

PERANCANGAN *BACKGROUND* UNTUK ANIMASI *STORYBOOK* “BELAJAR DOA BERSAMA RAYI”

BACKGROUND DESIGN FOR STORYBOOK “LEARNING DO’A WITH RAYI”

Devfri Savira Ghaisani¹, Zaini Ramdhan, S.Sn, M.Sn²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
ghaisani@student.telkomuniversity.ac.id¹, zainir@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Devfri Savira Ghaisani. 2020. Perancangan Background Untuk Animasi Storybook Interaktif “Belajar Doa Bersama Rayi”. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif Univeristas Telkom.

Perkembangan teknologi saat ini berkembang pesat terutama di daerah kota di Indonesia. Dengan penggunaan teknologi terutama *smartphone* yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, *smartphone* saat ini juga sudah mulai andil sebagai media pembelajaran. Saat ini media teknologi yang baik digunakan kepada anak usia 4-6 tahun yaitu melalui multimedia interaktif salah satunya melalui *storybook* interaktif. Kemudian dengan perlunya kebutuhan pembelajaran agama untuk anak usia dini, maka pengenalan doa dalam Agama Islam dipilih sebagai salah satu dasar mempelajari agama. Maka dari itu, perlu dibuatnya sebuah media *storybook* interaktif melalui animasi dua dimensi. Dalam pembuatan *storybook* animasi diperlukan perancangan background. Dalam perancangan background diperlukan pengambilan data berupa observasi lingkungan sehingga didapat asset yang mendukung untuk pembentukan visual background, kemudian juga diperlukan analisis karya sejenis untuk menganalisis bentuk visual. Dalam perancangan background ini juga akan diterapkan bentuk-bentuk RWD, dengan penggunaan bentuk RWD ini diharapkan anak-anak tertarik dan merasa dekat dengan bentuk visualnya. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa wawancara, observasi, dan studi pustaka, kemudian data dianalisis dengan metode kualitatif. Dengan penggunaan interaktif *storybook* dengan bentuk cerita animasi ini diharapkan anak dapat tertarik dan lebih mudah mengerti dalam pemakaian doa sehari-hari. Dengan aplikasi *storybook* juga orangtua dapat mengajari anaknya dengan lebih mudah karena fleksibilitas yang diberikan dari teknologi itu sendiri.

Kata Kunci: Anak usia dini, RWD, Doa, Background, *Storybook* interaktif.

Abstact

Devfri Savira Ghaisani. 2020. *Background Design for Storybook Interactive “Learning Do’a with Rayi”*. Final Project. Visual Communication Design Major. School of Creative Industries.

*The development of technology is currently developing rapidly in urban areas in Indonesia. The use of *smartphone* technology that is become a part of people's lives now has become a part of learning media. Currently, one of the good media in technology for children aged 4-6 years is through interactive multimedia, one of them through interactive storybooks. And with the need of learning Islamic religion for kids in the early childhood stage, learning Do’ a become chosen as one of the basic foundations to learn religion. Therefore, it is necessary to make an interactive storybook through animation. In making animation storybooks, some*

visual design is needed, one of which is designing background. In designing visual background, it is necessary to retrieve data containing environmental observations obtained by assets that support the formation of visual background, then also the analysis of related works is needed to analyze the visual form. In this background design, RWD forms will also be applied, with the use of RWD forms it is expected that children are interested and close to their visual forms. While the data collection techniques carried out consisted of interviews, observations, and literature studies, then the data were analyzed by qualitative methods. By using an interactive storybook with an animated story form, it is hoped that children can be interested and more easily understood in the use of daily prayer. The storybook application can also facilitate learning. It is easier because it's given by the technology itself.

Keyword: *Early Childhood, RWD, Do' a, Background, Interactive Storybook.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam bidang IPTEK, informasi dan komunikasi telah berkembang di banyak negara salah satunya Negara Indonesia. Perkembangan media digital yang pesat telah menimbulkan efek positif dan negatif, dan tidak dapat dihindari efek ini juga berdampak kepada anak usia dini, yang masih dalam masa pertumbuhan. Salah satu media saat ini yang mampu mengurangi dampak buruk dari teknologi yaitu melalui multimedia interaktif dalam gawai pintar (NAEYC, 2012). Multimedia interaktif salah satunya melalui *storybook* dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk anak, selain itu *storybook* interaktif juga memberikan kemudahan kepada orangtua dalam mengajari anaknya karena fleksibilitas yang diberikan dari teknologi gadget itu sendiri. *Storybook* interaktif merupakan buku cerita bergambar yang merespon interaksi pada penggunaannya.

Kemudian Indonesia merupakan salah satu negara yang didominasi oleh pemeluk agama Islam, namun dalam penerapannya kegiatan beragama pada masyarakat yang bermukim di perumahan daerah kota tidak sekuat masyarakat di pemukiman bagian daerah(). Maka dengan melihat permasalahan tersebut teknologi *storybook* animasi dapat menjadi salah satu media pembantu untuk anak usia dini (4-6 tahun) dalam mempelajari Agama Islam. Salah satu materi dasar yang dapat diajarkan kepada anak usia 4-6 tahun yaitu melalui materi doa sehari-hari.

Dalam perancangan animasi *storybook* diperlukan perancangan *background*. Dalam penyusunan *background* perlu adanya pemikiran bentuk lingkungan, yaitu pemikiran cara kerja lingkungan untuk ditampilkan pada layar, hubungannya objek lingkungan dengan karakter dan bentuk lingkungan dalam menyusun latar belakang cerita karakter (Derek hayes dalam Muhamad Galih Nugraha Syarief, 2019). Didalam bentuk lingkungan terdapat *background*, *background* merupakan lokasi dari adegan, tempat terjadinya adegan cerita baik adegan antar karakter dengan karakter lain maupun adegan antara karakter dengan lingkungannya. Maka *background* pada *storybook* ini akan banyak memakai latar lingkungan ruangan dalam rumah untuk menceritakan aktivitas anak dengan lingkungan dalam menerapkan penggunaan doa sehari-hari.

2. Dasar Teori

2.1 Pengertian Agama Islam dan doa dalam Agama Islam

Agama dalam bahasa inggris disebut religion, dalam bahasa latin religere dan dalam bahasa arab disebut Din. menurut W.J.S Poerwadarminto dalam bukunya Romli Mubarak, agama diartikan sebagai kepercayaan (terhadap tuhan, dewa dan sebagainya) berdasarkan kepercayaan, dengan sikap kebaktian dan kewajiban yang berberdasarkan kepercayaan tersebut. Yang dimaksud islam yaitu menyerah/tunduk kepada tuhan (Lewis, Baarnard; Churcill; Buntzie Ellis 2009). agama islam merupakan agama monoteistik ibrahim, yang

mengajarkan bahwa hanya ada satu tuhan (Allah), dan nabi Muhammad adalah utusan tuhan (Esposito, John L 2009). Imam At-Thaibi berkata berdoa merupakan bentuk sikap berserah diri, tunduk, dan membutuhkan Allah (Fathul Bari dalam Maman Sutarman, 2018)

2.2 Teori Media

2.2.1 Animasi 2D

Animasi merupakan ilusi gerakan dari model dan beberapa gambar dalam urutan gambar yang cepat sehingga gambar tampak bergerak. Animasi secara bahasa terbentuk dari bahasa latin “Anima” yang artinya jiwa, dan kata “Animate” dalam bahasa Inggris yang berarti gerak (Debasmita, 2017: 3). Secara teknis terdapat 3 bentuk animasi yang umum saat ini, yaitu animasi 2d, animasi 3d dan animasi stopmotion. 3 teknik animasi tersebut membuat ilusi dari beberapa gambar, sehingga membuat benda ataupun karakter tampak bergerak. Animasi 2D merupakan bentuk style gambar animasi yang hanya memiliki dimensi panjang dan tinggi. Style Animasi 2d pada umumnya menggunakan teknik gambar hand drawing (Debasmita, 2017:3),.

2.2.2 Background

Background merupakan tempat adegan cerita berlangsung. Perencanaan dalam tata warna, pencahayaan, nuansa, arsitektur, geografi, demografi, termasuk properti yang mengisyaratkan budaya dalam suatu masa (Soenyoto 2017:58). Dalam pembuatan *background*, artist harus memperhatikan tata letak dan bentuk lokasi sebuah kejadian cerita tujuannya untuk membuat gambar terlihat enak dipandang (Fowler,2002:10-15). *Background* juga diperlukan untuk keperluan mencirikan tempat, bentuk dan lingkungan tertentu (Hidayanto, 2014:64).

a. RWD

Menurut Primadi (2012:3), bahasa rupa yang saat ini banyak digunakan untuk kebutuhan visual yaitu berdasarkan bentuk NPM (naturalis-perspektif-momenopname), padahal bahasa rupa visual tidaklah harus mengikuti bentuk NPM namun bisa juga memakai bentuk bahasa rupa lain salah satunya yang sejak lama sudah digunakan yaitu bentuk RWD (ruang-waktu-datar). Dari buku Bahasa rupa, bentuk-bentuk RWD dapat dijumpai di gambar anak, visual peninggalan lama seperti candi Borobudur, sastra wayang beber, gambar gua dan lainnya. Menurut Primadi, NPM merupakan bentuk bahasa rupa yang ditemukan oleh bangsa barat (eropa) dimana bentuk penggambaran atau bahasa rupa dari NPM mengambil bentuk dari bentuk gambar naturalis atau hasil gambar foto (still-picture), yang memberikan bentuk khas yaitu bentuk perspective.

Bahasa rupa setiap sastra memiliki kaidah yang berbeda-beda seperti bahasa rupa candi borobudur berbeda dengan bahasa rupa wayang beber, begitu juga dengan bahasa rupa gambar anak dan lainnya sehingga setiap suku dan wilayah memiliki bentuk bahasa rupa masing-masing, tujuan utama bahasa rupa agar bisa serasi dan komunikatif bagi kelompok sasarannya hingga pesannya sampai (hal 76).

b. Perspective

Menurut Fowler (2002:10-15), *perspective* merupakan suatu teori menggambar yang membuat sebuah kedalaman, sehingga didapat bentuk garis *three-dimensional objects* di atas kertas atau media lainnya. *three-dimensional objects* adalah semua yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi, Perspektif merupakan asumsi mata melihat subjek gambar. Bagaimana hubungan dan kaitan antara setiap objek yang akhirnya menentukan sebuah kedalaman, hubungan, sehingga seakan-akan karya tersebut menjadi nyata atau kita melihat gambar seperti apa yang dilihat dalam realitasnya.

2.2.3 Aset

Assets animasi 2D merupakan elemen-elemen yang berada pada suatu environment yang gambarnya hanya dibuat dari gambar dua dimensi (Tina, 2010). Asset merupakan benda-benda yang menjadi identitas suatu tempat, dan mendukung unsur lain dalam penguatan karakter. Asset perlu dibuat berdasarkan latar tempat pada cerita animasi.

2.2.4 Warna

Warna memberikan banyak manfaat, contohnya untuk menciptakan suasana dalam cerita, mengembangkan sifat dan kepribadian pendukung dari karakter, serta dapat memberikan makna tertentu pada suatu aset dalam *background*. Warna juga memudahkan dan membantu pengamat karya dalam memahami bentuk objek dan tekstur objek.

2.3 Teori Pendukung

2.3.1 Pemukiman, Perumahan dan Rumah.

Untuk memahami kebutuhan pengambilan data observasi lingkungan dalam perancangan *background* diperlukan pemahaman akan pemukiman, perumahan dan rumah.

Pemukiman merupakan perpaduan lingkungan dari wadah (alam, lindung dan jaringan) dan isinya seperti budaya dan aktivitas bermasyarakat (kuswartojo, 1997 : 21). Sedangkan permukiman Menurut (Ridho, 2001 :18) merupakan perkumpulan rumah-rumah sebagai tempat bermukim manusia dalam melangsungkan kehidupannya.

Kemudian perumahan menurut Abraham (1964) merupakan tempat tiap individu saling berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain serta memiliki *sense of belonging* atas lingkungan tempat tinggalnya.

Adapun yang dimaksud rumah yaitu bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian dan sarana pembinaan keluarga (undang-Undang No. 4 Tahun 1992). Rumah terdiri dari beberapa bagian ruangan, beberapa jenis ruangan yang umum di dalam rumah yaitu kamar mandi, kamar tidur, ruang makan, dapur, ruang keluarga dan ruang tamu.

3. Perancangan

3.1 Konsep Pesan (ide besar)

Karena perkembangan teknologi yang semakin pesat di kota besar di Indonesia, tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini pembelajaran kepada anak mulai mengikuti perkembangan teknologi salah satunya lewat media aplikasi *storybook*.

Topik yang diangkat untuk cerita yaitu tentang penerapan doa sehari-hari dalam Agama Islam untuk anak usia 4-6 tahun. Tema pada pengkaryaan ini yakni tentang keseharian anak yang bernama Rayi yang masih harus dipandu dalam membaca doa sehari-hari, dipandu dengan keluarganya yaitu oleh ibunya dan bapaknya.

Karya *storybook* doa sehari-hari ini memiliki bentuk visual animasi dua dimensi yang memadukan unsur *storybook* melalui pentas dalam bentuk animasi. Genre cerita *storybook* ini yaitu cerita kehidupan sehari-hari. Dalam karya ini juga akan ditampilkan unsur-unsur gambar RWD. Dalam karya akan ada dua sudut pandang yaitu orang pertama sebagai karakter utama dan orang ketiga serbatahu (adanya narator).

Aplikasi ini dapat digunakan secara umum digunakan oleh setiap orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun, namun untuk lebih spesifik dengan tampilan tempat lokasi *storybook* ini ditujukan untuk keluarga yang beragama islam, bermukim di perumahan daerah kota di daerah Jawa Barat Indonesia.

3.4 Konsep Kreatif

Background untuk *Storybook* ini menggunakan jenis animasi dua dimensi dengan pengayaan *wonky* menurut teori background milik *flowler* dengan memadukan konsep

gambar RWD. Untuk bentuk visual *background* banyak dipengaruhi dari penggabungan karya sejenis yang telah di analisis. Sedangkan untuk konsep cerita, yakni mengangkat cerita anak menjalankan rutinitasnya dengan mengangkat kaidah Agama Islam yaitu doa. Konflik tokoh utama adalah bagaimana ia belajar dalam menggunakan doa sehari-hari dalam aktivitasnya.

3.5 Konsep Media

Media yang digunakan dalam perancangan ini berupa aplikasi interaktif dalam bentuk animasi 2D. cerita yang akan diambil yaitu doa keseharian dimulai dari bangun tidur sampai dengan berangkat sekolah, kemudian dalam aplikasi akan diselingkan mini-game dan beberapa tata krama berdasarkan kaidah bertata krama dalam Agama Islam.

3.6 Konsep Visual

Konsep visual *background* merupakan hasil pemindahan naskah kedalam bentuk visual untuk mengilustrasikan **tempat kejadian** dimana adegan cerita dan karakter berlangsung.

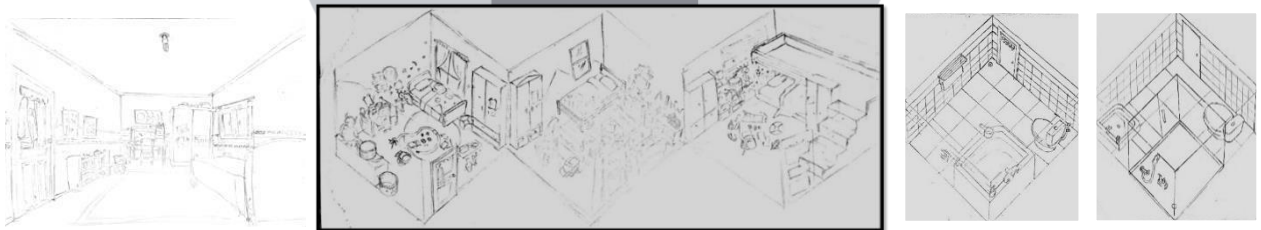
Adapun dalam pembentukan *background*, dalam karya ini akan menggunakan beberapa kaidah bentuk gambar RWD. Diambil dari bahasa rupa RWD, gambar anak menampilkan visual ruang datar (flat) tanpa volume sehingga gambar akan berbentuk tanpa perspektif. Objek digambarkan melalui sisi gambar yang paling mudah dipahami.

Kemudian sudut pengambilan layar kamera akan selalu berada pada *eye level*, objek-objek akan dibuat layering, dalam gambar anak jarak antara benda dibuat berjauhan tujuannya agar objek yang menjadi bagian dari cerita dapat terlihat atau tergambarkan dengan jelas. Dalam pembuatan visual karya *background* akan mengambil unsur-unsur karya sejenis yang telah dianalisis yaitu outline sebagai aksent, menggunakan transisi bayangan dari bayangan yang halus hingga bayangan yang kuat, dan memainkan warna latar dengan rujukan warna komplementary.

3.7 Perancangan

3.7.1 Sketsa

Dilakukannya *sketching* bentuk lingkungan dan bentuk background tujuannya untuk lebih memahami bentuk visual dan untuk mengeksplorasi bentuk awal layouting tempat, staging adegan dan perencanaan penggunaan asset yang akan dibutuhkan untuk background.



Gambar 3.1 Sketsa
Sumber: Dokumen Pribadi

3.7.2 Asset

Asset dibuat dengan style visual *wonky* dari teori flowler, dimana visual direduksi dalam detail dan teksturnya. Asset memiliki peran penting untuk mendukung kejelasan detail lokasi pada cerita.

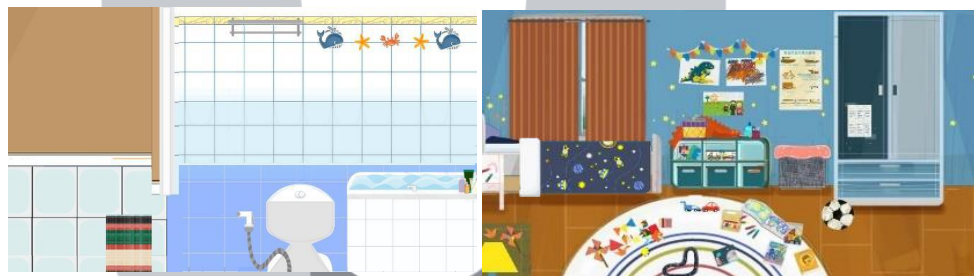


Gambar 3.2 Asset
Sumber: Dokumen Pribadi

3.7.3 Penerapan RWD

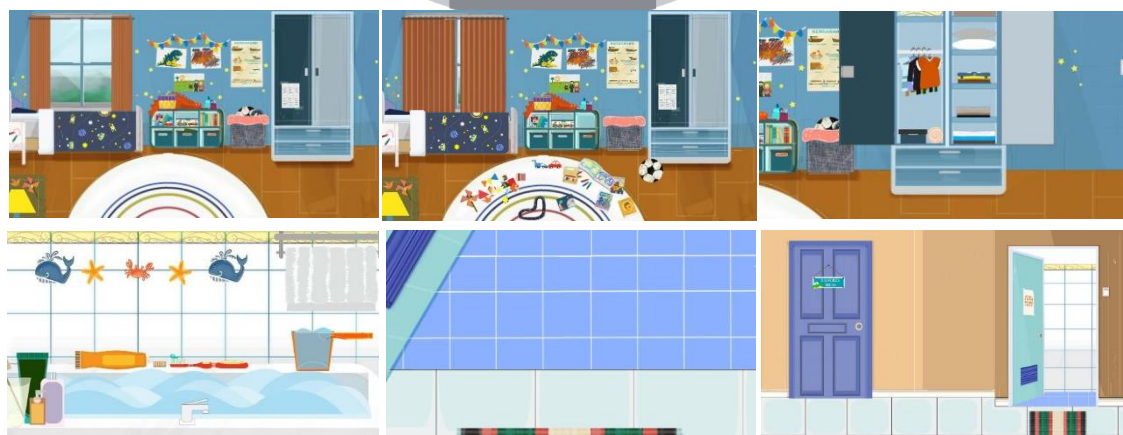
Pada gambar 1 bentuk RWD dari teori Primadi, background kamar mandi ditampilkan dengan pembuatan visual tanpa perspektif dengan horizon line yang tinggi. Kemudian asset seperti lap kaki, toilet duduk dan bak kamar mandi di datarkan sehingga seakan-akan terlihat dari tampak atas.

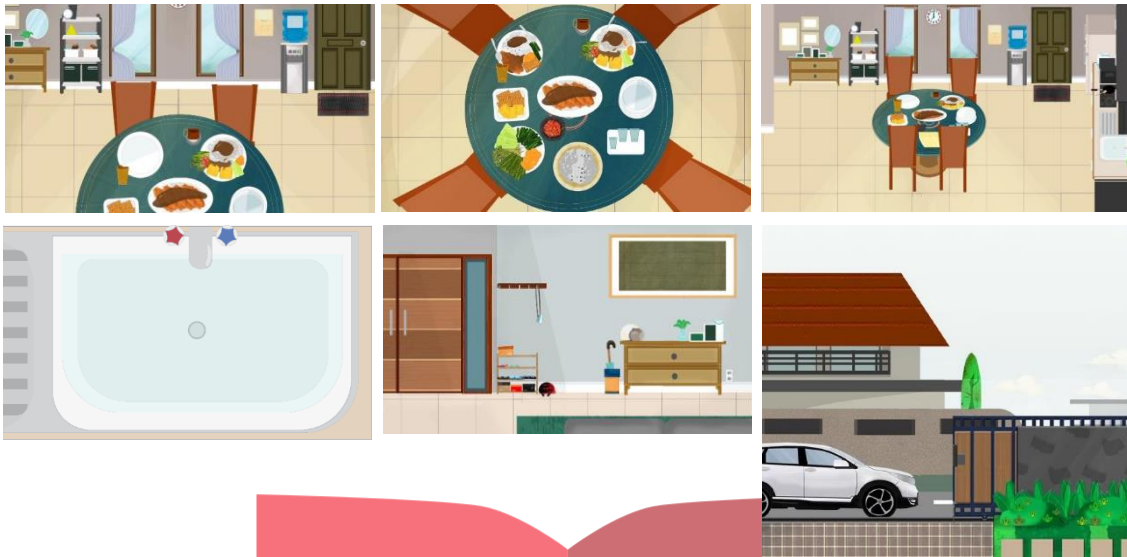
Pada gambar 2 bentuk RWD pada background kamar ditampilkan dengan bentuk visual tanpa arah perspektif, objek di visualkan sesuai dengan arah yang paling mudah dimengerti. Asset mainan yang berada dibawah diperlukan dalam penceritaan sehingga penempatan objek mainan di lebarkan agar objek tampak keseluruhan bentuknya dan mudah dipahami bentuknya.



Gambar 3.3 Penerapan bentuk RWD
Sumber: Dokumen Pribadi

3.8 Hasil akhir background





Gambar 3.4 Hasil *Background*
Sumber: Dokumen Pribadi

Kesimpulan

1. Pengambilan bentuk lingkungan adegan sebagai setting latar cerita yaitu diambil dari ruangan dalam rumah di daerah perkotaan Jawa Barat. Latar tempat diperlihatkan lewat bentuk-bentuk asset seperti pada ciri khas makanan, ciri khas beberapa asset furniture, dan asset dari budaya aktivitas masyarakat umumnya di Jawa Barat.
2. Hasil dari visual bentuk lingkungan didapatkan berdasarkan studi literatur, observasi visual, studi karya sejenis. Pengambilan bentuk visual RWD pada background ini yaitu diperlihatkan lewat bentuk gambar tanpa perspektif sehingga menghilangkan bentuk volume ruang, sudut pengambilan bentuk objek diambil dari bentuk yang paling mudah dipahami, adanya efek x-ray yang membuat sebuah objek yang tertutup dapat terlihat contohnya pada visual objek air pada gayung.
3. Teori RWD juga diambil tujuannya karena gambar anak dekat dengan bentuk visual RWD, maka diharapkan storybook dengan bentuk visual ini dapat membuat anak merasa lebih dekat dengan bentuk visualnya dan dapat lebih menyukainya.

Daftar Pustaka

1. Angraini S, Lia dan Nathalia, Kirana.2016. Desain Komunikasi Visual: Dasardasar panduan untuk pemula. Nuansa Cendekia: Bandung.
2. Fowler, S. Mike. 2002. *Animation Background Layout: From Student to Proffesional*. Ontario: Fowler Cartooning Ink
3. Kusrianto.2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
4. Muhamad Galih Nugraha Syarief. (2019). PERANCANGAN BACKGROUND DALAM FILM PENDEK ANIMASI 2D “LOVELY PAWS” BACKGROUND. *Repository.Telkomuniversity.Ac.Id*, 6(5), 764.
https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/152444/jurnal_eproc/perancangan-background-dalam-film-pendek-animasi-2d-lovely-paws-.pdf
5. Soenyoto, Partono. 2017. Animasi 2D. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
6. Tabrani, Primadi.2012. Bahasa Rupa. Bandung: Kelir

Sumber Lain

1. Daryanto.2013. Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
2. Lailatul F, Ima Nur dan Rachmaniyah, Nanik.2018. Penerapan Gaya Modern Urban pada Interior Sebuah Perusahaan Pengembang Bisnis Properti.
3. Maman Sutarman. (2018). KEDUDUKAN DOA DALAM ISLAM. *ISSN : 2356-3400, 05, 79–93.*
https://www.academia.edu/38201313/KEDUDUKAN_DOA_DALAM_ISLAM.pdf?auto=download
4. NAEYC, Fred Rogers Center., 2012. “Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8” dalam NAEYC A joint Position Statement. Washigton, DC: National Association for the Education of Young Children. [online] www.naeyc.org.
5. Nandang, Debagus.2010. Persepsi Tren Arsitektur Bangunan Minimalis Pada Desain Arsitektural Perumahan.

