gomeh diharapkan dapat diterima oleh masyarakat dan khalayak sasaran.