

PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK FILM ANIMASI PENDEK 2D “RADIO MALABAR”

BACKGROUND DESIGN FOR 2D SHORT ANIMATION “RADIO MALABAR”

Ratnadita Aulia Azizah , Arief Budiman, S.Sn., M.Sn

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

ratnaditaauliaazizah@gmail.com, ariefink@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Radio Malabar adalah salah satu peninggalan Belanda di Indonesia yang berperan penting dalam sejarah penyiaran radio di Indonesia. Puing-puing bangunan Radio Malabar saat ini berada di kawasan Wana Wisata Gunung Puntang di Gunung Puntang, Kabupaten Bandung Selatan. Perancang membuat perancangan *background* untuk kebutuhan film animasi pendek 2D mengenai Radio Malabar. Dalam sebuah film animasi, *background* menjadi salah satu elemen yang penting dalam mendukung cerita. Karena itu, *background* perlu memperhatikan latar tempat dan suasana yang sesuai dengan cerita. Menurut Mike S. Fowler (2002:144), *background* adalah tempat atau lingkungan dimana karakter hidup, beraksi, dan berinteraksi dengan elemen lain. Digunakan teori perspektif untuk menggambarkan lingkungan yang memiliki ilusi ruang. Teori komposisi untuk menyusun tata letak elemen-elemen pada *background* agar posisi antara karakter dan *background* nyaman dilihat, teori warna dan pencahayaan untuk menggambarkan pencahayaan dan menyampaikan suasana. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan cara pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil dari perancangan ini adalah *background* animasi yang memperlihatkan identitas-identitas Wana Wisata Gunung Puntang, dengan referensi pengggayaan mengacu pada *style* gambar *Gravity Falls*.

Kata kunci: Radio Malabar, animasi pendek 2D, *background*

Abstrack

Radio Malabar is one of the Deutch's relic in Indonesia that plays an important role in Indonesian's broadcasting and communication history. Radio Malabar is located in Mount Puntang, South Bandung. Animation background is created for 2D Short Animation Radio Malabar. In animation film, background is one of the element which support the story. Background must sets the stage for the animation and determines the mood, based on the story. Mike S. Fowler (2002:144) said that background is the environment for which a character live, act, and interact with other element. This background design used perspective theory for determine a sense of depth. Composition theory for strategic placement of character and background to create visually image for the audience, colour theory and lighting theory for create the light and determine the mood. The method used in designing this short film is qualitative method in which the data are collected through interviews, observations, and literature studies. The results is background design for 2D short animation “Radio Malabar” that showing the identity of Wana Wisata Gunung Puntang, with Gravity Falls style.

Keywords: Radio Malabar, short animation 2D, *background*

1.Pendahuluan

Kabupaten Bandung memiliki beberapa tempat peninggalan Belanda yang bersejarah. Beberapa tempat peninggalan Belanda menyimpan peristiwa penting sehingga bangunannya masih dijaga bahkan digunakan hingga sekarang. Tetapi, ada juga tempat bersejarah yang sudah tidak bisa digunakan sehingga keberadaannya tidak diketahui oleh banyak orang. Salah satunya adalah sebuah situs sejarah di kawasan Bandung Selatan yang dikenal dengan nama Radio Malabar. Sisa-sisa bangunan Stasiun Radio Malabar, saat ini berada di Kawasan Wana Wisata Gunung Puntang, Kabupaten Bandung Selatan. Tempat tersebut adalah hutan buatan untuk wisata yang dikelola oleh Perum Perhutani KPH Bandung Selatan.

Dalam perancangan ini, *background* dibuat untuk sebuah film animasi pendek 2D mengenai Radio Malabar. Untuk penggambaran *background*, referensi utama adalah lokasi sisa-sisa bangunan Radio Malabar berada, yaitu Wana Wisata Gunung Puntang. Sebagai sebuah hutan wisata, tentu suasana Wana Wisata Gunung Puntang berbeda

dengan hutan alami. Keadaan tempat dan suasana di kawasan tersebut, perlu diketahui untuk mendukung perancangan *background*.

Pada sebuah animasi, *background* menjadi salah satu elemen penting selain karakter dan cerita. *Background* pada animasi adalah penggambaran lingkungan dimana karakter hidup, beraksi, dan berinteraksi dengan elemen lain (Fowler, 2002:144). Melalui *background*, banyak informasi dari cerita yang dapat disampaikan. Unsur-unsur dalam *background* seperti set lokasi, properti, warna, pencahayaan, semuanya berperan dalam menyampaikan informasi-informasi yang mendukung cerita seperti lokasi, waktu, atmosfer, *mood*, bahkan kepribadian karakter (Sullivan, 2013:140). Karena itu, selain dapat menggambarkan lingkungan dalam film animasi, *background* yang baik adalah *background* yang dapat menyampaikan *mood* yang tepat, dan dapat mendukung cerita dalam animasi.

2. Landasan Pemikiran

2.1 Radio Malabar

Radio Malabar adalah sebuah stasiun radio pemancar milik Belanda yang didirikan oleh Dr. Ir. G. J. De Groot. Stasiun radio ini dahulu adalah radio pemancar dengan jarak jangkauan terjauh mencapai negeri Belanda. Saat ini, Radio Malabar sudah tidak berfungsi lagi dan hanya berupa puing-puing bangunan. Lokasi puing-puing Radio Malabar, saat ini masuk ke dalam wilayah Wana Wisata Gunung Puntang yang dikelola oleh Perum Perhutani KPH Bandung Selatan di Kawasan Cimaung, Banjaran, Kabupaten Bandung.

2.2 Background

Animasi digemari oleh berbagai kalangan dari orang tua hingga anak – anak. Menurut Byrne (1999:11) mengatakan, animasi sudah sejak lama disukai sebagai salah satu bentuk hiburan atau iklan. Animasi adalah salah satu media informasi yang menarik, karena dapat memikat penonton dengan gambar, warna, dan suaranya yang tampak hidup.

Dalam visualisasi film animasi, *background* sangat mendominasi. Seperti yang dikemukakan oleh White (1999:156), dari keseluruhan *scene*, lebih dari 90% diisi oleh *background*. Karena itu, kualitas *background* dapat menjadi penyebab meningkat atau menurunnya *mood* yang diciptakan dalam sebuah film.

2.3 Perspective

Dalam merancang *background*, salah satu yang harus diperhatikan adalah jarak dan perspektif. Perspektif adalah teori yang menjelaskan bagaimana membuat gambar terlihat memiliki panjang, lebar, dan kedalaman, sehingga gambar tersebut dapat menghasilkan ilusi ruang (Fowler, 2002:10).

2.4 Komposisi

Komposisi berhubungan dengan seluruh struktur dalam sebuah gambar (Byrne, 1999:69). Dalam perancangan *background*, komposisi adalah strategi penempatan karakter dan penyusunan elemen untuk membuat *scene* yang nyaman dilihat penonton (Fowler, 2002:40). Penempatan karakter dan penyusunan elemen dalam komposisi berguna untuk menuntun mata penonton ke titik yang kita inginkan (Byrne, 1999:69).

2.5 Warna

Warna dapat dipersepsikan oleh manusia sebagai suatu emosi, sehingga warna dapat digunakan untuk menyampaikan *mood* yang ada dalam setiap *scene*. Dengan demikian, untuk menghasilkan warna *background* yang dapat menyampaikan *mood* sebuah film animasi, perlu adanya pemahaman teori warna seperti perbedaan antara hue, intensitas warna, value, dan temperatur warna.

Hue adalah dimensi mengenai klasifikasi warna, atau disebut juga corak warna, nama warna, dan jenis warna. Hue dapat dikatakan juga sebagai nama warna secara umum seperti merah, kuning, biru, atau hijau. *Value* adalah dimensi terang-gelap warna atau tua-muda warna, atau disebut pula keterangan warna (*brightness*). Intensitas warna atau disebut juga chroma adalah dimensi tentang cerah- redup warna atau murni-kotor warna. Sedangkan temperatur warna membantu untuk memberikan kedalaman, pergerakan, dan *mood* pada gambar. Temperatur warna bersifat relatif. Satu warna yang sama dapat terlihat hangat dalam satu gambar tetapi terlihat lebih dingin dalam gambar lain. Hal ini karena temperatur warna dapat terlihat ketika kita membandingkan satu warna dengan warna lain.

2.6 Pencahayaan

Pencahayaan adalah elemen penting untuk menciptakan mood dalam sebuah gambar. Pencahayaan dapat menegaskan bentuk sehingga bisa berfungsi untuk menunjukkan atau menyembunyikan sebuah detail pada gambar. Pencahayaan dalam *background* memiliki tiga elemen yaitu *highlights* (bagian paling tersorot cahaya), *midtone*s (bagian yang tidak langsung terkena cahaya), dan *shadows* (bagian gelap yang tidak terkena sinar karena terlindung benda). Warna dipengaruhi oleh *natural light*, *artificial light*, pantulan cahaya, bayangan, dan tekstur (Leland, 1985:131). Menurut Leland (1985:22), cahaya dapat mempengaruhi warna karena pencahayaan yang berbeda dapat memberikan efek yang berbeda pada warna.

3. Perancangan

3.1 Pembahasan

Melalui hasil observasi, wawancara pada khalayak sasaran, dan analisis terhadap karya sejenis, didapatkan bahwa Wana Wisata Gunung Puntang sebagai landasan pembuatan *background* adalah area wisata yang sangat luas. Secara keseluruhan, Wana Wisata Gunung Puntang adalah tempat yang dibagi menjadi beberapa area. *Background* akan menggambarkan identitas-identitas Wana Wisata Gunung Puntang melalui set lokasi dan keadaan alamnya. Untuk menunjukkan keadaan alam Wana Wisata Gunung Puntang, flora yang banyak terdapat di sana, seperti misalnya pohon pinus, akan digambarkan di berbagai area. Wana Wisata Gunung Puntang akan digambarkan sebagai hutan wisata sehingga pohon-pohon tidak terlihat lebat. Warna-warna yang digunakan akan mengikuti suasana apa yang ingin digambarkan dalam animasi. Animasi dapat menggunakan kabut juga penggabungan warna-warna dingin dan hangat untuk menciptakan hawa sejuk. Selain itu, suasana seram dan misterius dihadirkan dengan penggambaran kabut, atau pohon-pohon dengan ranting yang bengkok, *lighting* menjadi lebih redup, dan warna-warna yang digunakan terlihat lebih pucat dan gelap dibandingkan warna pada suasana yang lain. Warna kuning dan hijau terang dapat menghadirkan *mood* yang menyenangkan.

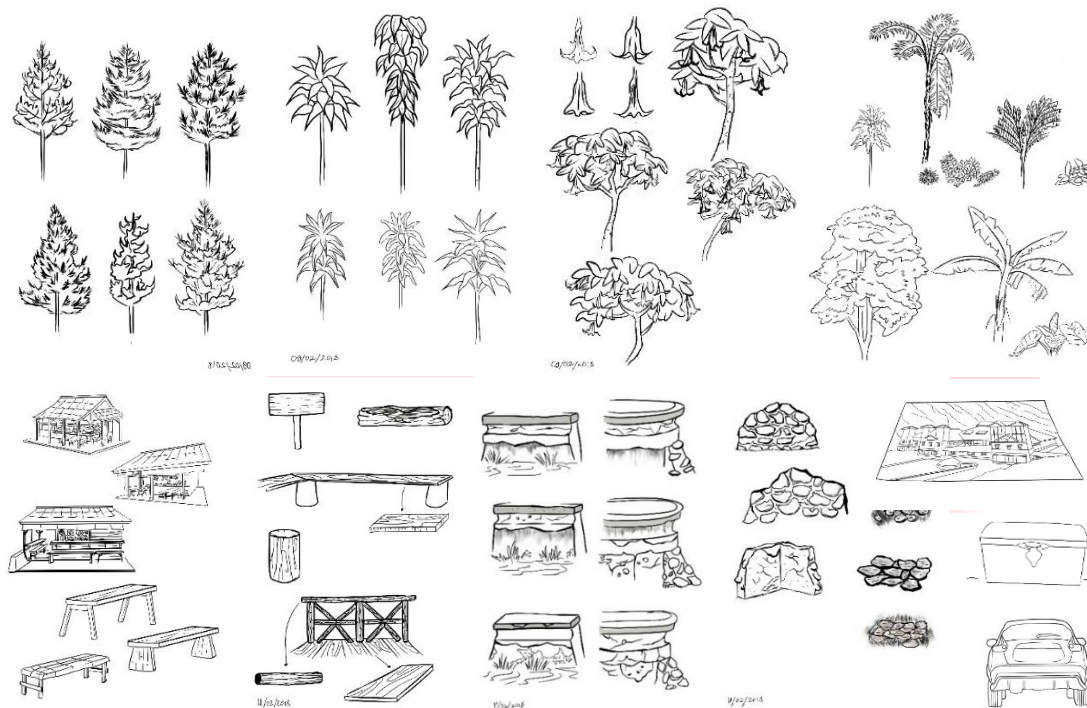
Khalayak sasaran sudah bisa memberikan pendapatnya terhadap animasi yang mereka sukai dan emosi yang mereka rasakan pada *background*. Oleh sebab itu, gambar, warna, dan pencahayaan pada *background* harus diperhatikan dengan baik agar mampu mempengaruhi emosi yang sampai kepada penonton.

3.2 Perancangan

Perancangan background dilakukan pada proses pra produksi dan produksi animasi. Tahap-tahap yang dilakukan perancang ketika merancang background adalah sebagai berikut

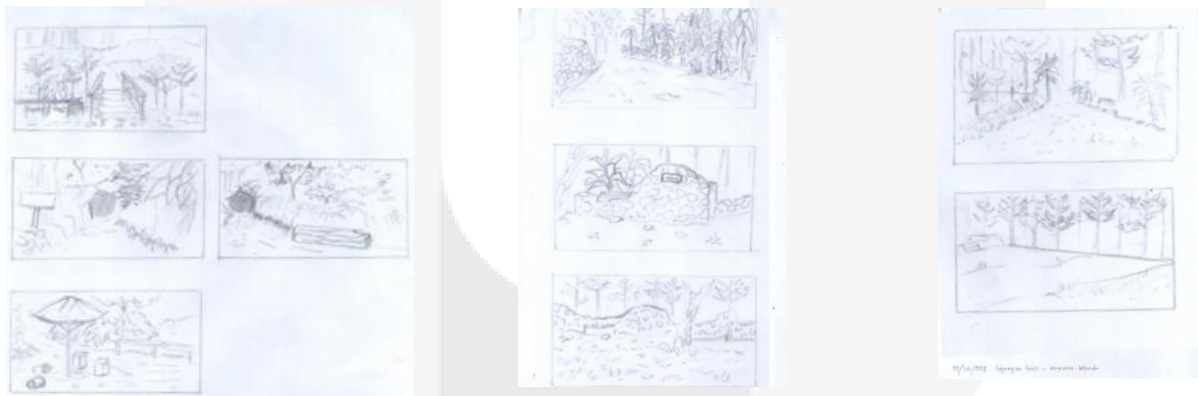


Gambar 1.1. Metode Perancangan



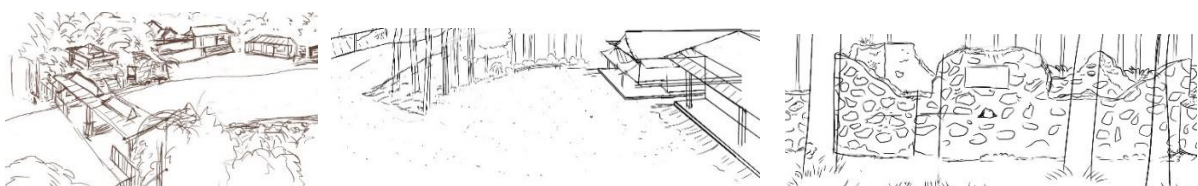
Gambar 1. Aset

Berdasarkan referensi visual dari data objek, perancang membuat pohon-pohon dan tumbuh-tumbuhan yang digambarkan dengan pengayaan kartun sehingga lebih sederhana dari tampak aslinya. Selain tumbuh-tumbuhan, aset-aset yang ada di Wana Wisata Gunung Puntang dikelompokkan berdasarkan bahannya. Ada aset dengan tekstur kayu dan ada aset dengan tekstur batu. Selain aset-aset yang memang sudah ada di Wana Wisata Gunung Puntang, terdapat juga aset tambahan yang tidak ada di sana, melainkan tambahan dari cerita.



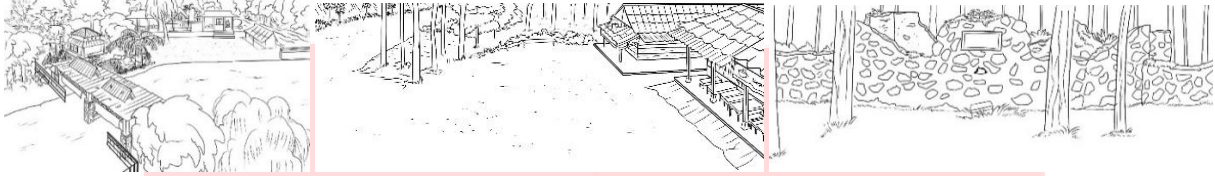
Gambar 2. Thumbnails

Research menghasilkan referensi-referensi visual yang menjadi patokan dalam membuat perancangan *background*. Dari referensi visual tersebut, perancang membuat *thumbnails*. Setiap set lokasi, digambar dalam kotak-kotak kecil terlebih dahulu untuk memudahkan eksplorasi dan tahap sketsa.



Gambar 3. Sketsa

Setelah pembuatan *thumbnails*, setiap set lokasi dibuat sketsa. Sketsa menggunakan ukuran gambar yang lebih besar dari *thumbnails*, sehingga sketsa sedikit lebih jelas dan detail dari *thumbnails*. Sketsa dibuat sebelum *storyboard* selesai. Sketsa tersebut digunakan untuk membuat eksplorasi *angle*. Beberapa sketsa dibuat setelah *storyboard* dibuat sehingga sketsa sudah sesuai dengan *shot-shot* yang akan digunakan.

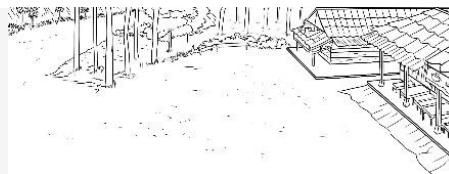
Gambar 4. *Clean up*

Setelah pembuatan sketsa, sketsa-sketsa yang sesuai dengan *shot* dalam animasi, dirapikan dan dibuat lebih detail. Setelah itu, setiap sketsa sesuai set lokasi melalui tahap *clean up*. Pada area gerbang, ciri khas yang dapat menunjukkan gerbang masuk Wana Wisata Gunung Puntang adalah sebuah gapura dan spanduk, loket tiket, dan bangunan-bangunan pengurus Wana Wisata Gunung Puntang.



Gambar 5. Area gerbang

Lapangan parkir terletak dekat dengan deretan warung-warung. Lapangan parkir ini lokasinya lebih atas dibandingkan dengan area gerbang. Lapangan parkir lebih banyak ditumbuhi pohon. Beberapa pohon pinus yang tumbuh menyebar di tengah area parkir dihilangkan untuk memberi ruang gerak pada mobil yang bergerak.



Gambar 6. Area parkir

Bangunan belanda adalah area yang sering muncul pada film animasi ini. Dari lapangan parkir, area bangunan belanda berada di sebelah kanan. Area bangunan belanda memanjang dari dekat area parkir, melewati lapangan tenis, hingga ke area warung yang dekat dengan goa belanda.



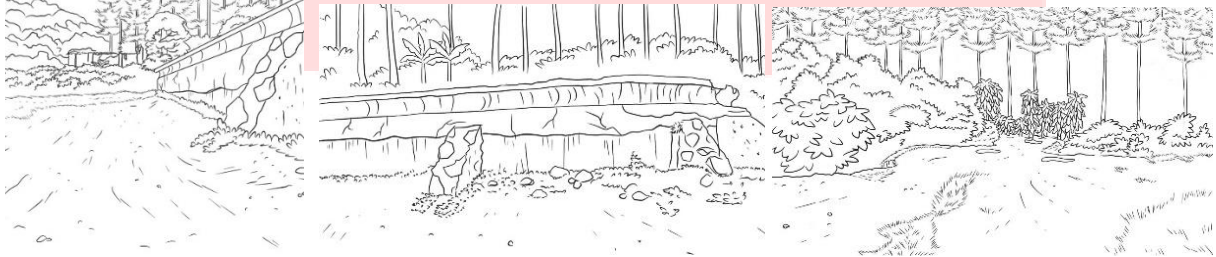
Gambar 7. Area bangunan belanda

Goa Belanda di Wana Wisata Gunung Puntang berada dekat dengan ujung area bangunan belanda. Sebelum menuju area ini, terdapat sebuah jembatan kayu. Pada area goa belanda di Wana Wisata Gunung Puntang, dinding kanan dan kiri di mulut goa dipenuhi tumbuhan, dipenuhi oleh daun-daun pinus kering. Tempat duduk batu, bangku kayu, dan permukaan batu di dalam goa digambarkan sedikit berlumut untuk menunjukkan suasana yang lembab. Sebuah payung besi di depan goa digambarkan berkarat.



Gambar 8. Goa Belanda

Area Radio Malabar berada paling atas di Wana Wisata Gunung Puntang. . Area Radio Malabar digambarkan memiliki banyak rumput-rumput dan semak-semak tinggi. Bangunan Radio Malabar sendiri tertutupi semak-semak sehingga hanya terlihat sebagian saja. Permukaan temboknya ditumbuhi lumut dan tanaman liar menunjukkan sebuah bangunan lama. Ada batu-batu bulat yang menempel di tembok bangunan Radio Malabar. Kolam cinta di depan radio malabar, dibuat memiliki air karena terisi oleh air hujan. Dinding kolam cinta terbuat dari tembok batu yang kotor dan retak-retak.



Gambar 9. Radio Malabar

Background menghadirkan identitas-identitas Wana Wisata Gunung Puntang yang didapatkan melalui desain set lokasi, dibantu oleh pencahayaan dan warna. Meskipun menggunakan referensi karya sejenis dari animasi lain, suasana Wana Wisata Gunung Puntang tetap dapat disampaikan melalui penggambaran identitas-identitasnya. Bentuk gapura pada gerbang, bentuk warung, jenis pohon pinus, warna-warna yang digunakan, membentuk identitas Wana Wisata Gunung Puntang. Berikut adalah hasil perancangan *background* untuk film animasi pendek 2D Radio Malabar.



Gambar 10. Hasil Perancangan

4. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan perancangan *background*, dapat disimpulkan bahwa *background* dalam film animasi pendek 2D Radio Malabar dapat menampilkan keadaan Wana Wisata Gunung Puntang. Melalui data observasi, wawancara, dan studi literatur, perancang memiliki gambaran seperti apa Wana Wisata Gunung Puntang bisa digambarkan. Meskipun menggunakan referensi karya sejenis dari animasi lain, suasana Wana Wisata Gunung Puntang tetap dapat disampaikan melalui penggambaran identitas-identitasnya. *Background* animasi ini memperlihatkan kepada penonton bahwa Wana Wisata Gunung Puntang adalah hutan wisata yang mempunyai berbagai tempat menarik seperti sisa-sisa bangunan belanda, goa belanda, dan sisa-sisa bangunan radio malabar.

Berdasarkan landasan teori dan hasil analisis data, *background* untuk film animasi pendek 2D Radio Malabar ini memperlihatkan perubahan suasana melalui perubahan warna dan pencahayaan.

Daftar Pustaka

- Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout: From Student to Professional*. Canada: Fowler Cartooning, Ink.
- White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films*. Oxford: Elsevier, Inc.
- White, Tony. 1986. *The Animator's Workbook*. New York: Watson-Guption.
- Byrne, Mike T. 1999. *The Art of Layout and Storyboarding*. Kildare: Leixlip, Co.
- Leland, Nita. 1985. *Exploring Color*. Ohio: Nort Light Books.
- Ghertner, Ed. 2010. *Layout and Composition for Animation*. Oxford: Elsevier, Inc.