

**PERANCANGAN BACKGROUND ANIMASI 2D TENTANG
PEMBAHARUAN CERITA LEGENDA TELAGA WARNA UNTUK
REMAJA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA JAWA BARAT**

***“2D Animated Background Design About The Renewal Of The Telagawarna
Legend Story For Teenagers As An Effort To Preserve West Java Culture”***

Muhammad Nabil Zuhdi¹, Rully Sumarlin², Riky Taufik Afif³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

nabilz@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id,
rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Cerita Legenda adalah cerita dan kepercayaan rakyat zaman dahulu dari suatu daerah yang diwariskan secara lisan atau tertulis. Cerita Legenda memiliki berbagai tujuan, seperti hiburan atau mengandung pesan moral. Cerita Legenda di Indonesia, terutama di Jawa Barat pada abad ke-20, sudah tak menarik bagi generasi muda. Remaja Bandung umur 13-18 yang menyukai animasi yg tidak tahu dan tidak tertarik dengan Cerita legenda Indonesia. Minat generasi muda terhadap budaya lokal menurun karena tidak ada animasi modern yang berkualitas yang menyampaikan Cerita legenda tersebut. Penulis bersama dengan kelompok penulis ingin membuat animasi 2D yang bertujuan untuk mempertahankan atau mempreservasi cerita legenda yang ada di Indonesia. Cerita Legenda yang digarap oleh kelompok penulis adalah cerita legenda Telaga warna yang berasal dari Puncak Jawa Barat. Cerita ini menceritakan tentang Kerajaan sunda yang tenggelam menjadi danau dikarenakan kekikiran seorang putri. Penulis memiliki jobdesk sebagai Background artist. Penulis harus mempelajari banyak didalam ranah pembuatan background. hal seperti dipelajari penulis seperti penggambaran style background yang sesuai supaya disukai oleh remaja zaman sekarang. Dan Penggambaran Environment background yang sesuai dengan zaman yang diceritakan dalam Cerita Legenda Telaga warna.

Kata kunci : background, cerita legenda, Jawa Barat, preservasi

Abstract : *Legends are stories and beliefs of ancient people from an area that were passed down orally or in writing. Legend stories have various purposes, such as entertainment or containing a moral message. Legendary stories in Indonesia, especially in West Java in the 20th century, are no longer attractive to the younger generation. Teenagers who lived in Bandung that aged 15-18 years who do not*

know and are not interested in Indonesian legends. The younger generation's interest in local culture is declining because there is no quality modern animation that conveys these legendary stories. The author together with a group of writers wants to create a 2D animation which aims to maintain or preserve legendary stories in Indonesia. The legendary story created by the group of writers is the Telaga Warna legend which originates from Puncak, West Java. This story tells about the Sundanese Kingdom which sank into a lake due to the stinginess of a princess. The author has a job desk as a background artist. Writers have to learn a lot in the realm of background creation. The author studied things like depicting appropriate background styles so that they are liked by today's teenagers. And the depiction of the background environment is appropriate to the era told in the Legend of Telaga Warna.

Keywords: background, legendary stories, West Java, preservation

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Cerita Legenda adalah cerita dan kepercayaan kuno yang berasal dari masyarakat suatu daerah dan diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi. Meskipun cerita-cerita legenda memiliki berbagai tujuan, terutama hiburan, banyak juga cerita legenda yang menggambarkan kebenaran, mengandung pesan dan hikmah moral, bahkan sindiran. Karena keberagaman dan kepercayaan budaya yang ada di Indonesia, maka terdapat berbagai jenis cerita legenda dari berbagai daerah atau provinsi, seperti Legenda Lutung Kasarung yang Berasal dari Kebumen, Jawa Tengah, Legenda Danau Toba yang Berasal dari Sumatera Utara, Legenda Negeri Lempur yang Berasal dari Jambi, dan Legenda Putri Tujuh yang Berasal dari Maluku.

Pada abad ke-20, Cerita legenda di Indonesia, khususnya Jawa Barat, perlahan-lahan kehilangan daya tariknya, terutama bagi remaja Bandung umur 13-18 yang menyukai animasi. yang belum mengetahui atau tidak tertarik mempelajari legenda Indonesia. Kurangnya minat generasi muda terhadap budaya lokal disebabkan kurangnya media animasi yang bereputasi dan berkualitas tentang legenda Indonesia. Faktanya, banyak sekali karya-karya di

media internet seperti *YouTube* yang memperkenalkan budaya lokal, namun sayangnya beberapa di antaranya kurang maksimal seperti gambar yang ditampilkan sudah tidak menarik dan ketinggalan zaman. Hal ini dapat menyebabkan cerita-cerita legendaris hilang dan terlupakan. Oleh karena itu, diperlukan preservasi atau penjagaan agar cerita legenda Indonesia tidak terlupakan seiring berkembangnya zaman. Salah satu cara untuk menjaga dan sekaligus mempromosikan cerita legenda Indonesia adalah melalui animasi, Penulis tertarik membuat animasi dengan penggunaan model yang lebih modern dan menarik perhatian generasi muda.

Kelompok penulis yang beranggotakan empat orang, memiliki tujuan untuk membuat Animasi dua dimensi yang bertujuan untuk mereservasi dan menjaga cerita legenda Indonesia. Cerita legenda yang akan digarap kelompok penulis adalah cerita legenda yang berasal dari Provinsi Jawa barat yang kurang di ketahui yaitu legenda Telaga Warna. Telaga warna adalah sebuah danau yang berlokasi di Desa Tugu, Kecamatan Cisarua, Puncak Bogor, Jawa Barat. awal kemunculan telaga warna diceritakan dalam cerita legenda yang menceritakan tentang sebuah Kerajaan bernama kutatanggeuhan. menurut buku Misteri Telaga warna yang di tulis oleh Eem Suhaemi, Kerajaan kutatanggeuhan dipimpin oleh seorang raja bernama prabu swarnalaya dan juga di dampingi oleh ratu purbamanah.

Animasi sendiri tidak bisa lepas dari jobdesk yang berperan dalam pembuatan animasi. Salah satu jobdesk ditujukan untuk background artist. Tujuan penulis sebagai background artis adalah membuat background lingkungan yang digunakan dalam animasi. background animasi tersebut bertujuan untuk mencerminkan lokasi, wilayah, dan suasana Indonesia saat itu. Dalam cerita legendaris ini penulis fokus membuat latar, mulai dari lingkungan sekitar danau, lingkungan kerajaan, lingkungan hutan Indonesia sesuai dengan zaman cerita tersebut diangkat.

LANDASAN TEORI

Di Indonesia memiliki keberagaman budaya yang begitu banyak, di mana setiap daerah memiliki kebudayaan yang berbeda. Perkembangan zaman dan kurangnya minat remaja yang tidak tahu atau tertarik dengan budaya-budaya tersebut yang menyebabkan kemungkinan suatu budaya akan punah sehingga dibutuhkan yang namanya pelestarian budaya. Pemaparan Lawton, Denis, dan Robert Cowen (2001) mengenai pelestarian kebudayaan daerah menjelaskan bahwa melestarikan norma-norma kuno suatu bangsa (kebudayaan daerah) berarti juga melestarikan nilai-nilai budaya, seni, dan tradisional melalui ekspresi dan perkembangan yang dinamis. Hal ini benar. Menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi berarti selalu mengalami perubahan dan perkembangan. Salah satu kebudayaan khas Indonesia adalah Cerita Legenda. Legenda adalah peristiwa masa lalu yang diwariskan kepada kita. Semua cerita mengenai legenda telah disampaikan secara turun-temurun sebelum dicatat. Legenda seringkali berdasarkan pada peristiwa nyata, dan kisah-kisah tersebut diceritakan dengan tujuan tertentu. Cerita-cerita tersebut tidak hanya menyampaikan unsur informasi budaya dan pendidikan, melainkan juga nilai-nilai moral yang ingin ditanamkan (Maya dkk., 2013). Untuk membahas hal boleh kah suatu budaya contohnya dalam konteks ini adalah Cerita Legenda untuk di preservasi atau di perbaharui. menurut Asih (2014) suatu ciptaan dianggap asli walaupun beranjak dari ide yang telah ada sepanjang dieskpresikan dalam bentuk material yang baru dan berasal dari hasil kemampuan pikiran, keterampilan, kecekatan, dari pencipta itu sendiri.

Jika berfokus ke ranah jobdesk penulis sebagai Background Artist yang bertugas untuk membuat semua shot background dalam animasi 2D yang akan di garap kelompok penulis. Menurut Novelia, Sudariyat, dan Afif (2023) Background pada dasarnya bisa berupa warna dasar sepenuhnya, dan bahkan bisa sampai kepada kategori pelukisan yang rumit dengan mempergunakan cat air Salah satu tahapan pembuatan animasi 2D yaitu storyboard, berperan dalam penyampaian

informasi sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Storyboard sendiri adalah kumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat. Storyboard termasuk ke dalam tahapan pra produksi dalam pembuatan animasi 2D, yaitu setelah naskah cerita selesai dibuat lalu naskah divisualisasikan menjadi storyboard (Husni, Lionardi & Afif, 2023). 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 atmospehere (suasana) terhadap setiap adegan (Prabowo dan Irawan, 2012: 2). Kelebihan lain dari animasi dapat juga menjadi media pembelajaran dan informasi yang efektif dalam menciptakan emosi dan mempengaruhi audiens (Pebriyanto, dkk., 2022).

Dalam penggambaran style background untuk animasi, penulis memiliki acuan karya sejenis yang memiliki style gambar yang penulis ingin kan yaitu animasi serial *Gravity Falls*, *Gravity Falls* memiliki penggambaran style background yang bernama *Modern Cartoon Style*. Menurut DonCorgi (2024), Ini adalah salah satu gaya seni paling umum yang dapat Anda lihat di saluran seperti *Cartoon Network*. Secara umum, ciri utama gaya seni ini adalah garis tepi yang tebal, bentuk yang sangat geometris, dan warna yang penuh warna. Salah satu alasan utama membuat karya seni dengan cara ini adalah dengan menggunakan bentuk sederhana dan tidak banyak detail, proses animasi secara keseluruhan menjadi lebih cepat, dan menghemat uang studio. Meski begitu, gaya seni kartunnya cukup bagus.

Penulis akan menggunakan media digital untuk pembuatan background animasi 2D. Menurut Miko Guntara dan Syakir Mujiyono (2020 : 71) “ digital painting merupakan proses melukis dengan menggunakan alat digital yaitu berupa komputer dan pen tablet.” Digital painting dapat di lakukan oleh semua orang yang memiliki gadget seperti handphone, tablet, laptop maupun komputer.

Sebagai background artist, penulis perlu memahami banyak disiplin ilmu, seperti pemahaman tentang layer. Menurut I Nyoman Subudiartha (2023) Layer adalah lapisan dari lembar kerja yang digunakan untuk mengelompokkan satu atau beberapa objek. Navigator atau navigasi adalah alat yang digunakan untuk melihat lembar kerja yang bisa digerakkan. Dalam konteks ini layer adalah lembar kerja atau kanvas yang digunakan dalam digital painting yang bisa dibedakan dengan menggunakan alat Navigator untuk memilih layer yang akan di gambar. Pembentukan atau shapes yang Menurut (Gurney, 2009) membuat shape atau bentuk “Dengan menghubungkan bentuk yang berdekatan dengan value atau warna yang sama anda dapat membuat bidang bentuk yang lebih besar, sehingga komposisi anda menjadi lebih sederhana untuk membuatnya lebih berkesan”. warna, pencahayaan, bayangan, refleksi, mood, temperatur, value, kontras dan tekstur. Pewarnaan sesuai style gambar yang dijelaskan oleh Alexandra, Sumarlin dan Afif (2023) Warna adalah suatu subjek yang menggambar tergantung kepada pengguna visual, oleh sebab itu sangatlah berdampak informasi yang ditangkap untuk diperlihatkannya. Penentuan warna dan kombinasinya pada saat membuat karya animasi sangat penting untuk menunjang mood dan suasana hati. Pembuatan palet warna yang Menurut Albrecht Lindner dan Sabine Süssstrunk (2013) Palet warna banyak digunakan oleh seniman dan desainer untuk mewarnai dokumen, seperti poster atau halaman web. Warna-warna di palet sering kali menyusun tema dengan emosi yang dimiliki senimannya keinginan untuk membangkitkan dalam diri pengamat. Pencahayaan dalam background, Menurut Alexandra, Sumarlin dan Afif (2023) Lighting adalah metode pencahayaan dalam sebuah film dan dalam lighting sendiri terdapat lighting sebagai pencahayaan, lighting sebagai dimensi, dan lighting sebagai fokus perhatian. Penempatan dan bentuk bayangan. Bayangan adalah bagian benda yang tidak mendapat penerangan langsung sering disebut sebagai sisi yang diarsir. (Perspective Made Easy By. Ernest R. Norling, 1999). Mood setiap adegan background. Warna hangat:

merah, kuning, coklat, oranye. Roda warna umumnya memiliki warna dari merah hingga kuning. Warna sejuk: warna pada roda warna berkisar dari hijau, ungu, hingga biru. Setiap adegan atau sequence harus memiliki nuansa dan suasana yang jelas. Jika dimaksudkan untuk mengungkapkan ketakutan, misteri, romansa, kesedihan, kegembiraan, atau emosi lainnya, maka sebuah karya seni harus mengungkapkannya (Fowler, 2000: 158). Temperatur sesuai adegan dalam background. Dalam bukunya *Color Harmony*, Hideaki Chijawa menyatakan bahwa warna diklasifikasikan berdasarkan karakteristiknya (Surashmi Dharmaprawira, 2002). Tekstur setiap objek background. Dengan tekstur dan kontur, rangkaian garis mengungkapkan ciri-ciri suatu bahan, seperti: Butir kayu, kesan marmer pada batu, lekuk kain. (Francis D.K. Chin, *Diagram Proses Kreatif*, 2002). Dan membedakannya dengan Kontras, Digunakan untuk membedakan satu objek dengan objek lainnya (Leeuwe, 2019:64). Kontras tercipta saat ada dua level pencahayaan di properti yang sama (Feghali, 2020).

Pada penelitian ini penulis menggunakan menggunakan metode Kualitatif Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berpangkal dari pola pikir induktif, yang didasarkan atas pengamatan objektif partisipatif terhadap suatu gejala (fenomena) sosial.” (Metode Penelitian Kualitatif Suyitno, 2018: 9). “Metode-metode penelitian dalam pendekatan kualitatif sering digunakan untuk melihat lebih dalam suatu fenomena sosial termasuk di dalamnya kajian terhadap ilmu pendidikan, manajemen, dan administrasi bisnis, kebijakan publik, pembangunan ataupun ilmu hukum.” (Metodologi Penelitian, Indrawan dan Yaniawati, 2014:67). Pendekatan penelitian kualitatif disebut juga dengan pendekatan penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada objek yang ilmiah yaitu objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak memengaruhi dinamika tersebut. (Dasar-dasar Metodologi Penelitian, Mustafidah, H. dan Suwarsito, (2020:49).

Penelitian ini terdapat dua khalayak sasaran yang terbagi menjadi, sasaran primer (utama) yaitu sasaran yang mempunyai masalah dan diharapkan mau berperilaku sesuai harapan dan memperoleh manfaat paling besar, lalu sasaran sekunder merupakan individu atau kelompok dengan pengaruh atau disegani oleh sasaran primer serta diharapkan mampu mendukung pesan-pesan yang disampaikan kepada sasaran primer (Maulana dalam Indika dan Aprilia, 2017:5). Adapun khalayak sasaran disini terfokus pada remaja, definisi remaja adalah suatu masa dimana individu mengalami perkembangan saat pertama kali individu menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat individu mencapai kematangan seksual (Sarwono dalam Noor dkk, 2020:22). Lalu usia remaja menurut Steinberg dalam Ragita dan Fardana N. (2021:418) dikelompokkan menjadi tiga tahap yaitu awal (usia 10-13 tahun), tengah (usia 14-17 tahun), dan akhir (usia 18-21 tahun), sedangkan menurut WHO (*World Health Organization*) dalam Noor, dkk (2020:61) adalah 12 sampai 24 tahun. Namun, pada tahun 2023 menurut WHO, batasan usia remaja dimulai dari usia 10 sampai 19 tahun.

DATA DAN ANALISIS

Data Observasi

Telaga Warna Resort dan Resto berada di daerah pegunungan tinggi Puncak Jawa Barat. Danau Telaga Warna merupakan bagian dari satu tempat wisata yaitu Telaga Warna Resort and Resto yang memiliki penginapan dan restoran yang disediakan oleh pengelola. Pengunjung harus membeli tiket seharga 50 ribu rupiah untuk memasuki area danau. Setelah melewati pos masuk, penulis dijumpai oleh taman yang dikelilingi oleh pepohonan tinggi. Penulis bisa merasakan kesegaran udara sekitar danau dan hawa dingin yang menyegarkan.



*Gambar 1 Danau Telaga Warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi*

Danau Telaga warna dikelilingi oleh pegunungan tinggi yang melingkari daerah danau. Sekitaran danau dan area resort di lindungi oleh pepohonan besar yang akarnya menjular keluar dari tanah. Telah di sediakan kursi, meja, bahkan platform kecil di atas danau, dan perahu kecil oleh pengelola danau untuk para pengunjung menikmati pemandangan danau dari dekat. Daerah pedalaman setelah melewati area resort, terdapat jalan setapak kecil yang menuju kepedalaman hutan yang berupa cagar alam.

Data dan Analisis Wawancara

Wawancara Ahli



*Gambar 2 Pak Andri
Sumber: Whatsapp*

Pak Andri adalah pengelola resort dan lahan sekitar danau. Menurut Pak andri dalam pengertian pengelolaan wisata alam, contohnya wisata alam telaga warna. Telaga Warna merupakan tempat wisata yang dibuka untuk publik. Danau

Telaga Warna termasuk kedalam daerah Kawasan yang di dilindungi oleh Balai Konservasi Sumber Daya Alam atau BKSDA. Yang menjadi perwakilan yang mengurus daerah sekitaran Telaga warna adalah Pak Andri. Pak Andri menjelaskan daerah sekitaran telaga warna adalah, taman wisata sebesar 4,6 hektar. yang dikelola untuk wisata sebesar 2 hektar termasuk telaga warna, 493 hektar sisanya adalah adalah cagar alam Pedalaman cagar alam memiliki banyak flora dan fauna yang bermacam seperti macan tutul, kancil, 5 jenis primata seperti Monyet Ekor Panjang, Owa Jawa, Lutung, Surili, dan Kukang. dan salah satu ikon Kawasan tersebut yaitu berupa Elang Jawa.



*Gambar 3 Abah Yudhi
Sumber: Whatsapp*

Dengan bantuan dan izin dari pengelola resort dan lahan sekitaran danau, Penulis dan kelompok penulis berkesempatan untuk bertemu dan melakukan wawancara dengan Abah Yudi yang berperan sebagai Juru Kunci atau tokoh Masyarakat yang dihormati di daerah dekat danau.

Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dan mengikuti topik yang di bawa oleh Abah Yudi. Alasan dinamakan Danau Telaga warna diakrenakan warna airnya yang selalu berubah tergantung musim, seperti hijau saat musim hujan, warna kuning saat kemarau, merah saat ada alga di dasar danau. Telaga itu mengandung arti puser atau pusat. Pusatnya air, telaga warna. umat-umat buddha dan hindu selalu mensucikan air di telaga ini. Mereka percaya air pada danau telaga warna Ini adalah bagian air suci. Makanya puru yang berada di Bogor setiap acara Nyepi, mereka mengambil air di danau ini. terbentuknya Danau ini

dikarenakan faktor alam yaitu hujan dan sumber mata air dari gunung yang berada di dasar danau dan danau tidak pernah kering atau surut.

Menurut Abah Yudi, kebenaran cerita legenda telaga warna yaitu kerajaan kutatanggeuhan yang menceritakan tentang anak yang durhaka kepada orang tua dan diberi akibatnya. kerajaan kutatanggeuhan adalah Kerajaan kecil yang ada sebelum menyatu menjadi Kerajaan Padjajaran. Bentuk rumah pada zaman Kerajaan dulu adalah rumah Tagok Anjing dan Capit Gunting. Rumah Julang Ngapak biasanya di huni oleh orang-orang kalangan tinggi seperti prabu dan dibuat sebagai tempat tinggal atau balai. Alasan orang sunda memiliki rumah berbentuk rumah panggung untuk mencegah jika terjadi gempa. dan Abah Menunjukkan lokasi hutan yang diduga sebagai taman purbasari yang dulu dipakai untuk pemandian para pemsuri dan putri-putri Masyarakat Kerajaan.

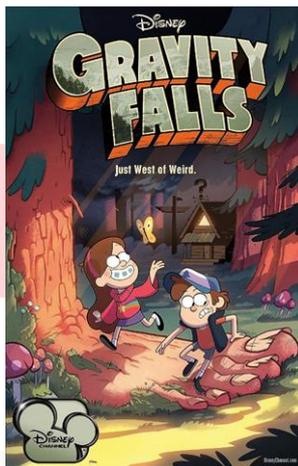
Wawancara Target Audience

Penulis dan kelompok penulis melakukan wawancara kepada 20 orang untuk mengumpulkan data target audience. Wawancara dilakukan pada Event Cosplay yang di selenggarakan di Metro Indah Mall tanggal 27 dan Click Square Bandung pada 28 april 2024. Event ini merupakan acara di mana para penggemar cosplay atau yang bisa disebut cosplayer berkumpul untuk memamerkan kostum mereka.

Penulis dan kelompok penulis melakukan wawancara kepada 20 orang yang sedang mengikuti event cosplay tersebut. Untuk hasil analisis wawancara dengan targer audience. Semua yang diwawancara oleh kelompok penulis mengetahui tentang animasi Serial *Gravity Falls*. Dikarenakan animasi Serial *Gravity Falls* pernah mereka tonton saat mereka masih muda yaitu SD SMP dan SMA. Mereka menyukai animasi Serial *Gravity Falls* dikarenakan penggambarannya yang simple dan tidak terlalu ramai sehingga nyaman untuk dilihat. Karakter dan background juga tidak menyatu dikarenakan penggambaran karakter yang lebih kontras dibanding background sehingga mudah untuk

penonton membedakan mana objek yang bergerak dan tidak. Untuk animasi *Scott Pilgrim* hanya ada beberapa orang yang tahu tentang animasi tersebut. Sisa narasumber yang tidak mengetahui animasi *Scott Pilgrim* dikarenakan alasan tidak tahu dan baru mengetahui animasi tersebut ada.

Data dan Analisis Karya Sejenis



Gambar 1 Gravity Falls
Sumber : imdb.com

Gravity Falls adalah series televisi animasi komedi misteri asal Amerika Serikat yang dibuat oleh Alex Hirsch, ditayangkan di Disney Channel dan Disney XD dimulai pada 15 Juni 2012 dan berakhir pada 15 Februari 2016. Series ini mengikuti petualangan Dipper Pines dan saudara perempuannya Mabel yang dikirim untuk menghabiskan musim panas dengan paman buyut mereka, Stanley Pines di *Gravity Falls*, Oregon, kota misterius yang penuh dengan kejadian paranormal dan makhluk gaib. Series animasi ini di peruntukan untuk anak2 dari umur delapan keatas dan orang dewasa.

Backgorund dalam series animasi *Gravity Falls* memiliki style gambar sederhana tanpa banyak detail. Yang menonjol dalam penggambaran style *Gravity Falls* adalah Teknik watercolor atau warna ala cat air. Pewarnaannya menggunakan warna gradasi, namun ada pula yang tidak memiliki transisi atau arsiran. Tidak terlalu gelap dan berlebihan hingga terlihat semi realistis, namun

tetap ada unsur kartun yang memberikan kesan menyeramkan. Hal ini dilakukan untuk membantu penonton membedakan karakter yang menggunakan warna sederhana dan garis tepi hitam, serta latar belakang yang menggunakan cat air dan garis tepi warna dasar gelap.



Gambar 5 Scott Pilgrim Takes Off
Sumber : imdb.com

Dibuat dan ditulis oleh Ben David Grabinski, pencipta di balik serial Bryan Lee O'Malley, dan dipimpin oleh Edgar Wright, sutradara film *Scott Pilgrim*. Cerita dari series ini adalah *Scott Pilgrim* bertemu gadis impiannya, Ramona Flowers mereka berpacaran tetapi tidak bisa berciuman dikarenakan mantra yang di buat oleh salah satu dari tujuh mantan Ramona. Dikarenakan mereka berpacaran, menarik perhatian ketujuh mantan mantannya. Scott diserang oleh mantan pertama Ramona, Matthew Patel, saat tampil bersama bandnya. Tampaknya, Scott terbunuh. Namun, setelah mimpi aneh yang dialami Ramona, dia menyimpulkan bahwa Scott sebenarnya masih hidup dan memutuskan untuk menyelidiki lebih jauh hilangnya Scott.

Sama hal nya seperti *Gravity Falls*, Series *Scott Pilgrim* memiliki style gambar yang simple tetapi dengan detail yang lebih kuat di banding *Gravity Falls*. background seperti ruangan, area outdoor rumah, dan taman kota terlihat semi realistis. Dikarenakan mereka menggunakan tekstur, pencahayaan, dan

background yang cukup kuat namun tidak berlebihan sehingga membuat elemen manga dan anime terlihat apa adanya.



Gambar 6 Hilda
Sumber : imdb.com

Bertempat di dunia yang sangat dipengaruhi oleh mitologi Skandinavia, series ini mengikuti petualangan *Hilda* yang tak kenal takut, seorang gadis berambut biru yang melakukan perjalanan ke kota Trollberg dengan cabang Deerfox. Di sana dia mendapat teman baru dan melakukan penaklukan berbahaya bahkan bagi para penakluk terhebat sekalipun seperti monster dan raksasa.

Berbeda dengan *Gravity Falls* dan *Scott Pilgrim*, Series *Hilda* menggunakan penggambaran background yang lebih simple. Dengan menggunakan warna dasar, bayangan dengan warna dasar yang di gelapkan tanpa menggunakan detail atau shading. Tekstur yang digunakan hanya digunakan untuk membedakan berbagai material seperti dinding dan lantai. Keseluruhannya background yang di dalam maupun luar ruangan terlihat kartun anak.

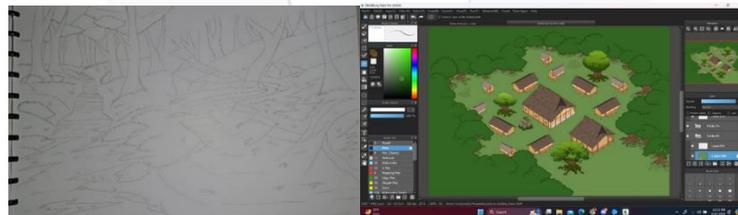
KONSEP DAN PERACANGAN

Konsep Animasi yang akan di rancang dalam perancangan ini adalah sebuah film animasi pendek 2D dengan topik yang diambil adalah sebuah cerita Legenda Danau Telaga Warna yang berasal dari puncak Jawa Barat. Pembuatan

Animasi ini bertujuan untuk mempreservasi atau mempertahankan cerita legenda Indonesia yang terlupakan dikarenakan perkembangan zaman dengan penyampaian menggunakan gaya animasi yang lebih modern tetapi tetap mempertahankan cerita aslinya. Media yang dibuat oleh penulis adalah asset visual berupa background environment yang akan di gunakan untuk setiap shot film animasi pendek 2D telaga warna. dengan menggambarkan lingkungan dan suasana daerah sekitar telaga warna dengan Kerajaan sunda sesuai dengan periode cerita legenda terjadi. Dalam konsep kreatif pada perancangan film animasi pendek ini, penulis merancang background setiap shot film animasi 2D cerita legenda telaga warna dan *style Modern Cartoon*. Pembuatan asset visual berupa background untuk animasi 2D telaga warna menggunakan software Medibang Paint Pro.

Konsep Visual

Media Proses perancangan asset background dalam animasi 2D ini akan menggunakan *Style Modern Cartoon*. Pembuatan background akan melalui beberapa tahap yaitu, Sketsa dan eksplorasi style, Rough sketch dan Isometrik, lalu eksplorasi warna dan pallet warna.



Gambar 6 Eksplorasi Sketsa dan Warna
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pembuatan Asset visual background dimulai dengan sketsa awal yang bertujuan untuk bayangan awal dan eksplorasi style penggambaran. Lalu tahap selanjutnya memilih style penggambaran dengan pepohonan dan asset isometrik denah Kerajaan. Setelah itu, Penulis mulai membuat isometrik denah Kerajaan dan daerah sekitar Kerajaan. Isometrik Kerajaan diperlukan untuk penulis memiliki

penglihatan luas tentang wilayah sekitar Kerajaan. Karena storyline dan layout background sudah di tetapkan oleh storyboard artist. Penulis berfokus ke pallet warna masalalu atau *flashback*, waktu saat cerita terjadi pada siang hari, dan saat bencana hujan badai.

Proses dan Hasil perancangan



Gambar 7 tahap Grey Scale dan Coloring
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Adapun proses dan hasil perancangan, dimulai dari Pembuatan *Outlining* atau *Cleanup* dan *Greyscale* dari asset layout yang sudah di sediakan oleh Storyboard Artist kemudian di lanjutkan ke tahap *coloring* dan *finishing*. *Lineart* atau *cleanup* untuk merapihkan *rough sketch* awal yang diberikan oleh Storyboard Artist sebelum denah selesai. Untuk tahap pembuatan *coloring* dan *finishing* penulis menyesuaikan dengan pallet warna yang sudah di siapkan dan arahan dari Storyboard Artist untuk penggambaran suasana background. Tahap pewarnaan untuk bagian ini di awali dengan penggunaan pallet warna yang di tentukan yang menggunakan filter atau warna yang mengarah ke warna kuning untuk mendapatkan kesan zaman dahulu sebelum cerita awal terjadi. Untuk pewarnaan adegan saat cerita terjadi, Pewarnaan menggunakan pallet warna yang lebih kontras dan cerah untuk menggambarkan suasana siang hari yang dingin di daerah hutan dataran tinggi puncak. Untuk scene terakhir yang menunjukan Kerajaan terkena bencana hujan badai Menggunakan pewarnaan kearah biru agar mendapatkan suasana gelap dan sedih. Cara pewarnaan adalah menggunakan warna dasar objek yang ditimpa oleh warna biru tua sehingga menghasilkan warna

yang lebih gelap. *Finishing* seperti penambahan awan kabut, air yang semakin lama semakin naik, dan filter biru muda untuk menambah kesan yang dingin.

KESIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan. Penulis mempelajari tentang Faktor apa yang membuat background menarik dari cerita legenda Telaga Warna supaya disukai oleh remaja bandung umur 13-18 yang menyukai animasi adalah sebagai berikut. Berdasarkan data dari narasumber dan karya sejenis, kalangan remaja bandung umur 13-18 yang menyukai animasi menyukai penggambaran background yang simple dan bisa dibedakan dengan objek yang dianimasikan. Dan untuk perancangan environment sesuai dengan cerita legenda dan tempat telaga warna sesuai dengan periodenya. Penulis melakukan wawancara dengan para ahli yaitu pengelola Danau Telaga warna dan budayawan atau juru kunci dari Masyarakat yang tinggal di telaga warna. Dalam Cerita Legenda Telaga warna berada di dataran tinggi Puncak Jawa Barat, Dimana merupakan Kerajaan Sunda kecil yang bernama Kutatangeuhan. Kerajaan ini berdiri sebelum daerahnya menyatu dengan Kerajaan Padjajaran.

SARAN

Adapun saran untuk penelitian dan hasil perancangan ini dapat lebih di detailkan. Sepertid ari aspek pewarnaan, bayangan, dan pada tahap sketch dan eksplorasi style background. Penulis berpikir masih ada potensi untuk ditingkatkan Kembali.

DAFTAR PUSTAKA

Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.

- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL "KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT". e-Proceeding of Art & Design: Vol.10, No.6, 19.
- Denis L, Cowen R. 2001. Values, Cultures and Education: An Overview. London: Kagan.
- DonCorgi. (2024). 25 Types Of Cartoon Drawing Styles With Examples. <https://doncorgi.com/blog/types-of-cartoon-drawing-styles/>
- Guntara, M.dan Syakir M. (2020). Perancangan Gambar Ilustrasi Personifikatif Teknik Digital Dan Penerapannya Pada Merchandise dalam jurnal eduarts vol 09 no 02 hal 71available at URL : <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart/indexing>
- Heru Purwanto. 2008. "Generasi Muda Sekarang Kurang Minati Cerita Rakyat." Antaranews.com <https://www.antaranews.com/berita/90863/generasi-muda-sekarang-kurang-minati-cerita-rakyat>
- Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM PROSES TRADISI NGALIWET TRADISIONAL SUNDA. eProceedings of Art & Design, 10(6).
- Karina, Jesselyn M., and Maria N. Damajanti. "Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba Untuk Anak-Anak Usia 6-10 Tahun." Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna, vol. 1, no. 2, 2013.
- Kristian, M. I., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Environment Dalam Animasi 3d Tentang Penderita Gaming Disorder Berjudul" ryan". eProceedings of Art & Design, 6(3).
- Lindner, A., & Ssstrunk, S. (2013, January). Automatic color palette creation from words. In *Color and Imaging Conference* (Vol. 21, pp. 69-74). Society of Imaging Science and Technology.

- Mahulae, Parno S. Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran. Eureka Media Aksara, 2023.
- Noor, M. S., & dkk. (2020). BUKU PANDUAN KESEHATAN REPRODUKSI PADA REMAJA. Bantul: CV Mine.
- Novelia, C., Sudariyat, Y., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK SERIAL ANIMASI 2D VERTIKAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI DAMPAK ADIKSI TIKTOK TERHADAP REMAJA. e-Proceeding of Art & Design: Vol.10, No.2, 20.
- Purwanto, Agus. "Pemanfaatan Tracking Pergerakan Manusia Dalam Pembuatan Animasi Karakter 2d." Data Manajemen dan Teknologi Informasi, vol. 17, no. 3, 2016, pp. 32-37.
- Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film "Ayo Makan Sayur dan Buah". CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam, 14(1), 75-91.
- 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
- Suciadi, A.A. (2003). Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX. Jakarta: Dinastindo.
- Subudiartha, I. N., Sumadewa, I. N. Y., & Sari, N. L. K. M. A. (2023). Medibang Paint Sebagai Media Digital Painting. JISHUM : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora, 1(3), 371–380. <https://doi.org/10.57248/jishum.v1i3.92>
- Tony White. "How to Make Animated Films". El
- White, Tony. 2009. How To Make Animated Films. Oxford OX2 8DP, UK.