

PERANCANGAN BACKGROUND ANIMASI 360 DERAJAT BAGI ANAK USIA 7-12 TAHUN SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA RUMAH ADAT CIKONDANG

DESIGNING 360 DEGREE ANIMATION BACKGROUND FOR CHILDREN AGED 7-10 AS AN EFFORT TO PRESERVE THE CULTURAL HERITAGE OF CIKONDANG TRADITIONAL HOUSE

I Dewa Gde Krisna Bhaskara¹, Irfan Dwi Rahadianto² Irfan Azhari³

^{1,2,3}Universitas Telkom Bandung

*bengbeng@student.telkomuniversity¹, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id²,
irfanazhariia@telkomuniversity.ac.id³*

ABSTRAK

Kampung Adat Cikondang, yang terletak di Desa Lamajang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, merupakan salah satu warisan budaya Sunda yang memiliki nilai sejarah dan kearifan lokal yang tinggi. Namun, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, minat generasi muda terhadap budaya tradisional seperti yang ada di Kampung Cikondang ini semakin menurun seiring dengan perkembangan zaman. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan background untuk media animasi 360° sebagai upaya pelestarian budaya yang inovatif. Animasi 360° dipilih karena kemampuannya menciptakan pengalaman imersif, sehingga pengguna dapat menjelajahi Kampung Adat Cikondang secara virtual. Perancangan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa menghargai generasi muda terhadap warisan budaya lokal. Proses penelitian dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari tahap observasi lapangan, wawancara mendalam bersama tokoh adat setempat, hingga pengumpulan dokumentasi secara menyeluruh. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk diterapkan dalam perancangan karakter desain pada media animasi 360° Kampung Adat Cikondang. Melalui perpaduan visual yang kreatif dan teknologi terkini, penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya Kampung Adat Cikondang, tetapi juga sebagai referensi dalam menciptakan media pembelajaran digital yang menarik. Karya ini diharapkan mampu menjadi model perancangan bagi objek budaya lain dengan pendekatan serupa, guna memastikan kekayaan tradisional tetap dikenal dan dihargai oleh masyarakat di era digital.

Kata kunci: Background, animasi 360°, Kampung Adat Cikondang, Pelestarian budaya, Imersif.

ABSTRACT

Cikondang Traditional Village, located in Lamajang Village, Bandung Regency, West Java, is a Sundanese cultural heritage in historical value and local wisdom. However, along with the rapid advancement of technology, interest among the younger generation toward traditional cultures, such as those in Kampung Cikondang, has declined over time. To address this issue, this research aims to develop background for 360° animation as an innovative effort in cultural preservation. 360° animation was selected for its ability to create immersive experiences, allowing users to explore the village virtually. The design aims to cultivate interest and a sense of appreciation among the youth for local cultural heritage. The research process was conducted in stages, beginning with observations, in-depth interviews with locals, and comprehensive documentation. The collected data were then analyzed to be implemented into the environment designs within the 360° animation. By integrating creative visual with the latest technology, this research serves not only as a means of preserving the culture but also as a reference for developing engaging digital educational media. This work is expected to become a design model for other cultural objects using a similar approach, ensuring that traditional heritage remains recognized and valued by society in the digital era.

Keywords: Background, 360° animation, Cikondang Traditional Village, Cultural Preservation, Immersive.

1. PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pelestarian warisan budaya, khususnya yang berbentuk kearifan lokal seperti Kampung Adat, merupakan tantangan besar di tengah arus modernisasi dan derasnya informasi digital. Kampung Adat berfungsi sebagai cagar budaya hidup yang menyimpan nilai-nilai filosofis dan tradisi luhur. Namun, akses fisik yang terbatas, serta minimnya representasi digital yang memadai, menyebabkan nilai-nilai ini kurang menarik bagi generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan upaya pariwisata budaya yang inovatif agar warisan ini tetap relevan dan lestari

Di era digital seperti sekarang, teknologi memiliki peran penting dalam mendukung upaya pelestarian budaya. Salah satu inovasi yang dapat

digunakan untuk membuat pengalaman yang imersif adalah animasi 360°. Dengan menggunakan animasi 360°, Kampung Adat Cikondang dapat ditampilkan dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah diakses, khususnya oleh generasi muda yang akrab dengan teknologi digital.

Di tengah tantangan tersebut, media digital, terutama Animasi, menawarkan solusi efektif. Animasi memiliki kemampuan untuk menyederhanakan informasi kompleks, menarik perhatian audiens secara visual, dan menyampaikan narasi budaya dengan cara yang lebih adaptif dan mudah diakses dibandingkan metode tradisional seperti buku atau dokumentasi statis. Animasi menjadi jembatan yang ideal untuk mengenalkan kekayaan budaya ke dalam ekosistem digital generasi saat ini.

Di era perkembangan digital sekarang, Animasi juga sudah ditingkatkan menjadi format Animasi 360° (*Virtual Reality/VR*). Format 360° memiliki keunggulan fundamental dibandingkan animasi biasa, yaitu kemampuannya dalam menciptakan pengalaman imersif. Pengalaman imersif ini krusial untuk edukasi budaya karena dapat menciptakan rasa kehadiran (*sense of place*) seolah-olah penonton berada langsung di lokasi, sehingga mengatasi hambatan geografis kunjungan. Dengan demikian, pemahaman budaya dapat ditingkatkan secara signifikan.

Melalui proyek hilirisasi dari PKKMM 2024 ini, Kampung Adat yang dipilih dalam perancangan ini adalah Kampung Adat Cikondang di Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Cikondang memiliki keunikan yang mendalam, terutama dalam sejarah, arsitektur tradisional, dan tradisi yang unik, mencerminkan kehidupan masyarakat Sunda pada masa lalu. Meskipun demikian, representasi digital imersif yang ada saat ini masih bersifat terbatas dan belum mampu menangkap serta menyampaikan nilai-nilai filosofis Cikondang secara akurat dan menarik. Kesenjangan representasi inilah yang menjadi urgensi utama penelitian.

Meskipun teknologi Animasi 360° menjanjikan imersif, keberhasilannya sangat bergantung pada kualitas elemen visual yang menyusunnya. Berdasarkan observasi, kegagalan menciptakan rasa kehadiran seringkali diakibatkan oleh desain Background yang generik, kurang detail, atau tidak akurat secara kultural. Dalam lingkungan 360°, *background* adalah kanvas utama yang menentukan otentisitas dan kedalaman imersi. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada perancangan desain background Animasi 360° yang akurat secara budaya dan kuat secara visual, dengan tujuan utama untuk menonjolkan nilai filosofis dan keunikan visual Cikondang sebagai kunci keberhasilan media pariwisata budaya.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perancangan desain background Animasi 360° ini diharapkan tidak hanya menghasilkan karya visual, tetapi juga memberikan kontribusi dalam menerjemahkan nilai-nilai budaya ke dalam representasi digital yang imersif, sehingga Kampung Adat Cikondang dapat diakses dan dipelajari dalam perspektif baru yang lebih efektif dan menarik.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Teori Objek

2.1.1. Kebudayaan

Koentjaraningrat (2005:74) berpendapat bahwa kebudayaan sebagai sebuah kesatuan utuh yang mencakup gagasan, perasaan, perilaku, serta hasil karya manusia yang diperoleh melalui proses belajar dalam kehidupan sosial. Secara etimologis, istilah ini berakar dari bahasa Sanskerta *buddhayah* yang merepresentasikan aspek "budi", sementara istilah *culture*

dalam bahasa Latin (*colere*) merujuk pada aktivitas mengolah dan mentransformasi alam. Dengan demikian, kebudayaan pada hakikatnya merupakan akumulasi daya upaya manusia dalam mengelola lingkungannya

2.1.2. Kampung Adat

Merupakan kumpulan pemukiman masyarakat yang masih mempertahankan tata cara, hukum adat, dan bentuk arsitektur warisan leluhur. Dalam konteks desain, Kampung Adat dipandang sebagai objek visual yang statis namun penuh makna, di mana setiap elemen fisik (bangunan, pohon, batu) memiliki posisi dan fungsi yang sakral.

2.2. Teori Medium

2.2.1. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual memainkan peran penting dalam cara manusia menyampaikan pesan dan menceritakan kisah. Konsep desain komunikasi visual modern mulai muncul di akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20, bersamaan dengan berkembangnya media massa, iklan, serta desain grafis. Dalam bidang ini, kreativitas adalah dasar dari setiap inovasi dan keunikan karya. Berpikir kreatif bukan hanya sekedar kemampuan, tetapi juga cara berpikir yang mendorong desainer untuk menjelajahi ide-ide baru, menantang norma-norma yang sudah ada, dan akhirnya menciptakan pengalaman visual yang memikat dan berpengaruh. (Putra R. W., 2025)

2.2.2. Animasi

Animasi diambil dari kata '*anima*' yang berarti jiwa dari bahasa Latin. Kata terkait adalah '*animare*' yang berarti bernafas atau menghirup. Kata ini kemudian diterjemahkan menjadi '*animation*' dalam bahasa Inggris, yang berasal dari kata '*animated*' atau '*to animate*' yang berarti memberikan kehidupan atau membuat bergerak. Kini animasi telah menjadi bagian dari informasi itu sendiri, terintegrasi sebagai bagian dari sistem informasi.

Contohnya dalam dunia iklan, iklan yang ditayangkan di televisi tidak hanya menggunakan film hidup, tetapi juga memakai elemen animasi untuk merekonstruksi pesan-pesan tersebut. (A.A. Suwasono, 2016).

Proses animasi bertujuan menghasilkan ilusi gerak dan emosi yang natural sesuai dengan hukum fisika, biologi, audio, *lipsync*, dan psikologi sesuai dengan pilihan gaya gerak animasi kartun atau animasi realistis (M.S. Gumelar, 2018:11).

2.2.3. Animasi 360°

Animasi yang diproduksi menggunakan teknologi VR memungkinkan penonton melihat lingkungan dalam sudut pandang 360 derajat di setiap bagian ceritanya. Dalam membangun cerita melalui *virtual reality*, penulis dan produser harus memperhatikan pemilihan sudut pandang dan perspektif yang digunakan (Arif Sutrisno, 2021:23-24).

2.2.4. Equirectangular

Proyeksi *Equirectangular* adalah standar pemetaan grafis dalam teknologi *Virtual Reality* yang mengubah koordinat bola menjadi koordinat bidang datar. Kanvas ini secara mutlak harus memiliki perbandingan lebar dan tinggi sebesar 2:1 (misalnya 4096 x 2048 piksel) dikarenakan lebar kanvas mewakili cakrawala horizontal sebesar 360°, sedangkan tingginya mewakili cakrawala vertikal sebesar 180°. Penggunaan perspektif tradisional tidak lagi cukup untuk menggambarkan ruang secara menyeluruh. Penulis menggunakan pendekatan perspektif sferis yang secara teknis sering kali terlihat mengalami distorsi pada bidang datar. distorsi yang muncul pada kanvas *equirectangular* dalam perancangan Kampung Adat Cikondang ini bukanlah sebuah kesalahan visual, melainkan sebuah metode teknis untuk menyimpan data ruang 360° ke dalam format dua dimensi.

2.2.5. **Background**

Background atau dalam bahasa Indonesia disebut Latar belakang merupakan bagian visual yang digunakan untuk memasukkan subjek atau aksi ke dalam suatu konteks ruang dan waktu. Menurut Edson & Barton (2013), latar belakang tidak hanya sekedar gambar di belakang tokoh, tetapi juga merupakan alat untuk menceritakan kisah, yaitu untuk menjelaskan lokasi, suasana, serta perasaan di suatu area.

Latar belakang juga berperan penting dalam membentuk keseluruhan tampilan desain. Selain itu, latar belakang bisa mempengaruhi pesan yang ingin disampaikan. Dalam buku Bacher, H. (2008:8), desain latar belakang adalah tentang merancang penampilan sebuah film. Tujuannya bukan hanya membuat gambar yang menarik, tetapi juga membangun dunia yang terasa hidup dan menunjang emosi dari cerita. Oleh karena itu, memilih latar belakang yang sesuai dengan kebutuhan sangat penting. Terdapat juga unsur dalam latar belakang meliputi *enviroment*, Prinsip Desain, pencahayaan, dan warna

2.2.6. **Mood / Ambience**

Menurut Bacher, H. (2008:138) Warna harus digunakan untuk menciptakan suasana hati (*mood*) yang spesifik. Sama seperti musik yang membangun emosi, kombinasi warna dalam sebuah adegan harus dirancang untuk memicu respons emosional penonton, bukan sekedar meniru realitas. Dalam riset yang pernah dilakukan oleh Departemen Pengembangan Anak di *California State University Fullerton*, anak-anak secara alami lebih responsif terhadap warna cerah (seperti pink, biru dan merah) karena 27 kemudahan persepsi visual dan asosiasinya terhadap perasaan bahagia. Sebaliknya, warna gelap (hitam dan abu) cenderung dihubungkan dengan emosi negatif (Laksitarini, N., & Purnomo, A. D., 2022), sehingga pemilihan palet warna cerah menjadi kunci dalam membangun suasana belajar yang aktif dan ceria.

2.2.7. Virtual Reality

Virtual reality atau realitas maya adalah sebuah teknologi yang telah membuat perbedaan besar pada sejarah pemikiran manusia dan saat ini sedang menjadi tren untuk membantu meningkatkan kualitas dan produk. VR adalah teknologi yang dibuat sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (*computer-simulated environment*). Refdinal, R. (2023)

2.3. Teori Khalayak

2.3.1. Target Audiens

Pada masa pertumbuhan, anak berada dalam tahap operasional formal yang ditandai dengan kemampuan berpikir abstrak, hipotesis, dan multidimensi. Karakteristik kognitif ini menjadikan mereka lebih responsif terhadap konten kreatif dan interaktif seperti animasi 360°, yang mampu menstimulasi imajinasi serta keterlibatan (*engagement*). Namun, penggunaan teknologi VR memerlukan batasan usia yang ketat karena risiko gangguan persepsi ruang pada anak di bawah 12 tahun. Hal ini sejalan dengan panduan keselamatan produsen VR (*Oculus*) yang menetapkan batas usia minimal 13 tahun untuk penggunaan perangkat secara mandiri.

Meskipun *American Academy of Pediatrics* (2016) memberikan kelonggaran penggunaan layar untuk anak usia 2–5 tahun selama maksimal satu jam di bawah pengawasan, penelitian Bailenson (2018) mempertegas risiko bagi anak di bawah umur. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini menetapkan target audiens pada kategori usia 6–12 tahun, namun dengan catatan wajib di bawah supervisi orang tua demi keamanan perkembangan saraf dan visual.

2.4. Teori Metode Penelitian

2.4.1. Kualitatif Etnografi

Metode kualitatif merupakan metode yang didasarkan pada filsafat, dan peneliti adalah instrumen yang bertugas sebagai kunci untuk menggali atau mengumpulkan data. Pada dasarnya, data hasil penelitian menggunakan metode kualitatif lebih mengutamakan makna daripada generalisasi dengan maksud mendapat data spesifik terkait topik penelitian. (Sugiyono, 2008).

Etnografi merupakan suatu metode penelitian kualitatif yang mendalam dan komprehensif, berfokus pada kegiatan pengumpulan data dan keterangan secara sistematis mengenai cara hidup (pola perilaku, interaksi sosial, pandangan dunia) serta berbagai artefak kebudayaan (benda, simbol, praktik) dari suatu masyarakat atau kelompok sosial tertentu. Lebih dari sekadar deskripsi, etnografi bertujuan untuk memahami pandangan dunia, nilai-nilai, dan makna yang dianut oleh anggota masyarakat yang diteliti itu sendiri sehingga menghasilkan gambaran yang kaya, tebal, dan kontekstual mengenai budaya mereka.

2.4.2. Studi Pustaka

Metode yang digunakan untuk mengkaji referensi teori dengan cara membaca, menulis, hingga mengolah data dari buku, jurnal ataupun jurnal. Hal tersebut bertujuan agar peneliti memahami teori dari penelitian yang sedang dilakukan. (Sugiyono, 2008)

2.4.3. Observasi

Observasi adalah pengujian dengan suatu tujuan untuk mengetahui sesuatu, terutama yang bertujuan mengumpulkan fakta, data, skor, serta nilai suatu verbalisasi. Bisa juga disebut dengan pengungkapan kata-kata mengenai segala sesuatu yang telah diamati serta diteliti dengan lebih lanjut.

2.4.4. Wawancara

Salah satu cara pengumpulan data kualitatif yang digunakan penulis adalah wawancara. Menurut Yusuf (2017:372), wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang melibatkan proses interaksi antara pewawancara dan orang yang diwawancara selaku sumber informasi. Interaksi tersebut berupa upaya pewawancara untuk bertanya langsung kepada sumber informasi terkait sesuatu yang sedang diteliti menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya.

3. DATA DAN ANALISIS

3.1. Data Observasi

Kampung Adat Cikondang di Desa Lamajang, Pangalengan, Kabupaten Bandung, dikenal erat dengan penyebaran Islam di Tatar Sunda. Nama "Cikondang" sendiri berarti 'air terkenal'. Masyarakatnya adalah kelompok agraris yang hidup bertani dan memanfaatkan hasil hutan, serta relatif tidak tersentuh kolonial.

Kampung ini dipimpin oleh seorang *kuncen* (juru kunci) yang dipilih berdasarkan garis keturunan, sebagai penghubung antara masyarakat dan leluhur. Masyarakat Cikondang hingga kini masih memegang teguh kepercayaan Sunda lama yang berpadu dengan Islam, berhasil mempertahankan identitas adatnya yang kuat.

Rumah adat Cikondang adalah pusat kegiatan budaya, terutama saat ritual tahunan 15 Muharram, yang diawali dengan fase pembersihan diri (1-14 Muharram). Rumah adat ini memiliki arsitektur unik dengan atap dari bambu dan ijuk, serta menyimpan alat penghitung kalender tradisional. Di dalamnya terdapat *pago* (rak alat masak adat) dan di sebelahnya terdapat

dapur dengan *Leuit* (lambung padi) dan *hawu* (tungku tradisional) yang digunakan saat perayaan Muharram untuk memasak tumpeng besar.

Selain rumah adat, terdapat hutan larangan yang dulunya tempat persembunyian dan penyimpanan benda pusaka, serta tempat musyawarah. Ada aturan ketat untuk masuk ke hutan larangan, termasuk larangan mengambil apapun tanpa izin. Terdapat juga tempat pemakaman khusus yang berisi nisan keluarga dan kerabat Abah Anom/kuncen terdahulu, yang untuk memasukinya harus ditemani juru kunci. Kini, Kampung Cikondang juga dikenal sebagai destinasi wisata budaya.

3.2. Analisis Karya Sejenis

360° VR Animated Scene 2D Hand Drawn Animation	Take a 360° VR Tour of the Krusty Krab! SpongeBob	The Loud House 360 Center of Chaos!
		

Berdasarkan perbandingan karya-karya yang telah dianalisis, ditemukan banyak kesamaan dalam teknik penggambaran latar belakang (*background*) pada animasi 2D. Secara umum, dapat disimpulkan bahwa animasi 2D cenderung menggunakan teknik flat colour dengan sedikit penerapan *cell shade*.

Pilihan penggunaan warna, terutama warna cerah dan ceria pada beberapa karya, bertujuan untuk menarik perhatian penonton anak-anak. Selain itu, teknik full rendering juga digunakan untuk menonjolkan aspek pencahayaan dan warna dalam suatu adegan. Teknik ini dinilai efektif karena

dapat secara jelas menunjukkan suasana (*mood*) dan lingkungan (*environment*) sekitar.

3.3. Wawancara

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, Wawancara dengan juru kunci Desa Adat Cikondang, Anom, membahas pelestarian desa seluas 3 hektar yang mencakup rumah adat, sawah, hutan larangan, dan fasilitas tradisional lainnya. Anom menjelaskan aturan ketat untuk memasuki desa, seperti melepas alas kaki, larangan bagi wanita yang sedang datang bulan dan non-muslim, serta tabu berkunjung pada hari Selasa, Jumat, dan Sabtu. Rumah Adat Cikondang memiliki ukuran 8x12 dengan filosofi arsitektur yang mendalam (5 jendela melambangkan Rukun Islam dan 1 pintu melambangkan tauhid). Prinsip pelestarian yang dipegang teguh adalah "Panjang tidak boleh dipotong, pendek tidak boleh disambung" untuk menjaga keaslian total. Wawancara juga menyentuh sejarah dan tragedi kebakaran kampung. Hutan larangan, yang menyimpan benda pusaka dan 4 makam leluhur, tidak dapat didatangi langsung oleh penulis karena non-muslim sehingga diwakilkan.

Hasil wawancara mengindikasikan bahwa murid sekolah swasta dan negeri memiliki kesamaan preferensi dalam menonton, yaitu lebih memilih animasi 2D daripada tayangan aksi nyata, terlepas dari perbedaan perangkat yang mereka gunakan (ponsel atau televisi). Mereka menyukai animasi 2D karena dianggap lebih berwarna dan unik.

4. KONSEP DAN PERANCANGAN KARYA

4.1. Konsep Perancangan

4.1.1. Konsep Pesan

Konsep sekaligus pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan background design untuk animasi 360° ini adalah bagaimana cara sebuah environment dapat mempengaruhi kesadaran seseorang seperti ditempatkan di tengah kampung adat Cikondang. Secara langsung memvisualisasikan objek-objek dan tempat strategis yang tersimpan di kampung tersebut, seperti sedang melakukan simulasi perjalanan bersama juru kunci yang ada disana Abah anom Juhada.

Minimnya inovasi media pariwisata dan keterbatasan akses geografis mengancam eksistensi budaya tradisional di Indonesia. Sebagai representasi identitas nasional, kesenian harus mendapatkan perhatian khusus untuk dilestarikan. Perancangan ini juga menjadi upaya melalui media baru dalam menyebarluaskan sekaligus mempertahankan kekayaan budaya tersebut bagi generasi mendatang.

4.1.2. Konsep Karya

Perjalanan berpusat pada Abah anom, tokoh adat yang berperan sebagai narasumber sekaligus narator utama pada animasi ini. Melalui interaksi tersebut, penonton diajak bereksplorasi secara virtual melintasi tempat-tempat sakral di desa sekaligus mendengarkan penjelasan tentang aspek kebudayaan, adat istiadat, serta nilai-nilai tradisi yang disampaikan oleh Abah anom.

Perjalanan dimulai dari area pemukiman untuk membedah filosofi rumah adat serta aturan adat yang berlaku, termasuk pengenalan naskah-naskah kuno serta tunduk. Narasi kemudian berlanjut menuju Hutan Larangan untuk mengungkap benda pusaka milik leluhur serta menceritakan sejarah yang pernah

terjadi di wilayah setempat, diikuti kunjungan ke *Makhom* (makam leluhur) yang memperkuat aspek silsilah sejarah desa.

Dengan memadukan data lapangan yang akurat dan teknologi 360°, karya ini bertransformasi menjadi upaya pelestarian yang tidak hanya mendokumentasikan tradisi, tetapi juga memberikan pengalaman perspektif baru yang memikat bagi audiens.

4.1.3. Konsep Media

Media utama yang digunakan *jobdesk* penulis dalam proses perancangan *background* animasi 360° ini adalah *Clip Studio Paint*, *Photoshop*, dan *Spatial Media Metadata Injector*. Kemudian media publikasi yang akan digunakan meliputi *artbook* yang mendokumentasikan proses desain latar dari awal hingga selesai, serta menampilkan lokasi-lokasi strategis di desa Cikondang. Selain itu, platform online seperti *Youtube* juga akan dimanfaatkan sebagai media publikasi karena sering diakses oleh Target Audiens.

4.1.4. Konsep Visual

Perancangan *background* untuk animasi 360° ini mengadopsi gaya kartun dan buku cerita yang dinilai sesuai untuk audiens anak sekolah dasar. Pendekatan pewarnaan yang digunakan sederhana dan minimalis, menghindari detail yang berlebihan, tetapi tetap menonjolkan palet warna yang kontras (*vibrant*). Meskipun sederhana, proses pewarnaan ini sangat memperhatikan prinsip-prinsip dasar desain agar harmoni dan daya tarik visual karya tetap terjaga.

4.2. Proses Perancangan

4.2.1. Sketsa Awal

Pada tahap ini, penulis melakukan penggambaran sketsa kasar (*rough sketch*) untuk memetakan tata letak lingkungan (*environment*) Kampung Adat Cikondang dan menerapkan prinsip-prinsip desain dalam kanvas 360°. Proses perancangan awal difokuskan pada pembuatan sketsa kasar (*rough sketch*) untuk memetakan tata letak lingkungan Kampung Adat Cikondang, mereplikasi suasana dan struktur fisiknya dalam format kanvas 360°. Sketsa kasar ini berfungsi sebagai panduan visual dan medium untuk mengintegrasikan prinsip-prinsip desain khusus untuk media 360°.

4.2.2. Tahap Pewarnaan

Pada tahap ini, penulis menentukan warna dasar (*Base Color*) atau sering disebut sebagai tahap *Flat Coloring*. Dalam animasi 360°, konsistensi warna menjadi krusial karena penonton akan mengamati keseluruhan lingkungan secara melingkar. Sesuai dengan target audiens anak-anak, penulis menggunakan skema warna yang kontras dan mencolok, namun tetap berpijak pada warna-warna alami identik dengan khas pedesaan.

4.2.3. Tahap Pencahayaan

Setelah tahap pewarnaan dasar selesai, penulis masuk ke tahap pencahayaan (*lighting*) dan pemberian bayangan (*shading*). Tahap ini merupakan bagian krusial untuk mentransformasi gambar dua dimensi menjadi sebuah ruang imersif yang memiliki kedalaman, suasana, dan nilai estetika.

Penulis menggunakan teknik pencahayaan alami yang mensimulasikan cahaya yang datang dari arah matahari. Tantangan utama dalam tahap ini adalah memastikan arah datangnya cahaya konsisten di seluruh sudut pandang 360°, agar saat audiens memutar pandangan, logika bayangan tetap terasa nyata dan tidak membingungkan indra persepsi ruang mereka.

4.2.4. Tahapan *Mood/Ambience*

Pada tahap ini Penulis melakukan proses *color grading* yang cermat untuk menyelaraskan *mood* dan *tone* visual di seluruh karya agar sesuai dengan narasi dan target audiens (anak-anak). Secara keseluruhan, *color grading* ini berfungsi sebagai alat naratif yang kuat untuk memperkuat dampak emosional pada audiens anak-anak.

4.2.5. Tahapan *Rendering*

Penulis melakukan pengecekan menyeluruh pada area sambungan (*seam*) untuk meminimalisirkan patahan visual. Proses ini memastikan bahwa saat latar belakang tersebut digabungkan (*stitch*) menjadi ruang melingkar seutuhnya, transisinya terasa mulus (*seamless*). Kemudian penulis mengubah gambar seluruh lingkungan 360° menjadi video dengan cara dirender ke dalam format *Video high-definition*, lalu Penulis menginjeksikan proyeksi *Equirectangular* ke dalam video tersebut. Hasil karya ini diekspor sebagai video 360° yang kompatibel untuk diunggah di platform YouTube.

4.2.6. Hasil Akhir

Pada tahap akhir, setelah seluruh proses desain dan penyusunan adalah mengunggah video animasi 360° ke platform YouTube.



5. KESIMPULAN PENELITIAN

5.1. Kesimpulan

Perancangan animasi 360° Kampung Adat Cikondang ini bertujuan utama sebagai upaya pengenalan budaya kepada anak-anak usia 7-12 tahun. Media yang digunakan adalah animasi 2D dan teknologi media baru 360°, yang secara spesifik menampilkan isi tentang Kampung Adat Cikondang. Aspek visual dalam perancangan ini telah disesuaikan dengan psikologi perkembangan anak usia 7-12 tahun. Seluruh proses, mulai dari pembuatan sketsa hingga pewarnaan digital, difokuskan untuk menciptakan suasana (*ambience*) yang ramah anak.

perancangan animasi 360° ini menjadi jawaban atas kebutuhan media pariwisata yang inovatif dalam upaya memelihara kelestarian budaya di Kampung Adat Cikondang. Implementasi gaya visual kartun dan penggunaan teknologi 360° terbukti mempermudah penyampaian informasi sejarah serta filosofi desa yang kompleks menjadi lebih sederhana dan menarik untuk dipelajari. Dengan demikian nilai-nilai tradisional Kampung Adat Cikondang dapat tetap terjaga dan dipahami dengan baik oleh audiens meskipun berada di tengah arus modernisasi.

5.2. Saran

Penulis berharap karya ini dapat diterima baik dan menjadi inspirasi maupun referensi, khususnya untuk perancangan background penelitian selanjutnya. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu masih terlihat adanya patahan pada sambungan akhir kanvas *Equirectangular*. Penulis menyarankan agar karya ini tidak hanya berhenti pada format video. Akan lebih baik jika dikembangkan menjadi aplikasi berbasis *Virtual Reality* (VR) yang lebih interaktif. Dengan demikian, pengguna dapat berinteraksi dengan menyentuh objek tertentu di dalam rumah adat untuk memperoleh informasi tambahan, baik dalam bentuk teks maupun audio, mengenai fungsi benda tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T., Zhafirah, F. A., & Sumarlin, R. (2025). Concept art animasi 2D sebagai media informasi budaya Desa Wologai Nusa Tenggara Timur. *Journal of Animation and Games Studies*, 75–96.
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT. *eProceedings of Art & Design*, 10(6), 16.
- Aubrey, J. S., Robb, M. B., Bailey, J., & Bailenson, J. (2018, April). Virtual reality 101: What you need to know about kids and VR. In *Common Sense*.
- Bacher, H. (2008). *Dream worlds: Production design for animation*. Focal Press.
- Bucher, J. (2017). *Storytelling for virtual reality: Methods and design for real-time 3D, interactivity, and 360 video*. Routledge.
- Edson, B., & Barton, I. (2013). *Design for animation*. CRC Press.
- Faujjan, E., & Darmawan, W. (2023). Pengembangan nilai kearifan lokal ekologi kampung adat Cikondang dalam lingkungan kebudayaan dan komunitas melalui ecomuseum. *Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*.
- Gumelar, M. S. (2018). *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. An1mage.
- Hidayati, K. F. (2022). 12 prinsip dasar animasi besutan Disney, animator wajib tahu. *Glints*.
- Irawan, E., & Yusuf, Y. (2017). *Instagram Sebagai Gaya Hidup Masyarakat Kota Pekanbaru (Studi Komunitas Instagram Di Kota Pekanbaru)* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar ilmu antropologi*. Rineka Cipta.
- Laksitarini, N., & Purnomo, A. D. (2022). Analisis warna dan bentuk pada interior Prodia Children's Health Care terhadap psikologi anak. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 18(2), 181-188.

- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci. Towards a Phenomenology of Architecture* ", Rizzoli, New York.
- Orvilla, S., & Santoso, F. (2018). Perancangan visual environment bertemakan kampung warna-warni di Indonesia dalam film pendek animasi "Corazón".123.
- Putra, R. W. (2025). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan-Edisi Revisi*. Penerbit Andi.
- Rapi, M. (2016). *Memahami konsep dan prinsip gambar perspektif*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Refdinal, R., Adri, J., Prasetya, F., Tasrif, E., & Anwar, M. (2023). Effectiveness of Using Virtual Reality Media for Students' Knowledge and Practice Skills in Practical Learning. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 7(3), 688-694.
- Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana: elemen-elemen seni dan desain*. Jalasutra.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutrisno, A. (2021). Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 6, 22–34.
- Suwasono, A. A. (2016). *PENGANTAR ANIMASI 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*.
- Suyanto, M., & Amikom, U. (2006). *Merancang film kartun kelas dunia*. Penerbit Andi.
- Wahyuningtyas, N., & Setyawan, A. (2020). Studi perbandingan animasi 360 derajat sebagai media informasi digital. *D'ART: Journal of Design and Arts*, 1, 12–25.
- Winata, F. N., Rohandi, M., & Yassin, R. M. (2023). Implementasi virtual tour dengan teknologi video 360 di Museum Provinsi Gorontalo. *Journal of System and Information Technology*, 59–69.