

**PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK TRAILER ANIMASI
ADVENTURE OF SEROK**

***BACKGROUND DESIGN FOR WAYANG SEROK ANIMATION TRAILER
ADVENTURE OF SEROK***

Liza Mutiara Dewi Sufyani¹, Rully Sumarlin², Irfan Dwi Rahadianto³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

lizasufy@student.telkomuniversity.ac.id¹,

rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id²,

dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Wayang Serok yang berasal dari Desa Baros, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung merupakan pertunjukan wayang hasil pengembangan dari wayang golek. Eksistensi wayang serok semakin berkurang dikarenakan peminatnya yang semakin sedikit. Pembuatan trailer animasi menjadi solusi untuk pengenalan wayang serok melalui media yang dekat dengan para generasi muda, terlebih animasi dapat menjangkau lebih banyak audiens. Dalam animasi, salah satu unsur yang penting adalah background. Background memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam animasi. Untuk membuat background dibutuhkan data terkait Desa Baros yang merupakan latar dari cerita wayang serok. Penulis mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, studi pustaka kemudian menganalisisnya menggunakan metode analisis konten dan visual sebagai landasan untuk merancang background.

Kata Kunci : Wayang, Wayang Serok, Animasi, Background

ABSTRACT

Wayang Serok which originates from Baros Village, Arjasari District, Bandung Regency is a wayang show that is a development of wayang golek. The existence of wayang serok is decreasing because the interest in it is also decreasing. Making animated trailers is a solution for introducing wayang Serok through media that is close to the younger generation, especially since animation can reach a wider audience. In animation, one of the important elements is the background. The background strengthens the message to

be conveyed in the animation. To create a background, data is needed related to Baros Village which is the setting of the wayang Serok story. The author collects data through observation, interviews, literature studies, then analyzes it using content and visual analysis methods as a basis for designing the background.

Keywords: *Wayang, Wayang Serok, Background, Animation*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan khazanah keberagaman yang melimpah. Keberagaman di Indonesia terbagi menjadi dua jenis yaitu keberagaman wilayah dan lingkungan, dan keberagaman suku bangsa dan budaya. Dalam catatan Biro Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, Indonesia setidaknya memiliki 1.128 suku bangsa. Suku-suku bangsa inilah yang membentuk keragaman kebudayaan. Kebudayaan terbagi menjadi beberapa bentuk salah satunya adalah artefak. Artefak adalah kebudayaan fisik hasil dari karya dan aktivitas berupa benda atau hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Salah satu kebudayaan artefak yang terkenal di Indonesia adalah wayang yang ditetapkan oleh UNESCO sebagai Warisan Mahakarya Dunia yang Tak Ternilai dalam Seni Bertutur.

Wayang adalah pertunjukan seni menggunakan peraga pertunjukkan “boneka” yang terbuat dari kulit atau kayu yang dipimpin oleh seorang dalang serta diiringi dengan musik tradisional gamelan. Menurut catatan sejarah, wayang ada dan berkembang jauh sebelum masuknya agama dan budaya dari luar dengan penyebarannya yang berpusat di pulau Jawa dan Bali. Saat kepercayaan animisme dan dinamisme masih kuat, wayang digunakan sebagai media spiritual untuk memuja roh nenek moyang, kemudian setelah hindu dan islam tersebar di Indonesia wayang beralih fungsi sebagai alat untuk menyebarkan agama dan kini wayang dipergunakan sebagai hiburan rakyat dan sarana pendidikan budi pekerti. Wayang memiliki jenis yang berbeda, salah satu dari variasi wayang adalah wayang serok yang berasal dari Desa Baros.

Desa Baros, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung memiliki wayang khas daerah mereka yaitu wayang serok. Perbedaan mendasar antara wayang serok dengan wayang lainnya adalah dibagian kepala dan aksesoris yang dibuat dari barang-barang bekas perabotan rumah. Wayang serok biasanya ditampilkan di acara yang diadakan oleh masyarakat sekitar seperti khitanan, pernikahan, atau syukuran dengan menyuguhkan cerita yang berbeda, biasanya berlatar belakang Desa Baros lalu ceritanya menyesuaikan acara yang berlangsung.

Seiring dengan perkembangan zaman, minat masyarakat terhadap kebudayaan lokal semakin menurun, terlebih pada para generasi muda. Menurut data BPS tahun 2021 (dalam Bayuaji, Rahadianto, dan Mario, 2023) ketertarikan remaja terhadap wayang menurun dari 50% pada tahun 2018 menjadi 23,06%. Antonius (dalam Bayuaji, Rahadianto, dan Mario, 2023) mengatakan bahwa generasi muda dari daerah yang menghasilkan wayang ini menunjukkan ketidakpedulian karena kurangnya pemahaman terhadap kesenian yang ada. Ditambah video yang membahas wayang serok berupa video pertunjukkan langsung hanya sedikit atau berupa animasi seperti karya Cak Rye Animasi dan Cak Rye Edutainment bahkan tidak ada.

Di era sekarang, penggunaan media digital menjadi hal yang tidak bisa lepas dari keseharian manusia. Dalam survey yang dilakukan oleh (Rideout, Roberts, dan Foehr, 2005), 2.200 anak dalam rentang usia 8 hingga 18 tahun sangat dekat dengan media, dimana mereka rata-rata menghabiskan 6,5 jam dari harinya bersama media. Konten berbentuk visual menjadi hal yang biasa dikonsumsi dan mudah didapatkan. Salah satu contohnya adalah animasi. Animasi adalah kumpulan gambar-gambar yang berurutan, bergerak cepat dan menciptakan ilusi gerakan (dalam Alexandra, Sumarlin, dan Afif, 2023). Animasi telah lama menjadi bentuk favorit untuk hiburan dan iklan. Gambar-gambar yang mencolok dengan warna dan suara yang hidup telah memikat penonton dari segala usia selama beberapa dekade. Mulai dari film pendek berdurasi dua menit hingga film berdurasi panjang, animasi dapat membawa penonton ke dalam dunia khayalan fantastis yang tidak dapat dilakukan oleh film aksi langsung. (Byrne, 1999) Dilansir melalui website Kemenparekraf, sektor animasi diperkirakan akan menjadi subsektor industri kreatif yang akan terus berkembang. Hal ini didukung oleh data riset Asosiasi Industri Animasi Indonesia yang menunjukkan bahwa sekitar ada 120 studio animasi di Indonesia pada tahun 2020.

Berdasarkan fenomena diatas penting untuk mengenalkan kesenian wayang serok kepada generasi-generasi muda sebagai upaya untuk mempertahankan eksistensinya. Metode pengenalan budaya ini tentunya harus mengikuti perkembangan zaman, agar lebih menarik dan dapat menjangkau lebih banyak audiens, penulis memilih animasi sebagai media untuk mengenalkan wayang serok. Dalam animasi juga dikenal istilah trailer animasi, trailer berfungsi untuk mempromosikan sebuah animasi dengan menampilkan sebagian isi dari animasinya.

Dalam perancangan trailer animasi, background menjadi salah satu pilar penting yang tidak boleh dilewatkan. Background membentuk dunia dan mendukung peranan karakter dalam animasi, background juga mendukung keluarnya suasana dan mood yang diinginkan (dalam Putri,

Rahmansyah, dan Rahadianto, 2023) selain itu background juga dapat mempermudah penyampaian pesan dalam animasi. Begitu pula dalam trailer animasi yang penulis buat akan menampilkan background yang mendukung cerita animasi yang telah dirancang.

2. Landasan Teori

2.1 Kebudayaan

Budaya berasal dari bahasa sanskerta budh yang berarti akal. Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakannya dengan belajar serta keseluruhan dan hasil budi pekertinya. Kebudayaan memiliki dua wujud yaitu material dan spiritual. wujud material lebih mudah dipahami karena dapat dilihat, diraba, dan dirasa. Sementara wujud spiritual hanya bisa dirasa. Koentjaraningrat membagi wujud kebudayaan menjadi tiga. pertama, sebagai satu kompleks dari ide, gagasan nilai, norma dan peraturan. kedua, sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat. Dan terakhir adalah benda-benda dari hasil karya manusia (Widyosiswoyo, 1996).

2.2 Kesenian

Kesenian merupakan berbagai bentuk ekspresi kreatif manusia yang meliputi seni rupa, musik, tari, teater, sastra, dan film. Kesenian mencakup semua karya dan praktik yang memiliki fungsi menyampaikan perasaan, ide, cerita, pandangan hidup melalui media visual, auditori, atau performatif. (Kindersley, 2010)

2.2.1 Wayang

Wayang memiliki beberapa pengertian, yang pertama merujuk kepada jenis pertunjukan drama tradisional yang biasanya dikaitkan dengan pertunjukkan kelir atau bayangan yang diproyeksikan pada layar. Kedua, merujuk kepada peraga pertunjukkan “boneka” yang berbentuk trimata atau wayang golek dan pipih bertangkai atau wayang kulit. Ketiga, merujuk kepada cerita tertentu yang ditulis dalam karya sastra atau buku cerita (Sunaryo, 2020).

2.2.2 Wayang Serok

Wayang Serok merupakan seni pertunjukkan wayang khas Desa Baros. Badan wayangnya terbuat dari kayu seperti wayang golek namun kepala dan aksesoris lainnya terbuat dari barang bekas perabotan rumah. Karakter dari wayang serok terinspirasi dari karakter wayang yang sudah ada seperti Cepot, Gatotkaca, dan Rahwana. Cerita yang

dibawakan berupa cerita yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat Desa Baros. (Sutandar, 2023)

2.3 Rumah Tradisional Sunda

Bentuk dari rumah tradisional sunda terpengaruh oleh banyak aspek seperti aspek lingkungan, aktivitas spiritual, dan aktivitas manusia terhadap alam. Rumah tradisional sunda umumnya dilihat dari 2 jenis yaitu dari jenis atapnya seperti suhunan jolopong, tagog anjing, badak heuay, parahu kumereb, jubleg nangkub, dan julang ngapak. Kedua, dilihat dari pintu masuk muncul yaitu buka palayu dan buka pongpok. Umumnya bangunan dan rumah tradisional sunda menggunakan bahan-bahan dari alam, kayu sebagai rangka dan tiang, bambu atau kayu sebagai alas rumah, dinding dari anyaman bambu, serta atap yang terbuat dari ijuk atau genteng tanah liat. Penempatan atau pola pada kampung sunda dipengaruhi oleh mata pencaharian, biasanya lokasi kampung selalu dekat dengan tempat kegiatan mata pencaharian (Salura, 2015).

2.4 Trailer

Promosi film berkembang seiring sejalannya waktu, awalnya promosi film hanya menggunakan poster, namun seiring berkembang teknologi, trailer pada film dan animasi mulai dibutuhkan sebagai metode promosi. Ada tiga jenis trailer:

a. Teaser Trailer

Menurut Baski, trailer ini berdurasi 30 - 90 detik. Trailer ini dibuat untuk memancing rasa penasaran audiens tanpa menunjukkan detail suatu film (Horvath dan Gyenge, 2018).

b. Standard Trailers

Menurut Dornaletche, jenis trailer ini berdurasi sekitar 2-3 menit, biasanya menjelaskan cerita utama serta karakter yang terdapat dalam suatu film (Horvath dan Gyenge, 2018).

c. Creative Trailers

Menurut Bokor, jenis trailer ini biasanya dibuat berbeda dan khusus tanpa menggunakan isi dari film yang akan ditayangkan (Horvath dan Gyenge, 2018).

2.5 Animasi

Menurut Sibero animasi merupakan ragam karya grafis yang bergerak dan dapat dimanfaatkan dalam kepentingan karya lain seperti film, iklan, video profil dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Bustaman animasi merupakan proses dalam pembuatan efek untuk bergerak dalam jangka waktu tertentu. (Jaya, Darmawiguna, dan Kesiman,

2020) Animasi bukan hanya sekedar gambar lucu yang dirangkai menjadi bergerak, tetapi sebuah mahakarya seni (White, 2009).

Dalam pembuatan animasi terkhusus animasi 2D terdapat 12 prinsip dasar animasi yang dikembangkan oleh animator legendaris Disney yaitu Ollie Johnston dan Frank Thomas yaitu *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arc*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*. Dalam perancangan background prinsip animasi yang digunakan adalah *staging* yaitu prinsip yang melibatkan pengaturan posisi karakter, objek, dan elemen lain dalam sebuah frame, serta penggunaan sudut kamera, pencahayaan, dan background untuk mengarahkan perhatian penonton ke elemen penting dalam adegan. Prinsip lain yang digunakan adalah *solid drawing* yaitu prinsip animasi yang menekankan pentingnya menggambar karakter dan objek dengan pemahaman mendalam mengenai volume, bobot, dan perspektif. (Thomas dan Johnston, 1981).

2.6 Environment

Environment adalah latar dunia dimana karakter dan cerita dalam animasi berjalan. Environment dibuat khusus untuk mencerminkan serta mendukung cerita dan karakter sehingga dapat membantu penonton memahami dan terhubung dengan cerita yang disampaikan. Dalam pembuatan environment dapat menggabungkan unsur fantastis untuk meningkatkan dampak emosional dan naratif dalam animasi. (Wells, 2011)

2.7 Background

Background adalah semua yang tidak bergerak yang letaknya dibelakang, atau kadang didepan karakter yang bergerak. Pengayaan background harus disesuaikan dengan karakter yang akan dianimasikan. Bisa memiliki style kartunis atau realis dengan detail yang minim atau kompleks. (White, 2009).

2.7.1 Komposisi

Komposisi memiliki peranan yang penting dalam setiap scene dalam animasi. Jika penempatan objek environment terhadap karakter dilakukan secara sembarang, bisa membuat pergerakan animasi terhalang atau terdistraksi. Ada 3 jenis komposisi objek yaitu Foreground, objek yang dekat dan biasanya sebagian objeknya digambarkan berada di luar halaman. Mid-Ground, area utama di antara foreground dan background dimana animasi berlangsung, di area ini objek environmental digambarkan untuk tidak

menghalangi animasi. Background, bagian paling jauh untuk meletakkan environment seperti gunung, pohon, awan atau bintang di luar angkasa yang berfungsi untuk memperjelas environment yang ada pada mid-ground.(Fowler, 2002)

Selain itu dalam komposisi juga dikenal istilah *focal point*. *Focal point* adalah tempat dimana pusat perhatian utama berada. (Byrne, 1999) *Rule of Thirds* sering digunakan dalam menentukan komposisi dalam background. *Rule of thirds* dibuat dengan cara menggambar garis secara horizontal dan vertikal sehingga terbagi menjadi 3 bagian. (Paez dan Jew, 2013) Empat titik tempat bertemunya garis horizontal dan vertikal adalah tempat yang paling ideal untuk meletakkan *focal point*. (Byrne, 1999)

2.7.2 Perspektif

Perspektif adalah teori dalam menggambar yang membantu pelaku seni untuk menggambarkan pada kertas atau media lain suatu objek 3D dalam suatu ruang. Perspektif tidak hanya membuat objek lebih berdimensi tetapi juga membuat objek tampak dekat atau jauh atau juga dapat memberikan kesan pada suatu ruang. (Fowler, 2002).

Dalam perspektif ada 2 unsur penting yaitu garis horizon dan titik hilang. Contoh dari garis horizon ketika melihat kumpulan air yang banyak dan ujungnya tidak terlihat, lalu kita akan melihat garis berkesinambungan yang memisahkan laut dengan langit garis itulah garis horizon. Sementara contoh titik hilang adalah ketika berdiri diatas rel dan melihat ke sepanjang trek rel, sampai ujung dari trek rel mencapai garis horizon dimana mereka tidak terlihat lagi dari pandangan, tempat dimana trek rel menghilang itulah yang disebut titik hilang (Norling, 1999).

a. Perspektif 1 titik hilang

Perspektif 1 titik hilang biasa disebut dengan paralel perspektif. Perspektif 1 titik hilang terdiri dari garis horizon, satu titik hilang yang ditempatkan pada garis horizon dan semua garis horizontal yang ditarik nantinya akan sejajar satu sama lain. Garis x,y,z yang terlihat adalah garis sumbu, sumbu x sejajar dengan garis horizon, sumbu z terletak 90 derajat terhadap sumbu x, sementara sumbu y mengarah ke titik hilang pada garis horizon (Fowler, 2002).

b. Perspektif 2 titik hilang

Perspektif 2 titik hilang terdiri dari dua titik hilang yang ditempatkan pada garis horizon yang sama. Semakin jauh jarak penempatan dua titik hilang, semakin santai/realistis perspektif yang terlihat secara visual. Sebaliknya, semakin dekat

jarak penempatan dua titik hilang, semakin tergecet/dipaksakan perspektif tersebut. sumbu x dan y mengarah ke masing-masing titik hilang, sementara sumbu z terletak 90 derajat terhadap garis horizon (Fowler, 2002).

2.7.3 Warna

Warna merupakan bagian dari cahaya. Cahaya putih yang melewati prisma menghasilkan cahaya berwarna-warni yang kita kenal sebagai pelangi. Selain untuk memperjelas visualisasi dan mempermudah membedakan suatu objek, warna juga bisa membangkitkan emosi dan mempengaruhi psikologi, misalnya saja warna jingga, kuning, dan merah yang memberikan rasa hangat dan membangkitkan emosi senang dan gembira. Warna biru dan hijau berkaitan dengan kesunyian dan bisa juga mengekspresikan depresi atau melankoli (Pentak, Roth, dan Lauer, 2013).

a. Color Wheel

Color wheel merupakan kumpulan dari 12 warna yang dibagi menjadi 3 kategori yaitu warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru. Warna sekunder yaitu jingga, hijau dan ungu. Warna tersier terdiri dari red orange, red violet, yellow orange, yellow green, blue green, blue violet (Pentak, Roth, dan Lauer, 2013).

b. Value

Value merujuk pada tingkat terang dan gelap suatu warna. Menambahkan warna hitam atau putih bisa mengubah value. menambahkan putih menjadikan warna lebih terang dan menghasilkan tint, warna yang dihasilkan tergolong high-value color, sementara menambahkan hitam menjadikan warna lebih gelap dan menghasilkan shade, warna yang dihasilkan tergolong low-value color.

c. Saturation

Saturation atau intensity atau terkadang juga disebut chroma adalah tingkat kemurnian dan kekeruhan suatu warna. Suatu warna tergolong full intensity ketika tidak dicampur dengan warna apapun. Menambahkan warna putih atau hitam tidak hanya mengubah value tapi juga mengubah intensitas warna. Untuk membuat warna semakin keruh atau neutral, bisa dengan cara menambahkan warna abu-abu atau mencampurnya dengan complementary color atau warna yang saling berseberangan pada color wheel (Pentak, Roth, dan Lauer, 2013).

d. Warna hangat dan dingin

Penggunaan istilah warna hangat/dingin awalnya karena kita sering mengaitkan

warna dengan benda lalu berkembang menjadi mengaitkan warna dengan sensasi fisik yang kita rasakan. Karena hal itu, warna merah jingga, dan kuning yang berkaitan dengan cahaya matahari termasuk golongan warna hangat. Sementara biru dan sea green termasuk kedalam warna dingin (Pentak, Roth, dan Lauer, 2013).

2.7.4 Sumber Cahaya

Elemen penting lain dalam perancangan background atau environment adalah cahaya. Menurut sumbernya, cahaya dibedakan menjadi 8 yaitu direct sunlight, overcast light, window light, candle light and firelight, indoor electric light, street light and ight conditions, luminescence, dan hidden source light (Gurney, 2010).

a. Direct Sunlight

Sumber cahaya ini berasal dari matahari, langit, serta benda yang terkena pantulan sinar matahari. (Gurney, 2010)

b. Overcast Light

Sumber cahaya yang berasal dari matahari namun cahayanya tertutup oleh awan sehingga mengurangi kontras cahaya dan bayangannya (Gurney, 2010).

c. Window Light

Sumber cahaya yang berasal dari matahari yang masuk melalui jendela atau pintu yang terbuka. Cahaya ini sering digunakan karena sifatnya yang sederhana dan konsisten. (Gurney, 2010) merepresentasikan emosi senang, sedih, marah, dan lain sebagainya dapat lebih menghidupkan suasana dalam animasi.

2.8 Ilustrasi

Ilustrasi adalah bentuk seni visual yang berfungsi menyampaikan suatu ide, cerita, atau informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami, ilustrasi tidak hanya untuk memindahkan teks tetapi juga menjelaskan konsep yang sulit dijelaskan hanya menggunakan kata-kata. (Dalley, 1948)

3. Data dan Analisis Data

3.1 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Oleh karena itu, perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif melalui observasi, wawancara, dan studi literatur.

3.2 Data dan Analisis Objek

3.2.1 Data Khalayak Sasaran

Secara demografis, target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam

perancangan ini merupakan laki-laki dan perempuan dalam rentang usia 13 hingga 25 tahun yang berada di wilayah Jawa Barat.

3.2.2 Data Hasil Observasi

Observasi dilakukan di wilayah perkampungan Desa Baros. Hasilnya menunjukkan bahwa penempatan rumah menyesuaikan dengan lanskap Desa baros yang menanjak. Rumah-rumah ini berkumpul di titik-titik yang berbeda dan keberadaanya dekat dengan sumber mata pencaharian mereka yaitu perkebunan atau sawah. Jarak antar rumah juga dekat dan jika dilihat dari atas perkampungannya terlihat padat. Keadaan lingkungan dari perkampungan masih asri karena pepohonan banyak tumbuh dan tersebar di setiap sudut di dalam perkampungan. Untuk menyesuaikan dengan kontur tanah yang menanjak, mereka membuat lahan tempat tinggal yang berlapis seperti terasering agar bangunan tidak miring. Selain itu bagian rumah yang terdapat pintu dibuat menghadap ke arah jalanan.

Hasil dari observasi terkait bangunan tradisional (saung) yang ada di tempat wisata Citalutug menunjukkan penggunaan hasil alam sekitar yaitu kayu, bambu serta ijuk sebagai bahan utama dalam pembangunan saung. Rumah yang berada di perkampungan Sorok pun bentuknya kurang lebih sama dengan saung-saung yang ada di tempat wisata sungai Citalutug, rangka dari kayu, alas dari bambu/kayu, dinding dari anyaman bambu dan yang membedakan adalah atap yang terbuat dari genteng tanah liat bukan ijuk. Ukuran bangunannya lebih besar dan lebih kokoh karena dijadikan sebagai tempat tinggal oleh penduduk setempat. Alasan tanah yang merupakan tanah pemerintah menjadi salah satu faktor pemilihan arsitektur rumah tersebut

3.2.3 Data Hasil Wawancara

1. Wawancara dengan dalang Wayang serok

Pak Adang telah lama menyukai kesenian wayang dan senang bermain wayang-wayangan. Sampai suatu hari dia mendapatkan ide untuk mengubah barang-barang bekas yang tengah ia kumpulkan menjadi wayang. Dengan kolaborasi bersama teman-temannya di padepokan mereka menciptakan "Wayang Serok," dengan nama "serok" diambil dari alat saringan minyak. Wayang Serok hampir sama dengan wayang lainnya yang menjadi perbedaan adalah penggunaan bahan-bahan dari barang bekas atau rongsokan untuk membuat wayang. Misalnya, "Serok" atau alat saringan minyak yang dijadikan sebagai kepala dan bahan-bahan lain yang berasal dari barang-barang yang umumnya dianggap tidak berguna

digunakan sebagai bahan dasar untuk menciptakan karakter wayang yaitu Gatot Kaca. Selain itu, tema cerita dalam Wayang Serok sering kali menyesuaikan dengan konteks lokal, dan berfokus pada nilai-nilai moral yang dipegang masyarakat Desa Baros. Beberapa cerita mengambil tema acara pernikahan atau musim panen, sehingga lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat setempat dan memiliki pesan moral yang menyangkut dengan tema cerita. Sampai saat ini belum ada yang bisa meneruskan Wayang Serok karena generasi muda desa lebih tertarik dengan *smartphone*.

2. Wawancara dengan warga Desa Baros

Berdasarkan wawancara, tanah yang ditinggali warga di Desa Baros merupakan tanah milik pemerintah. Warga dibebaskan untuk tinggal secara gratis dan membangun rumah di tanah tersebut. Karena tanah yang ditinggali bukan milik pribadi, kebanyakan warga Desa Baros tidak membangun rumahnya dengan bentuk yang permanen (menggunakan semen dan batu bata), alih-alih mereka membangun rumah dengan bentuk panggung dengan struktur rumah dari kayu dan dinding yang terbuat dari anyaman bambu. Hal ini untuk meminimalisir kerugian apabila suatu saat pemerintah menggusur rumah mereka atau menyuruh mereka untuk pindah tempat tinggal.

Narasumber lain bernama Nenek Cicin yang sudah tinggal di Desa Baros selama lebih dari 35 tahun. Saat ini ia tinggal bersama keluarga anak laki-lakinya. Pertambahan anggota keluarga ini membuat perabotan dan dekorasi rumah Nenek Cicin bertambah dan terkombinasi antara model lawas dengan model modern, seperti lemari putih dengan desain modern yang dibuat oleh anak laki-lakinya serta tambahan dekorasi seperti stiker kartun Doraemon yang dipasang di meja belajar dan gambar Doraemon yang dilukis di dinding karena cucunya menyukai kartun tersebut. Terdapat pula dekorasi yang mencerminkan budaya di Desa Baros yaitu hiasan bulat yang tergantung di sebelah lemari coklat. Desa Baros memiliki budaya yang khas yaitu adu domba yang diadakan secara bergilir di desa yang berbeda. Hiasan tersebut nantinya dipasangkan ke domba saat akan bertanding. Jadi tak jarang terdapat kandang-kandang domba yang berada di belakang rumah warga, seperti Nenek Cicin yang juga memelihara domba di kandang belakang rumahnya.

Model Rumah Nenek Cicin berbentuk panggung, hampir sama seperti desain

rumah lainnya di Desa Baros. Lantai rumahnya terbuat dari kayu pohon pinus, sedangkan tiangnya terbuat dari pohon mala. Pohon mala dipilih karena kuat, tahan lama, dan tidak dimakan rayap. Berbeda dengan sekarang, kebanyakan rumah lebih banyak menggunakan 'jabon' atau jati putih, tetapi kayu jenis ini tidak bertahan lama, paling setahun sudah dimakan rayap. Namun, ada alasan mengapa kayu mala jarang digunakan yaitu karena harganya yang mahal. Perawatan dari lantai kayu mala ini cukup mudah, hanya di sapu dan di pel saja seperti biasa. Atap rumah menggunakan plafon jenis GRC dan genteng tanah liat, sedangkan 'siku'annya menggunakan kayu biasa. Dinding rumahnya terbuat dari anyaman bambu. Pondasi rumahnya diletakkan di sudut-sudut rumah dan bagian tengah, supaya kuat pondasinya juga diberikan batu. Rata-rata pagar rumah di Desa Baros menggunakan tumbuhan.

3. Wawancara dengan ahli di bidang animasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fadly, dapat disimpulkan bahwa dalam perancangan background (panggung untuk animasi berjalan), selama panggung itu merepresentasikan adegan atau memperkuat adegan maka panggung itu sudah benar, selama panggungnya sudah tertata baik, merepresentasikan waktunya dengan benar maka sudah aman. Character dan background itu untuk membantu cerita, dalam perancangan style background lebih disesuaikan dengan karakter yang dibuat seperti apa sehingga tidak berkaitan dengan rentang usia penonton yang dituju. Karena rentang usia berkaitannya dengan pembuatan cerita. Jika dianalogikan seperti ini, ikan oren adalah karakter dan aquarium adalah envi atau backgroundnya, jika sang pemilik ikan hanya menempatkan bebatuan atau daun-daun akan terlihat biasa saja, tetapi jika si pemilik ikan kreatif, karena ikannya oren, dia menempatkan replika kastil disana, akan terlihat seolah-olah ikan itu adalah naga penjaga kastil atau ketika aquarium diberikan pagoda maka akan menghasilkan tema yang berbeda dari ketika diberikan kastil, padahal karakternya sama yaitu ikan. Begitulah kekuatan dari background dalam animasi, yaitu memperkuat cerita dan memperkuat karakter yang biasa saja. Dalam animasi perancangan karakter dan background menekankan ke cerita, sementara cerita menekankan ke target audiensnya.

4. Wawancara dengan background illustrator dari Studio Omorphia

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu ilustrator di Omorphia,

disimpulkan bahwa dalam membuat background harus menentukan terlebih dahulu focal point dari background yang ingin dibuat, setelah itu menentukan komposisi lalu sisanya mengisi bagian seperti foreground, middleground, dan background dengan gambar yang menunjang focal pointnya. Untuk menghidupkan suasana dalam ilustrasi background perlu ditambahkan cerita di dalamnya, lalu memasukkan unsur-unsur realistis dari dunia nyata agar semakin terasa hidup.

3.3 Analisis Karya Sejenis

Penulis melakukan analisis visual dari tiga referensi karya. Aspek-aspek yang dianalisis dari karya-karya ini yaitu komposisi, perspektif, warna, cahaya, serta pengayaan artistik pada background.

Ousama Ranking	Ojiisan no Lamp	Raya and The Last Dragon
		

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

Pesan yang penulis ingin sampaikan melalui background dalam animasi ini adalah menampilkan lingkungan pedesaan baros yang masih asri seperti yang sering diceritakan dalam pementasan wayang dengan menampilkan view desa yang masih hijau seperti sawah serta sungai citalutug ditambah dengan nuansa desa tradisional sunda yang ditunjukkan dengan kampung yang masih menggunakan rumah panggung tradisional sunda.

4.1.2 Konsep Kreatif

Perancangan background dimulai dari mengumpulkan data yang dibutuhkan yaitu data terkait desa Baros berupa kampung, sawah, serta sungai. Kemudian data tersebut

digunakan sebagai referensi dalam perancangan konsep yang disesuaikan dengan konsep cerita yang telah dibuat. Dilanjutkan dengan pembuatan sketsa berdasarkan storyboard, pemberian warna dasar lalu tahap akhir dengan memberikan bayangan serta cahaya menggunakan stroke brush agar menghasilkan efek tekstur pada background.

4.1.3 Konsep Media

Media utama yang digunakan adalah ilustrasi background yang penulis buat berdasarkan storyboard. Dalam pembuatan ilustrasi background, penulis menggunakan media pendukung berupa perangkat keras laptop dan pentab Huion inspiroy H640P serta perangkat lunak untuk menggambar digital yaitu clip studio paint.

4.1.4 Konsep Visual

Background yang penulis buat dalam animasi ini adalah dunia serok yang memiliki wilayah asli khas pedesaan dengan suasana kampung sunda dan kamar dari karakter utama Gina. Background dunia serok dibuat dengan elemen-elemen yang terinspirasi dari desa baros yaitu daerah dataran tinggi dengan lahan terasering berupa sawah dan kebun, sungai yang mengalir, lapang adu domba baros serta kampung dengan rumah tradisional sunda.

4.2 Proses Perancangan

Proses perancangan background dimulai dari sketsa konsep layout denah atau peta dunia Serok. Hal ini dilakukan untuk menentukan lokasi yang sesuai berdasarkan kebutuhan cerita. Selain itu, dibuat juga sketsa isometri dari rumah utama yang digunakan sebagai background. Sketsa ini mencakup tampak luar, denah, serta interior kamar yang akan muncul dalam animasi. Karakteristik serta warna yang digunakan disesuaikan dengan sifat dari karakter yang berkaitan. Dibuat juga sketsa dari tempat-tempat yang lebih spesifik seperti sungai, sawah/kebun, dan tanah lapang dengan referensi lanskap asli Desa Baros. Tempat-tempat ini digambar dari beberapa sudut yang berbeda untuk *mapping* objek agar konsisten.

Setelah mapping objek dalam peta ditetapkan, kemudian masuk ke tahap sketsa berdasarkan storyboard yang telah dibuat. Di tahap ini, elemen-elemen seperti komposisi, perspektif dan warna disesuaikan dengan konsep dan kebutuhan cerita. Setelah itu, masuk ke tahap pewarnaan. Dimulai dengan *blocking* warna dasar mengikuti posisi objek dan *angle* kamera. Kemudian, proses pewarnaan dilanjutkan untuk *shading* dan *detailing* untuk memunculkan dimensi dalam

gambar yang sesuai dengan konsep. Setelah finalisasi, gambar background kemudian diteruskan ke tahap compositing untuk digabungkan dengan animasi karakter dan penambahan efek.

4.3 Hasil Perancangan

Dari proses tersebut, hasil perancangan yaitu berupa gambar background dari latar-latar yang muncul dalam animasi Adventure of Serok.



Gambar 1 (kiri) Interior kamar Gina dan **Gambar 2 (kanan)** Jembatan sungai Citalutug
Sumber: Dokumen pribadi, 2024.





Gambar 3 (kiri) Perkampungan Dunia Serok dan **Gambar 4 (kanan)** Persawahan Dunia Serok
Sumber: Dokumen pribadi, 2024.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dapat disimpulkan bahwa lingkungan desa Baros berupa dataran tinggi yang terdiri dari area sungai, lahan terasering yang terdiri dari perkebunan dan persawahan, pemukiman warga yang bangunannya berbentuk rumah tradisional sunda. Terdapat juga lapangan luas yang biasanya digunakan sebagai tempat diadakannya adu domba.

Dari data tersebut penulis merancang background animasi berdasarkan storyboard dengan penyesuaian naskah cerita. Proses perancangan dimulai dari membuat konsep background, lalu membuat sketsa berdasarkan storyboard, dilanjut dengan memberikan warna dasar, lalu finalisasi dengan memberikan bayangan dan cahaya menggunakan stroke brush untuk memberikan efek tekstur pada gambar.

5.2 Saran

Kendala penulis selama membuat background adalah karena dalam pementasan wayang latar belakang dari cerita minim disebutkan, membuat penulis kesulitan dalam merancang background, terlebih kurangnya animasi 2D yang bertemakan wayang yang bisa dijadikan bahan referensi. Selain itu minimnya pengalaman penulis dalam membuat background membuat pembuatan background menjadi sangat lama. Saran bagi yang ingin membuat karya dengan tema yang sama agar memberikan job kepada yang ahli dan menggali lebih dalam informasi terkait tema dari karya yang ingin dibuat agar lebih mudah dalam pembuatan background.

DAFTAR PUSTAKA

Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). Perancangan Background dalam Sebuah Animasi Motion Comic Berjudul “Kecemasan: Perjuangan Tak Terlihat”.

Bayuaji, L. D., Rahadianto, I. D., & Mario. (2023). Adaptasi Wayang Kulit Sasak melalui Perancangan Desain Karakter. *eProceedings of Art & Design*.

Bryne, M. T. (1999). *Animation: The Art of Layout and Storyboarding*. Ireland: Leixlip.

Dalley, T. (1980). *The Complete Guide to Illustration and Design*. Chartwell Books.

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV. Jejak.

Dorling Kindersley. (2010). *The Arts: A Visual Encyclopedia*. New York: DK Publishing.

Firdaus, Y. Z., Afif, R. T., & Sumarlin, R. (2023). Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D “Maya & Jalu: Sarung Ajaib” Sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya.

Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout: From Student to Professional*. Canada: Fowler Cartooning Ink.

Gurney, J. (2010). *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. Andrews McMeel Publishing.

Horvath, A., & Gyenge, B. (2018). Movie Trailer Types And Their Effects On Consumer Expectations. *International Journal of Business and Management Invention (IJBMI)*.

Norling, E. (1999). *Perspective Made Easy*. New York: Dover Publications.

Pentak, S., Roth, & Lauer, D. A. (2012). *Design Basics: 2D and 3D*. San Francisco: Wadsworth.

Paez, Jew. (2013). *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*. London: Focal Press.

Putri, S. P., Rahmansyah, A., & Rahadiano, I. D. (2023). Perancangan Environment Art untuk Animasi 2D tentang Pengaruh Toxic Success Pada Ilustrator. *eProceedings of Art & Design*.

Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Cipta Prima Nusantara.

Salura, P. (2015). *Sundanese Architecture*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sangadji, E. M., & Sopiah. (2010). *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi.

Santrock, J. W. (2003). *Psychology* (7th ed.). McGraw-Hill.

Sunaryo, A. (2020). *Rupa Wayang*. Surakarta: CV Kekata Group.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Abbeville Press.

Wells, P. (2011). *Designing Environments for Animation: Beyond Realism*. AVA Publishing.

White, T. (2009). *How to Make Animated Films*. Oxford: Elsevier, Inc.

Widyosiswoyo, S. (1996). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Ghalia Indonesia.