

PERANCANGAN ENVIRONMENT DAN BACKGROUND UNTUK ANIMASI 2D BERJUDUL WEDANG RONDE

ENVIRONMENT AND BACKGROUND DESIGN FOR 2D ANIMATION TITLED WEDANG RONDE

Safaina Cahyani Putri , Yayat Sudaryat, S.Sn., M.Sn

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

rukanyaan@student.telkomuniversity.ac.id, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id.

Abstrak

Perancangan *environment* dan *background* ini adalah salah satu langkah yang dilakukan untuk menginformasikan mengenai makanan bernama wedang ronde melalui media Animasi 2D. *Environment* dan *background* yang dibuat nantinya akan memperlihatkan keadaan kawasan wisata pecinan di Kota Bandung sebagai referensi utama lalu diolah dengan data lainnya yang telah diperoleh dari wawancara, studi pustaka dan observasi. Dari cerita yang telah dibuat yang mana akan memasukkan sedikit unsur khayalan perancang yang sebenarnya tidak ada di dalam kawasan wisata pecinan Kota Bandung salah satunya adalah bangunan utama yang akan ditampilkan. Dengan menggunakan visual semi-realis yang dibuat nantinya akan mudah untuk diterima oleh target *audience* yakni remaja dengan perkiraan usia 17-21 tahun dengan tujuan menginformasikan beberapa hal mengenai wedang ronde yang dibalut dengan beberapa budaya penting yang diterapkan di dalam bangunan tionghoa secara tersirat. Dalam perancangan yang akan berfokus pada *environment* dan *background* yang dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan, lalu dibentuk melalui teori yang berhubungan dengan *environment* dan *background*. Hasil perancangan yang telah dibuat kemudian disatukan kedalam media *artbook*. Sehingga dengan begitu visual yang telah dirancang mampu untuk menarik perhatian target *audience* dan memahami mengenai pesan yang disampaikan dalam animasi 2D mengenai wedang ronde.

Kata kunci: *Environment, Background, Artbook, Budaya Tionghoa, Wedang Ronde.*

Abstract

The design of the environment and background is one of the steps taken to tell about food named wedang ronde through 2D Animation media. The environment and background created will show the condition of the Chinatown tourism area in Bandung as the main reference and then it will be processed with other data obtained from interviews, literature studies, and observations. From the story that has been made which will include a little element of the designer imagination that is not in the Chinatown area of Bandung, one of which is the main building that will be displayed. By using semi-realist visuals that are made later it will be easy to be accepted by the target audience, with an estimated age of 17-21 years to inform several things about the wedang ronde wrapped with some important cultures that are implied in Chinese buildings implicitly. The design will focus on the environment and background that is based on data that has been collected, then formed through theories related to the environment and background. The results of the design that have been made are then incorporated into the media artbook. So that the visual that has been designed can attract the attention of the target audience and understand the message delivered in the 2D animation about the wedang ronde.

Keywords : *Environment, Background, Artbook, Chinese Culture, Wedang Ronde.*

1. Pendahuluan.

Indonesia merupakan salah satu Negara kepulauan yang memiliki kekayaan dalam keragaman budaya yang harus dilestarikan. Keberagaman budaya di Indonesia juga tak luput dari pengaruh akulturasi dengan budaya lainnya. Salah satu budaya yang berperan penting dalam perkembangan budaya di Indonesia ialah budaya Tionghoa, terutama dalam bidang kuliner. Ada banyak sekali makanan maupun minuman yang dipengaruhi oleh budaya Tionghoa dan bisa dikonsumsi kapanpun dan dimanapun di Indonesia, salah satunya adalah wedang ronde. Makanan wedang ronde ini identik dengan makanan khas Jawa. Dikutip dari artikel Fimela.com yang ditulis oleh Henry Hens pada tahun 2017 dalam situs fimela.com, bahwa masyarakat Indonesia tidak banyak yang tahu asal usul dari Wedang Ronde, sebagian besar hanya mengetahui jika wedang ini merupakan minuman tradisional khas nusantara, bukan berasal dari Negara lainnya.

Wedang ronde adalah salah satu makanan yang dipengaruhi oleh budaya Tionghoa. Dalam buku Nicholas Molodysky (2019:38) yang berjudul *Kuliner Khas Tionghoa di Indonesia*, wedang ronde yang biasanya dikenal oleh orang Indonesia sebagai makanan khas Jawa dan identik dengan perayaan Hari Ibu oleh sebagian orang Tionghoa di Indonesia adalah makanan yang asalnya dari makanan khas tradisional orang Tionghoa di Tiongkok Selatan bernama *Tang Yuan* (湯圓), dalam bahasa mandarin berarti 'reuni', dan biasa dihidangkan dan dikonsumsi ketika perayaan hari terdingin di musim dingin atau yang biasa disebut festival *Dong Zhi* (冬至). *Tang Yuan* memiliki komposisi bahan yang hampir mirip dengan wedang ronde, yakni bulatan empuk terbuat dari tepung ketan berisikan pasta kacang merah manis atau pasta wijen manis. Wedang Ronde di Indonesia pada saat ini bisa dimakan kapanpun dan dimanapun. Walaupun identiknya wedang ronde di Indonesia adalah makanan khas daerah Jawa Tengah, tetapi wedang ronde bisa ditemukan di daerah lainnya termasuk di Kota Bandung. Pedagang yang menjual wedang ronde khas Bandung bisa ditemukan di kawasan pecinan di Kota Bandung. Kawasan Pecinan di Kota Bandung dimulai dari sekitar kawasan Alun-alun Kota Bandung, Jalan Sudirman, kawasan jalan Cibadak, Jalan Gardujati, kawasan wisata pecinan di Jalan Klenteng, dan Jalan Waringin. Beberapa bangunan di kawasan pecinan Kota Bandung memiliki ciri khas bentuk bangunannya dan beberapa benda yang mengidentitaskan etnis tionghoa juga banyak dipakai. Dari penjelasan diatas mengenai wedang ronde dan tempat dijualnya wedang ronde di Kota Bandung, telah ditentukan solusi yang tepat untuk mengangkat kedua hal diatas. Media animasi 2D cocok digunakan untuk menjelaskan tentang makanan wedang ronde kepada khayalak sasaran dengan fokus perancangan *environment* dan *background* yang diinspirasi oleh kawasan pecinan di Kota Bandung sebagai unsur pendukung dari animasi 2D yang akan dirancang.

2. Landasan Pemikiran dan Perancangan.

2.1 Pecinan.

Arti 'pecinan' menurut KBBI Daring (2019) adalah */pe-ci-nan/n* tempat permukiman orang Cina: *pusat-pusat perbelanjaan berdampingan dengan rumah-rumah model -- yang sumpek*. Menurut Lilananda dalam Penelitiannya yang berjudul "Inventarisasi Karya Arsitektur Cina di Kawasan Pecinan Surabaya. Surabaya" (1998), "Pecinan adalah kawasan yang merujuk pada suatu bagian kota yang dari segi penduduk, bentuk hunian, tatanan sosial serta suasana lingkungannya memiliki ciri khas karena pertumbuhan bagian kota tersebut berakar secara historis dari masyarakat berkebudayaan Cina". Pecinan sendiri di Indonesia sekarang lebih sering dikenal dengan sebutan *ChinaTown*.

2.2 Environment dalam Animasi.

Desain karakter dan animasi adalah yang terpenting, namun harus diingat bahwa saat *audience* menonton film, sekitar 95% yang mereka lihat dalam tiap *sceney* adalah background environment, apakah mereka sadar atau tidak dengan hal tersebut (Tony White, 2009:41). Fungsi *environment* sebagai penjelasan tentang suatu *scene*, baik itu lokasi, atmosfer, waktu atau juga untuk memberi penegasan atau dramatisir suatu adegan. *Environment* berfungsi juga sebagai pembangun *mood* (suasana hati) dan *atmosphere* (suasana) terhadap setiap adegan. (Prabowo dan Irawan, 2012: 2).

2.3 Background dalam Animasi.

Andreas Dhimas menjelaskan (2013:5), "Latar cerita adalah ruang dan waktu serta suasana lingkungan sebuah cerita dalam animasi berjalan sesuai dengan alur cerita. Latar juga memberikan situasi lokasi dan waktu sebagai latar belakang sebuah cerita berlangsung. Dengan adanya latar, peristiwa yang melibatkan tokoh dengan tokoh lainnya di dalam animasi dapat terjadi dan kehadiran latar dalam animasi sebagai visual yang mendukung adanya proses penceritaan di dalam film animasi."

2.4 Thumbnail.

Thumbnail adalah proses awal melakukan perancangan *background*. Mike S. Fowler (2002:64) menjelaskan bahwa *thumbnail* dilakukan dalam perancangan animasi hanya untuk memberi tahu komposisi, perspektif, tata letak properti maupun bangunan dan *framing* kamera di dalam satu *scene* di dalam animasi dengan gambaran sketsa yang kasar.

2.5 Komposisi dan Faming.

Komposisi *background* ini berhubungan dengan penempatan *element* dalam *background*. Penempatan *element* dalam pengkomposisian *background* sangat penting untuk adegan dalam animasi untuk menciptakan kedalaman ruang lingkungan bagi karakternya. Adapun elemen yang terdapat dalam proses penempatan *element* dalam *background* ialah *foreground*, *midground*, dan *background* atau *distant* (Mike S. Fowler, 2002:70-72).

2.6 Warna dan Psikologi Warna.

Menurut Anne dalam bukunya *Color Basic : Panduan Dasar Warna* (2007:8), “warna bersangkut-paut dengan persepsi dan interpretasi subyektif”, maksudnya setiap orang akan mengartikan sebuah warna menjadi beraneka ragam ungkapan berdasarkan refrensi dan pengalaman yang pernah dialami oleh orang tersebut.

2.7 Lighting dan Mood Color.

Lighting pada animasi adalah tentang menciptakan sebuah suasana pada agar dapat dinikmati oleh *audience* agar *audience* dapat mengikuti alur cerita yang ada di dalam suatu animasi (Katatikarn & Tanzillo, 2016:13)

2.8 Style Penggambaran Background.

Style penggambaran *background* yang dijelaskan oleh Mike S. Fowler (2002:159) dibagi menjadi dua yaitu *Realistic Style* dan *Wonky Style*. *Realistic Style* adalah penggambaran yang diambil dari kehidupan sehari-hari dengan sedikit penyederhanaan bentuk yang disesuaikan dengan kebutuhan.

2.9 Teori Metode Penelitian.

Metode yang digunakan dalam pencarian data penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2017:1), metode penelitian kualitatif adalah penelitian naturalistik yang prosesnya bersifat induktif dan data yang diperoleh masih perlu diberi interpretasi sehingga dapat dipahami maknanya. Pendekatan kualitatif memfokuskan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu, lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, dan menekankan pada proses penelitian yang dilakukan dibandingkan dengan hasil akhir (Sarwono, 2006:257).

3. Pembahasan.

Berdasarkan hal yang sudah dianalisis dalam bab pembahasan menggunakan landasar teori, berikut adalah hasil analisis yang dikemukakan perancang :

- Hasil analisis dari data studi pustaka, wawancara dan observasi ialah bahwa bangunan Tionghoa masih ada sangkut-pautnya dengan ajaran dan kepercayaan *feng shui*. Ajaran *feng shui* mempertimbangkan hal-hal seperti lokasi pemukiman sampai kepada hal yang dapat membawa hoki ke dalam pemukiman, oleh karena itu bangunan Tionghoa memiliki ciri khas dengan memakai beberapa hiasan maupun benda dengan tujuan untuk mendapatkan dan mendatangkan hoki.
- Hasil analisis dari data literatur mengenai bangunan di Tiongkok Selatan, bahwa biasanya pemukiman penduduk berbentuk kompleks bagi rakyat biasa dengan kedudukan hierarki yang ditentukan oleh posisi bangunan dalam satu kompleks dengan bubungan atau dekorasi atap yang tidak detail.
- Hasil analisis dari data wawancara dan observasi mengenai bangunan Tionghoa di kawasan pecinan Kota Bandung tidak memiliki ciri khas yang terlalu menonjol dan beberapa bangunan ada yang memiliki ciri khas dari bangunan Hindia Belanda dikarenakan faktor historis dan sejarah yang pernah terjadi di Kota Bandung.
- Hasil analisis dari data objek yang diperoleh dari analisis karya sejenis adalah bahwa ciri khas bangunan Tionghoa di Tiongkok terlihat sangat khas dan terlihat rumit berbeda seperti ciri khas bangunan Tionghoa yang berada di kawasan pecinan di Negara lainnya, hanya menampilkan sedikit ciri khas saja yang terbilang sangat umum diketahui oleh orang.
- Berdasarkan data objek yang telah diperoleh dari studi pustaka, observasi, dan wawancara yang memiliki kesamaan mengenai lingkungan di kawasan pecinan

Kota Bandung dan ciri khas bangunan Tionghoa yang sudah didapat akan dijadikan sebagai konsep awal untuk merancang *environment* dan *background* untuk animasi 2D berjudul “Wedang Ronde” dengan penggayaan *semi-realistis* dengan kombinasi style yang dikuasai oleh perancang, di ikuti dengan langkah membuat *background* untuk animasi yang sudah diketahui dari landasan teori serta analisis karya sejenis dan memakai jenis warna yang dapat menyampaikan pesan kepada *audience*.

4. Konsep dan Hasil Perancangan.

4.1 Konsep Pesan.

Perancangan *environment* dan *background* ini didasari oleh ketidaktahuan peneliti mengenai makanan wedang ronde yang ternyata adalah salah satu makanan yang dipengaruhi oleh budaya Tionghoa dan ketidaktahuan penulis mengenai bahwa wedang ronde juga diperdagangkan di Bandung khususnya di kawasan pecinan. Diawali karena ketidaktahuan penulis maka penulis berasumsi bahwa masih banyak juga yang masih belum mengetahui hal tersebut. Oleh karena itu, adanya perancangan *environment* dan *background* pada animasi ini dimaksudkan menjadi perantara antara topik dan tema yang ingin diangkat ke dalam cerita animasi pendek 2D berjudul “Wedang Ronde” dengan berdasarkan data yang di dapatkan dari beberapa penjual wedang ronde di Kota Bandung.

4.2 Konsep Kreatif.

Konsep kreatif yang ditentukan dan akan disampaikan untuk merancang *environment* dan *background* ialah sebuah cerita yang diinspirasi oleh kisah nyata yang dialami oleh karakter utama perempuan keturunan Tionghoa berumur 45 tahun yang menjual dagangannya yaitu makanan wedang ronde di kawasan wisata pecinan di Kota Bandung. Pada adegan ini, akan diperlihatkan lingkungan dan suasana disekitar kawasan pecinan di Kota Bandung. Ibu tersebut sudah hidup sendiri disana dengan berkegiatan menjadi penjual wedang ronde. Ketika ada seorang keluarga membeli dagangannya ia pun teringat masa kecilnya ketika ia masih ada di Tiongkok dan memakan makanan yang serupa yaitu *Tangyuan*. Di sini akan diperlihatkan kawasan pemukiman dan ciri khas bangunan Tionghoa yang ada di Tiongkok. Ketika akhirnya ibu ini tersadar dari lamunannya dan pelanggan tadi mengajak ibu penjual wedang ronde untuk duduk dan berkumpul bersama. Disini juga akan menginformasikan secara tersurat melalui *motion graphic* singkat mengenai filosofis dari makanan wedang ronde dan beberapa makna dari beberapa benda yang menjadi ciri khas bangunan Tionghoa secara tersirat.

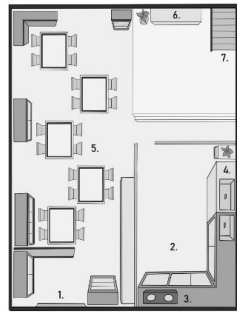
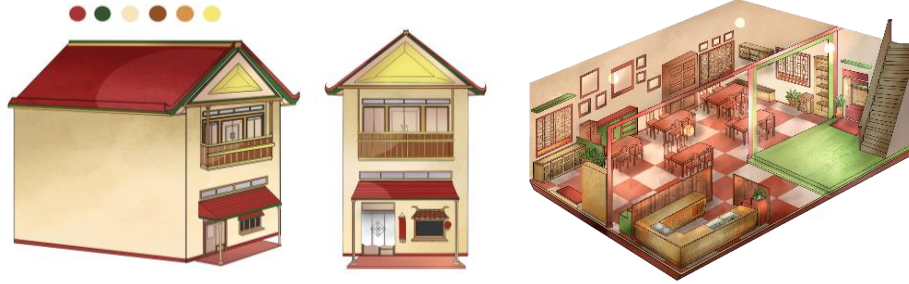
Konsep *environment* yang akan ditunjukkan terfokus pada 2 tempat, yaitu kawasan wisata pecinan Kota Bandung dan rumah asal dari karakter utama yang berada di Tiongkok. Kawasan wisata pecinan yang akan ditampilkan tidak akan sepenuhnya menampilkan lingkungan aslinya dan akan diberikan sedikit imajinasi perancang agar identitas dari “tionghoa”nya semakin terlihat. Sedangkan konsep *environment* dari kawasan pemukiman di Tiongkok akan dirancang sesuai dengan referensi yang telah didapatkan di dalam analisis karya sejenis dan beberapa ilustrasi lainnya.

4.3 Konsep Media.

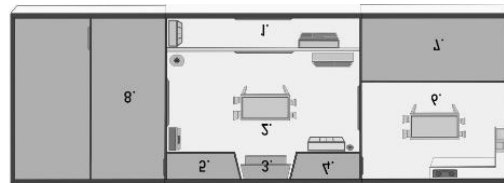
Media yang dibuat dalam animasi ini adalah media animasi pendek 2 dimensi yang diatur berdurasi sepanjang 4 menit. Media animasi pendek ini diharapkan dapat menyampaikan pesan mengenai makanan wedang ronde.

4.4 Konsep Perancangan.

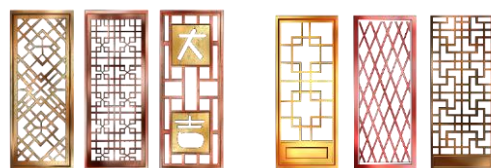
Pengkarya ini menampilkan cerita sebuah hari yang dilalui oleh ibu tua penjual wedang wonde di sebuah kawasan pecinan yang memiliki konflik dengan batinnya sendiri ketika sedang menyajikan wedang ronde kepada pembeli di kedai miliknya. Perancang bertugas untuk menciptakan *environment* dan *background* yang menampilkan sebuah ilustrasi dan tata visual tempat dimana adegan atau karakter di dalam animasi akan bergerak sesuai dengan alur dan pesan animasi yang ingin disampaikan melalui sebuah *visual environment* dan *background* yang mendukung dan juga memperkuat penokohan dari karakter. Mulai dari konsep *environment*, *asset environment*, *line art background* hingga *coloring background* semua itu adalah proses tahapan yang dilakukan dalam pembuatan *environment* dan *background* film animasi pendek 2D Wedang Ronde.



- Petunjuk :
1. Pintu Utama
 2. Dapur
 3. Kompor dan Jendela
 4. Wastafel
 5. Ruang Makan
 6. Altar
 7. Tangga menuju lt.2



- 8' Ruang Kamar 2
 7' Ruang Kamar 1
 6' Dapur
 5' Ruang
 4' Toilet
 3' Altar
 2' Ruang Utama
 1' Pintu Utama
 Beranda :





5. Kesimpulan.

Perancang mengangkat sebuah informasi tentang makanan yang jarang dilihat yaitu wedang ronde, sebagai pengkaryaan pada tugas akhir ini dengan mengambil *jobdesk* sebagai *environment* dan *background artist* untuk diperkenalkan kepada masyarakat khususnya kepada target *audience* yaitu para remaja.

Wedang Ronde ialah makanan tradisional Indonesia yang dipengaruhi oleh budaya Tionghoa karena wedang ronde itu sendiri adalah bentuk adaptasi dari *tangyuan*, makanan khas festival musim dingin / *dong zhi* yang biasa dimakan ketika musim dingin di Tiongkok. Wedang ronde itupun sendiri memiliki makna filosofinya tersendiri, ronde berwarna merah berarti keberanian, hijau berarti karunia, putih berarti hati bersih, air jahe adalah kehangatan dan rasa manis menjadi simbol keberkahan. Sebagai perancang *environment* dan *background* untuk film animasi pendek 2D, harus bisa memvisualisasikan kondisi tempat dijualnya wedang ronde agar dapat mendukung jalannya cerita dan pesan yang akan disampaikan lewat media animasi. Dengan menggunakan 2 sampel penjual wedang ronde di Bandung yang terletak di Jalan Alkateri dan Jalan Gardujati. Kedua tempat yang menjualnya adalah orang yang beretnis Tionghoa. Oleh karena itu perancang menggunakan kawasan wisata pecinan Kota Bandung sebagai referensi utama *environment* yang akan dirancang dengan tambahan teori mengenai penerapan *fengshui* di dalam bangunan tionghoa. Dan lalu perancang membuat *background* sesuai *scene* yang ada pada *storyboard* yang telah dirancang dan menginformasikan sebuah cerita yang mengenalkan wedang ronde kepada *audience*.

Daftar Pustaka.

- [1] Dameria, Anne. 2007. Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika. Jakarta: Link & Match GraphicDhimas, Andreas. 2013. Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- [2] Fowler, Mike S.. 2002. Animation – Background Layout. Canada. Fowler Cartooning Ink Publishing.
- [3] Katatikarn, P. Jasmine & Tanzillo, Michael. 2017. Lighting for Animation. New York. CRC Press.
- [4] Lilananda, R.P. (1998). Inventarisasi Karya Arsitektur Cina di Kawasan Pecinan Surabaya. Penelitian tidak di publikasikan. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- [5] Prabowo, R.S., dan Irawan, A.H. 2012, “Perancangan environment 3D sebagai pendukung film animasi motivasi 'TRY OUT' dengan konsep Life and Junior High Education” Jurnal Sains dan Seni Pomits. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Vol. 1, No. 2, hal 1-2
- [6] Soenyoto, Partono. 2017. Animasi 2D. Jakarta. Elex Media Komputindo.
- [7] Selby, Andrew. 2013. Animation. London. Laurence King Publishing Ltd.
- [8] Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung. CV.Alfabeta.
- [9] Slamet, Gideon & Wong, H.S. 2013. Rumah Hoki : Menurut Pandangan Feng Shui dan Arsitektur. Jakarta. Penerbit Swadaya.
- [10] White, Tony. 2009. How To Make Animated Films. Oxford OX2 8DP, UK.
- [11] Elsevier Inc..
- [12] Wright, Jean Ann. 2005. Animation Writing and Development. Oxford OX2 8DP, UK. Elsevier Inc.
- [13] Khudori, Nabila. 2019. Arsitektur Atap Tionghoa dan Filosofinya. Arsitektur Bangunan [Internet]. <https://www.tionghoa.info/arsitektur-atap-tradisional-tionghoa-dan-filosofinya/> [diakses tanggal 20 Juni 2020].

