

Peranan Konsep Latar dan Efek Visual dengan Pendekatan Metode Proses Produksi Animasi pada Film "Dahulu Kala"

Peranan Konsep Latar dan Efek Visual dengan Pendekatan Metode Proses Produksi Animasi pada Film "Dahulu Kala"

Jovan Tobias Abiel Pratiknjo¹⁾, Nadya²⁾

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia
Diajukan 07 Maret 2024 / Disetujui 16 Maret 2024

Abstrak

Perkembangan audio visual tidak luput dengan peranan efek visual sebagai elemen pendukung dalam penyampaian komunikasi. Salah satu media yang perlu diperhatikan perkembangannya adalah cerita rakyat. Studi kasus cerita dipilih dari daerah Banten karena tingkat penetrasi internet yang tinggi, sehingga memerlukan media yang tepat sasaran. Media yang dikaji adalah yang memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak melalui konsep dunia dan efek visual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data dari studi pustaka, situs internet, kuesioner dan wawancara. Penjabaran metode perancangan dilakukan dengan proses pengembangan konsep, pembuatan sketsa, penyempurnaan sketsa, pemberian warna pada latar dunia, dan penentuan, pembuatan, dan integrasi efek visual ke dalam animasi. Hasil akhir dari penelitian ini merupakan rangkuman konsep latar dunia dan efek visual dalam media cerita rakyat berbasis animasi dua dimensi. Kesimpulan dari perancangan ini adalah, latar dunia dan efek visual mempunyai peran yang signifikan dalam proses perancangan sebuah animasi, dikarenakan hal tersebut akan lebih memikat perhatian jika disesuaikan dengan preferensi target audiens.

Kata Kunci: cerita rakyat, audio visual, animasi, latar dunia, efek visual

Abstract

The development of audio-visuals cannot ignore the role of visual effects as a supportive element in communication. One area of media development that requires attention is folklore. A case study from the Banten area was chosen due to high internet penetration, necessitating targeted media. The study focuses on media that introduces folklore to children using global concepts and visual effects. The research method used is descriptive qualitative, collecting data from literature, internet sources, questionnaires, and interviews. The design process involves developing concepts, creating sketches, refining them, adding color to the world background, and determining, creating, and integrating visual effects into the animation. The final result is a summary of the concept of world setting and visual effects in two-dimensional animation-based folklore media. The conclusion drawn from this design is that world setting and visual effects play a significant role in the animation design process, as they will attract more attention if tailored to the preferences of the target audience.

Keywords: folklore, audio-visual, animation, world setting, visual effects

PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan sebuah tradisi yang berkaitan dengan suatu daerah dan diwariskan secara turun-temurun dengan versi yang berbeda-beda (Anggara et al., 2020). Cerita rakyat, seperti halnya legenda, sangat menarik dengan pesan moral yang dikandungnya. Norma, etika, budi pekerti, dan lainnya

*email: nadya.ubm@gmail.com

dapat disampaikan oleh orang tua kepada anak melalui cerita rakyat (Lestari & Setiawan, 2019). Meskipun cerita rakyat memiliki potensi kuat dalam kontribusi terhadap sosial, namun seiring perkembangan jaman, cerita rakyat Indonesia mulai tergantikan oleh media elektronik seperti televisi atau gadget (Anggara et al., 2020). Hal tersebut diperlihatkan dalam observasi bahwa saat ini minat terhadap cara bercerita seperti lisan dan tulisan semakin sulit untuk menarik perhatian anak – anak (Wijaya et al., 2021). Berdasarkan hasil riset, dari total populasi Indonesia sebanyak 275.773.901 jiwa, di antaranya sebanyak 215.626.156 jiwa penduduk sudah memiliki akses internet. Sebuah riset dilakukan oleh APJII tentang tingkat penetrasi internet di Indonesia yang dibagi menjadi 38 provinsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa provinsi Banten memiliki tingkat penetrasi internet tertinggi, mencapai 89,10% (Nistanto, 2023). Pernyataan tersebut memicu minat penulis untuk merancang solusi yang mendukung pengenalan cerita rakyat kepada anak-anak. Pendekatan memanfaatkan tingginya penetrasi internet di Indonesia, khususnya di daerah Banten. Dengan mengedepankan tiga narasi rakyat berjudul "Pangeran Hutan Solear", "Tuah Pendekar Sakti", dan "Asal Usul Kampung Kariyan", ketiga cerita ini terikat kuat dengan kearifan lokal budaya Banten serta mencakup unsur-unsur bersejarah yang signifikan di dalamnya (Hartanto et al, 2022). Oleh karena itu, agar dapat memperkenalkan cerita rakyat Indonesia kepada anak – anak lebih mudah, perlu menggunakan media audio visual yang dapat dipublikasikan secara luas, yaitu dengan media animasi.

Animasi memiliki arti, yaitu memberikan kehidupan terhadap benda mati (Anggara et al., 2021). Tidak terbatas khusus pada hiburan, animasi dapat juga digunakan sebagai media edukasi (Ashshiddiqie et al., 2022). Oleh karena itu, animasi dapat digunakan sebagai media yang memiliki tujuan menyampaikan informasi dan pesan kepada penonton (Kuspiyah et al., 2021). Dalam merancang sebuah animasi diperlukan latar dunia di dalam proses produksinya. Latar dunia merujuk pada lingkungan di mana karakter-karakter dan tokoh cerita berada atau tinggal di dalamnya. Lingkungan ini memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan atmosfer dan suasana di sekitar karakter-karakter tersebut. Latar dunia ini menjadi salah satu faktor penentu cerita terasa hidup atau tidak (Ahmad & Sayatman, 2020). Telah dilaksanakan penelitian terkait latar dunia di dalam film animasi Indonesia. Ahmad & Sayatman (2020) menemukan mayoritas film animasi lokal Indonesia masih belum memberikan perhatian yang cukup terhadap pentingnya unsur latar dunia. Para pembuat film animasi lokal lebih terfokus pada gerakan karakter tanpa memberikan perhatian yang memadai pada pengembangan latar dunia secara menyeluruh.

Selain itu elemen animasi berupa efek visual juga menjadi hal yang penting dalam proses produksi animasi. Efek visual dalam pembuatan film yaitu elemen yang dapat membuat dan memanipulasi citra melalui komputersasi secara digital. Proses ini sangat penting dalam pembuatan film animasi. Efek visual merupakan elemen untuk memvisualisasikan bentuk dan hal - hal yang sukar diterapkan secara langsung dalam proses produksi film. Selain itu, efek visual dapat mendramatisir adegan film dan memperkuat makna cerita pada adegan tertentu (Mahardhika, 2018). dalam penelitian terkait kegunaan efek visual di dalam film animasi Indonesia, Yasa (2018) menemukan di dalam film animasi budaya Indonesia yang menggunakan efek visual lebih menarik perhatian penonton. Aspek yang ingin diukur oleh penulis adalah tingkat ketertarikan anak-anak terhadap film animasi cerita rakyat Indonesia yang menerapkan latar dunia dan visual efek yang tepat.

Penulis menemukan bahwa animasi yang menggunakan efek visual juga sudah pernah diterapkan untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada kaum anak-anak, namun dengan topik yang membahas satu cerita rakyat saja dan kurang memperhatikan latar dunia. Oleh karena itu, penulis melaksanakan penelitian ini untuk mengetahui apabila suatu animasi yang memperhatikan konsep latar dunia dan menggunakan efek visual dapat menambah tingkat ketertarikan anak – anak mengenai cerita rakyat Indonesia. Hasil perancangan akan dijadikan sebagai referensi latar dunia dan efek visual dalam perancangan kolaborasi animasi 2D "Dahulu Kala".

METODE PENELITIAN

Dalam proses penelitian, penulis menggunakan menggunakan pendekatan deksriptif kualitatif dengan pengumpulan data berupa studi pustaka, wawancara, survey sederhana, dan observasi. Studi pustaka dilakukan dengan menelusuri jurnal dan buku yang berfungsi sebagai penunjang latar belakang dan teori

yang digunakan dalam penelitian yang berfokus pada penerapan latar dunia dan efek visual dalam animasi. Wawancara dilaksanakan dengan tujuan mendapatkan data lebih mengenai efek visual dan environment bagi anak – anak dalam sebuah animasi melalui seorang ahli yang dipilih dengan metode purposive sampling. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 9 Maret 2023 melalui Google Meet dengan durasi 130 menit. Narasumber yang diwawancarai bernama Bambang Gunawan Santoso, seorang animator 2D dengan pengalaman 25 tahun. Selanjutnya, metode survey yang telah dilakukan menggunakan kuesioner, didapatkan 78 responden dengan informasi berupa nama, usia, dan jenis kelamin. *Sampling* dalam survey dilakukan dengan metode *purposive sampling* untuk memastikan bahwa hasil survei mewakili pendapat khusus dari anak – anak berumur 9-12 tahun yang terdapat pada provinsi Banten. Untuk mendapatkan data sekunder mengenai gaya dan popularitas animasi terbaru di industri internasional, penulis melakukan observasi melalui media sosial, khususnya pada platform tontonan animasi zaman sekarang. Selain metode penelitian, diterapkan juga metode perancangan dalam pembuatan latar dunia yang terdiri dalam dua bagian yaitu praproduksi dan produksi film animasi menurut Alfatra et al., (2019), yaitu pembuatan konsep latar dunia, pembuatan sketsa dari latar dunia, merapikan sketsa dari latar dunia, mewarnai latar dunia. Selanjutnya metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan efek visual menurut Santoso (2018), yaitu menggunakan metode perancangan post produksi film animasi, yaitu melalui pembuatan efek visual secara keseluruhan yang diawali dari penentuan efek visual yang diperlukan saat proses praproduksi.

Pengumpulan dengan studi pustaka yaitu memanfaatkan jurnal dan buku sebagai sumber referensi. Fokus utama dalam mengumpulkan pustaka sebagai fondasi dasar pemikiran penelitian ini adalah dengan mengarah pada bunga rampai penelitian animasi yang dititik-beratkan pada efek visual dan latar atau *environment*. Berikut ini adalah hasil analisis penelitian sejenis dari berbagai sumber dan jurnal penelitian.

Tabel 1. Hasil media sosial yang digunakan oleh anak-anak [sumber: dokumentasi penulis]

No	Info Karya Ilmiah	Hasil Temuan
1	Perancangan Animasi 2d “Asal Usul Reog Ponorogo” Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia, Wijaya et al., (2021), SAINSBERTEK Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi Vol. 2 No. 1-DKV	Penelitian ini menyatakan bahwa cerita rakyat penting bagi anak – anak, namun penyampaian cerita harus dikembangkan, sehingga dibuat perancangan animasi 2D dari sebuah cerita rakyat.
2	Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana Dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2d, Lestari & Setiawan (2019), Jurnal Nawala Visual Vol. 1 No. 2	Penelitian ini membahas tentang sinergi antara teknologi dan cerita rakyat, yang kemudian dibuat menjadi animasi 2D agar mencapai anak – anak.
3	Visualisasi Karakter Video Animasi 2D Legenda Pulau Kemaro, Kuspiyah et al., (2021), Jurnal Informatika: Jurnal pengembangan IT (JPIT), Vol.6, No.3	Penelitian membahas tentang melestarikan budaya menggunakan teknologi melalui perancangan karakter dalam animasi.
4	Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony, Tanuwijaya & Wibowo (2020), Journal of Information System and Technology, Vol.01 No.02	Perancangan animasi dua dimensi cerita rakyat menggunakan aplikasi Toon Boom Harmony dengan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

Pengumpulan data berikutnya, Penulis melakukan wawancara sebagai metode utama dalam rangka mengonfirmasi identifikasi masalah terkait latar dunia dan efek visual yang belum terlalu diperhatikan di Indonesia, serta untuk mendapatkan informasi mengenai latar dunia dan efek visual yang diminati oleh anak-anak. Proses pemilihan narasumber dilakukan menggunakan metode *purposive sampling*, di mana sampel dipilih secara sengaja berdasarkan keahlian dalam bidang yang relevan (Sahir, 2022). Dalam penelitian ini narasumber diutamakan yang telah mendalami bidang animasi dan mengetahui tentang latar dunia dan efek visual. Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur, di mana proses tersebut dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah tersusun secara terstruktur (Tanuwijaya & Wibowo, 2020). Berdasarkan metode tersebut, narasumber yang terpilih adalah

seorang pakar sekaligus pengajar animasi yang bernama Bambang Gunawan Santoso, Beliau juga merupakan seorang animator 2D berpengalaman selama 25 tahun.

Untuk mengetahui pandangan dari audiens, penelitian ini menggunakan metode survei dengan pendekatan kuesioner. Kuesioner digunakan sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data primer mengenai preferensi desain karakter yang disukai oleh anak-anak. Dengan menggunakan pendekatan kuesioner, penulis dapat memperoleh data dalam jumlah yang signifikan dalam waktu yang relatif singkat (Sahir, 2022). *Purposive sampling* juga digunakan untuk memastikan bahwa hasil survei mewakili pendapat khusus dari anak – anak berumur 9-12 tahun yang terdapat pada provinsi Banten. Penulis melakukan observasi melalui media sosial, khususnya pada platform tontonan animasi zaman sekarang. Data dari observasi ini menjadi penting dalam menciptakan latar dunia dan efek visual yang disukai oleh target audiens.

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan latar dunia terdiri dalam dua bagian yaitu praproduksi dan produksi menurut Alfatra et al., (2019), yaitu:

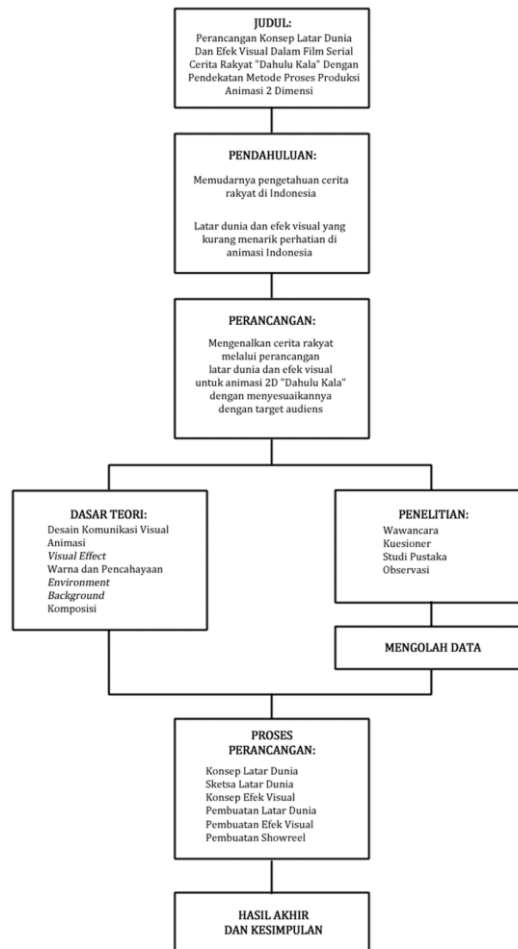
1. Pembuatan konsep latar dunia
2. Pembuatan sketsa dari latar dunia
3. Penyempurnaan sketsa dari latar dunia
4. Mewarnai latar dunia

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan efek visual menurut Santoso (2018), yaitu:

1. Menentukan efek visual yang diperlukan saat proses praproduksi
2. Pembuatan efek visual secara keseluruhan
3. Efek visual ditambahkan ke animasi yang telah selesai.

Setelah menyelesaikan proses perancangan efek visual, penulis membuat sebuah *showreel* sinematik dan *before-after* sebagai bentuk presentasi visual. Selain itu, penulis juga merancang *pitch bible* sebagai media presentasi latar dunia kepada animator dan sponsor.

Berikut adalah began proses kerangka berpikir dalam penelitian yang dilakukan.



Gambar 1. Bagan kerangka berpikir
[sumber: dokumentasi penulis]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bambang Gunawan Santoso, seorang animator 2D berpengalaman selama 25 tahun, dapat disimpulkan bahwa dalam animasi, latar dunia yang baik adalah yang secara harmonis terintegrasi dengan karakter yang sedang dianimasikan, meskipun gaya penggambarannya mungkin berbeda.

Dari hasil wawancara dengan Bambang Gunawan Santoso, seorang animator 2D berpengalaman selama 25 tahun, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam animasi, latar dunia dan efek visual yang efektif untuk menarik minat anak-anak adalah yang memiliki kemampuan untuk bercerita, sesuai dengan audiens yang dituju, mampu memperjelas cerita dan alur cerita, menarik secara visual dalam hal bentuk dan warna, serta disukai oleh anak-anak. Selanjutnya, untuk memperoleh pandangan dari perwakilan audiens, maka dilakukan proses survey sederhana dengan membagikan kuesioner kepada target responden yang sesuai. Hasil dari penelitian survei ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai preferensi anak-anak terkait efek visual dan latar dunia dalam animasi.

Kuesioner difokuskan pada anak-anak dengan rentang usia 9-12 tahun, yang merupakan target audiens yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari kuesioner tersebut, diperoleh 79 respondens. Penulis memperoleh informasi dari responden berupa nama, usia, jenis kelamin, serta tanggapan terkait pertanyaan mengenai latar dunia dan efek visual. Dalam kuesioner dengan pertanyaan yang berhubungan dengan

penggunaan media sosial oleh responden, penulis mendapatkan data bahwa anak-anak menggunakan media sosial seperti Youtube, Tiktok, dan Instagram. Dari ketiga media sosial tersebut, Youtube menjadi media sosial yang paling disukai oleh anak-anak dengan jumlah respons sebanyak 54, diikuti oleh Tiktok dengan 19 respons, dan Instagram dengan 4 respons. Data ini menjadi faktor yang dipertimbangkan dalam strategi promosi media. Data dari kuesioner menunjukkan produk pesaing yang diminati oleh anak-anak saat ini.

Tabel 2. Hasil media sosial yang digunakan oleh anak-anak [sumber: dokumentasi penulis]

Youtube	54	69%
Tiktok	19	24%
Instagram	4	5%
Facebook	0	0%
Tidak Boleh	2	2%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa persentase pengguna media stream video Youtube menjadi media paling digemari, sehingga sasaran perancangan dalam penelitian ini akan berfokus pada media yang dipublikasikan menggunakan fasilitas ini.

Berikutnya, untuk mendapatkan hasil jawaban tentang pandangan responden terhadap gaya penggambaran yang diminati responden, hasil kuesioner menunjukkan bahwa "Doraemon" mendapatkan respons terbanyak sebanyak 28, diikuti oleh "Spy X Family" dengan 25 respons. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk pesaing saat ini menggunakan gaya penggambaran "Anime", yakni jenis animasi yang berasal dari Jepang dengan penyederhanaan bentuk yang lebih sederhana.

Tabel 3. Hasil gaya penggambaran yang diminati anak-anak [sumber: dokumentasi penulis]

Animasi Nopal	6	7.5%
Tahi Lalat	6	7.5%
Spy x Family	25	29.1%
Battle of Surabaya	2	2.5%
Doraemon	28	35.4%

Berdasarkan tabel 3, maka dalam perancangan ini akan mempertimbangkan perpaduan dan keselarasan antara gaya gambar Spy X Family dengan Doraemon agar mendapatkan gaya visual yang berciri khas dan digemari target audiens.

Kemudian, dalam hasil kuesioner data terakhir merupakan informasi mengenai gaya gambar dalam pembuatan latar dunia. Penulis menyediakan lima jenis latar dunia dengan gaya gambar yang berbeda dan latar dunia dengan respons terbanyak yaitu 27 adalah gambar nomor 3. Data tersebut digunakan sebagai referensi gaya gambar dalam pembuatan latar dunia.

Tabel 4. Hasil gaya penggambaran latar dunia yang diminati anak-anak [sumber: dokumentasi penulis]

1	10	12.7%
2	15	19%
3	27	34.2%
4	15	19%
5	12	15.1%

Gaya penggambaran latar dunia yang terpilih adalah pada film Gravity Falls yaitu film animasi komedi misteri rancangan Alex Hirsch yang dipublikasi oleh rumah produksi Disney Television Animation. Dari hasil analisis didapat bahwa unsur bentuk dan warna dari latar dunia ini menunjukkan kesatuan dan harmonisasi pada warna serta kesederhanaan bentuk visual namun masih mempertahankan detail penting dari setiap obyek sehingga terlihat memiliki ciri khas dan menarik perhatian.



Gambar 2. Gambar latar dunia yang terpilih
[sumber: serial animasi gravity falls]

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, para audiens cenderung menyukai konsep latar dunia yang memiliki konsep warna yang seimbang dan memiliki kesatuan. Pewarnaan yang cukup halus dan ringan dapat menjadi pertimbangan dalam merancang latar belakang dunia agar dapat tetap membangun kontras karakter sehingga lebih fokus pada karakter dan cerita.

Presentasi Karya

Hasil akhir dari proses perancangan ini berbentuk latar dunia dan efek visual serial animasi 2D "Dahulu Kala" yang telah dirangkai dalam bentuk *pitch bible* dan *showreel* efek visual. Berikut merupakan spesifikasinya:

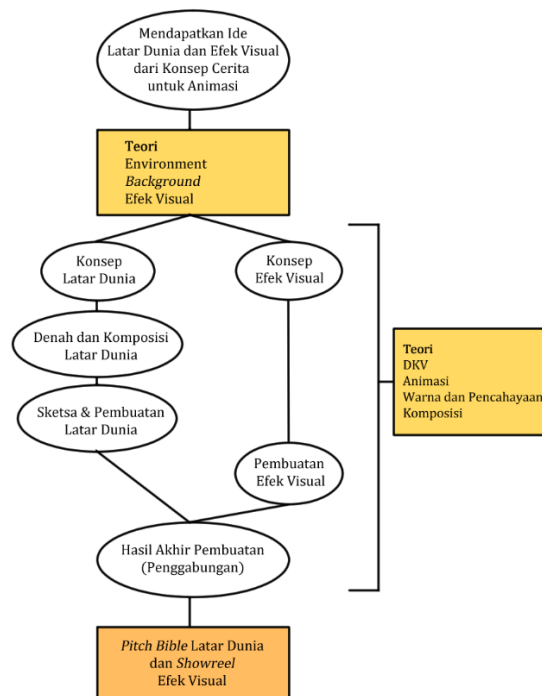
1. Pitch Bible:
 - Jenis File : PDF
 - Judul : Latar Dunia Dahulu Kala
 - Ukuran : 16 : 9
 - Halaman : 32
2. Showreel Efek Visual:
 - Jenis File : MP4
 - Judul : Showreel Efek Visual "Dahulu Kala"
 - Ukuran : 1080p
 - Frame Rate : 24 fps
 - Telmik Visual : 2D
 - Durasi : 5-8 detik/ shot
3. Serial Animasi
 - Judul : Dahulu Kala
 - Genre : Fantasi, Petualangan
 - Ukuran : 1080p
 - Frame Rate : 24 fps
 - Teknik Visual : 2D
 - Durasi : 6 menit 25 detik



Gambar 3. Judul film animasi “Dahulu Kala” [sumber: dokumentasi penulis]

Proses Desain

Tahap berikutnya adalah proses desain, di mana langkah awal dalam proses desain adalah mengamati ide cerita yang telah dibuat untuk menentukan latar dunia dan efek visual yang diperlukan. Dengan merujuk pada latar cerita karakter serta menggunakan teori tentang *environment*, *background*, dan efek visual, penulis dapat mengidentifikasi konsep yang tepat untuk menciptakan dunia latar yang menarik dan efek visual yang memperkuat daya tarik cerita.

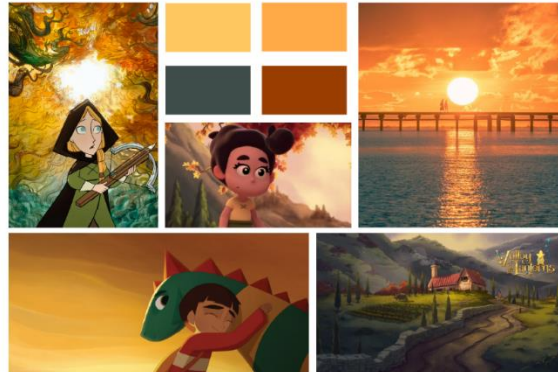


Gambar 4. Bagan proses desain film “Dahulu Kala” [sumber: dokumentasi penulis]

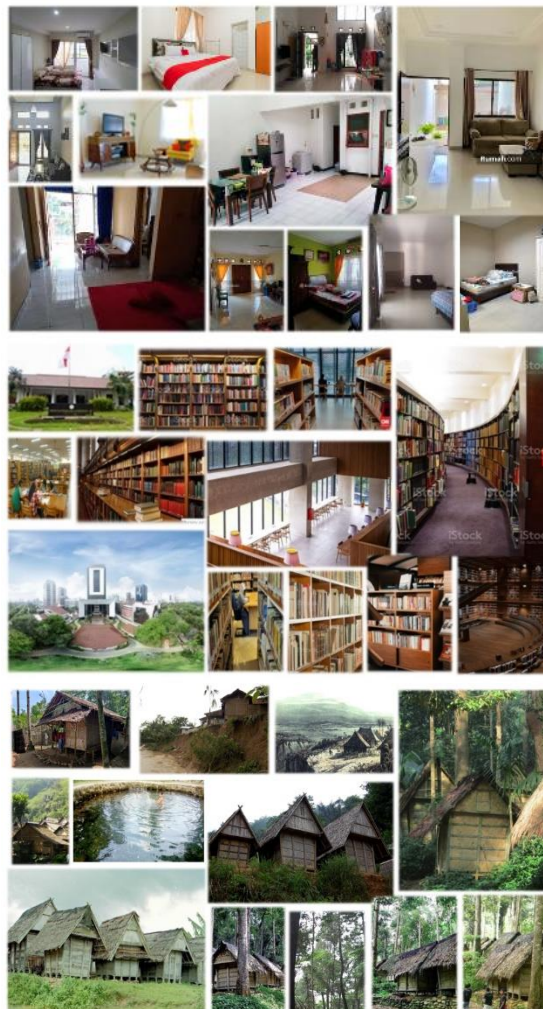
Proses Perancangan Dunia

Tahap berikutnya adalah proses perancangan. Pembuatan latar dunia dimulai dari mencari referensi dan *moodboard* yang telah ditentukan dari konsep visual sebelumnya. Referensi yang digunakan sudah disesuaikan dengan latar dunia yang berada di dalam cerita. Pembuatan latar dunia dimulai dari

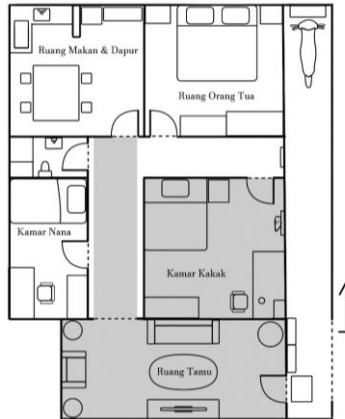
mencari referensi dan *moodboard* yang telah ditentukan dari konsep visual sebelumnya. Referensi yang digunakan sudah disesuaikan dengan latar dunia yang berada di dalam cerita.



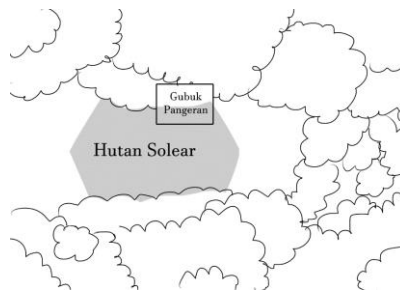
Gambar 5. Moodboard keseluruhan film “Dahulu Kala” [sumber: dokumentasi penulis]



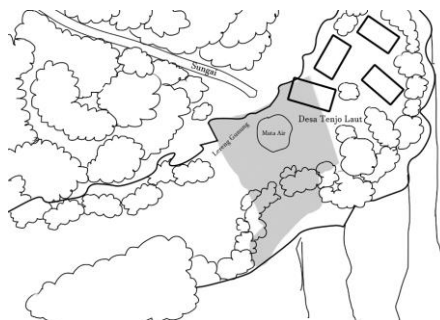
Gambar 6. Referensi sebagai pertimbangan perancangan latar dunia film “Dahulu Kala” [sumber: dokumentasi penulis]



Gambar 7. Contoh denah rumah sebagai latar dunia
[sumber: dokumentasi penulis]

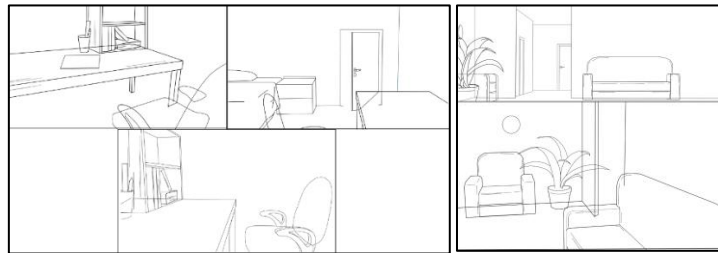


Gambar 8. Contoh denah Hutan Solear sebagai latar dunia
[sumber: dokumentasi penulis]



Gambar 9. Contoh denah Desa Tenjo Laut sebagai latar dunia
[sumber: dokumentasi penulis]

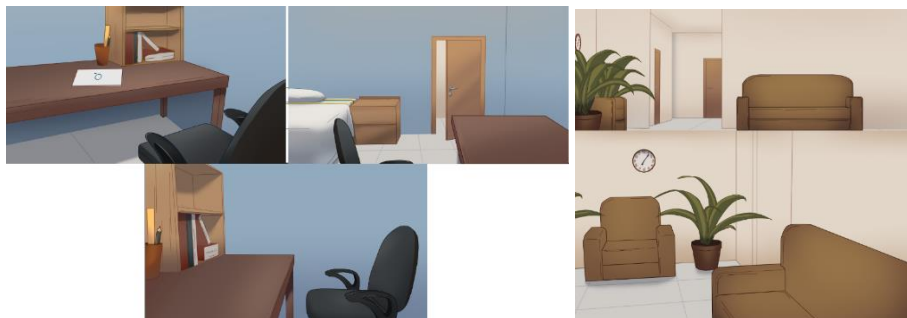
Proses yang kedua yang dilakukan dalam perancangan latar dunia adalah pembuatan denah dari latar dunia yang akan berada di dalam animasinya. Denah latar dunia tersebut dibuat berdasarkan konsep yang telah dimatangkan dari masing – masing bagian cerita dalam animasi. Hal ini juga didasarkan pada alur cerita yang disesuaikan ke arah gerak animasi yang dilakukan tiap karakter.



Gambar 10. Contoh sketsa dan komposisi latar dunia
[sumber: dokumentasi penulis]

Langkah selanjutnya dalam proses perancangan adalah menghasilkan sketsa dan komposisi latar dunia yang akan digunakan di dalam animasi. Sketsa dan komposisi dibuat berdasarkan *shot* yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi dengan mempertimbangkan posisi karakter agar tidak terlihat aneh saat disatukan.

Elemen dalam latar belakang ditata dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang dinamis bagi karakter dan objek untuk bergerak, serta memanipulasi perhatian penonton untuk fokus pada objek tertentu. Dalam komposisi, posisi dan letak setiap elemen diatur secara cermat untuk menciptakan kesan yang diinginkan pada penonton (Hamim et al., 2021).



Gambar 11. Contoh latar dunia yang telah selesai
[sumber: dokumentasi penulis]

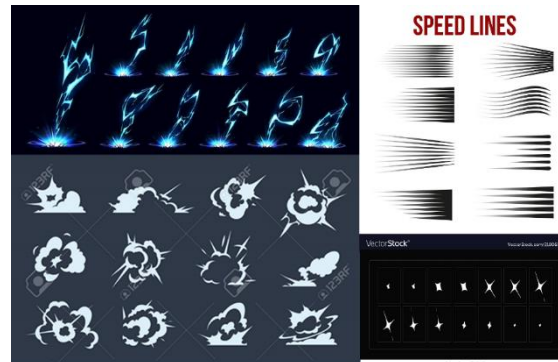
Langkah perancangan berikutnya melibatkan pemberian warna dan detail tambahan pada latar dunia. Pada tahap ini, penulis melanjutkan konsep latar dunia yang telah ditetapkan dalam sketsa dan komposisi latar dunia. Dalam proses ini, penulis menerapkan gaya penggambaran yang diperoleh dari hasil survei serta menggunakan panduan *moodboard* yang telah ditentukan sebelumnya.

Dalam proses pembuatan, penulis menerapkan prinsip-prinsip teori warna dan pencahayaan berdasarkan pendekatan Gurney (2010). Teori ini menekankan bahwa warna dan pencahayaan tidaklah terpisah, melainkan saling terkait. Sebagai contoh, ketika seseorang mengamati sebuah objek, pengamat akan merasakan perpaduan antara warna dan pencahayaan yang terlihat. Oleh karena itu, pemilihan warna dan pencahayaan disesuaikan dengan konsep cerita dan audiens yang dituju.

Proses Perancangan Visual

Proses selanjutnya adalah pembuatan efek visual. Penulis mulai membuat efek visual setelah menggabungkan latar dunia yang telah dibuat dengan animasi karakter yang terdapat dari penulisan lain. Pembuatan efek visual menggunakan teori menurut Okun & Zwerman (2021) yaitu, efek visual merupakan

sebuah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan gambaran apapun yang dibuat, diubah, atau ditingkatkan untuk sebuah film atau media apapun yang bergerak.



Gambar 12. Referensi efek visual
[sumber: dokumentasi penulis]



Gambar 13. Proses penambahan efek visual pada latar dunia dan karakter yang ada
[sumber: dokumentasi penulis]

SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dalam proses perancangan konsep latar dunia dan efek visual untuk serial animasi 2D "Dahulu Kala", penulis memperoleh pengetahuan yang berharga mengenai pentingnya memahami audiens pada zaman ini serta peranan dari konsep latar dan efek pada film animasi. Melalui penelitian kualitatif, penulis mengetahui bahwa konsep latar dunia dan efek visual yang sesuai dengan audiens anak-anak adalah yang memiliki kesesuaian antara bentuk dan warna visual yang ditujukan terhadap target audiens sehingga mampu memperjelas cerita dan alur cerita. Selain itu hasil penelitian ini juga menyimpulkan bahwa animasi yang sedang populer pada era tertentu juga mempengaruhi preferensi audiens.

Dari penelitian dan perancangan ini, dapat disimpulkan juga bahwa proses penentuan warna dan gaya visual-memiliki peranan penting di dalam menentukan konsep dan keselarasan dalam karya dan cerita. Sehingga hal tersebut dapat lebih menimbulkan ketertarikan kepada target audiens. Selain itu, dalam proses perancangan ini, penulis juga menemukan bahwa riset yang optimal sangat penting dengan memperhatikan preferensi target audiens dan latar dunia dari setiap cerita rakyat. Dengan riset yang optimal, latar dunia dan efek visual dapat secara tepat merepresentasikan cerita rakyat beserta tempat-tempatnya dan menarik perhatian target audiens. Mengetahui bahwa anak-anak saat ini aktif menggunakan platform media sosial, strategi pemasaran yang dapat diterapkan adalah melalui program pemasaran langsung dan pemasaran online menggunakan media sosial. Melalui proses perancangan ini, penulis berharap dapat mengkomunikasikan pentingnya latar dunia dan efek visual dalam pembuatan animasi sehingga dapat menjadi referensi sekaligus masukan kepada para kreator animasi di Indonesia untuk dapat lebih memperhatikan efek visual dan latar dunia sebagai pertimbangan dalam merancang sebuah karya film terutama film animasi yang sesuai dengan target yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., & Sayatman, S. (2020). *Perancangan Environment Bertema Dunia Fantasi Burung Indonesia sebagai Pendukung Serial Animasi 3D "Little Bird" untuk Pasar Global*. *Jurnal Sains Dan Seni ITS (E-journal)*, 9(1). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v9i1.52093>
- Alfatra, F. F., Suminto, M., & Purwacandra, P. P. (2019). *Penciptaan Film Animasi "Chase!" Dengan Teknik "Digital Drawing."* *JAGS (Journal of Animation and Games Studies)*. <https://doi.org/10.24821/jags.v5i1.2799>
- Anggara, I. W. G. W. P., Yusa, I. M. M., & Jayanegara, I. N. (2021). *Implementasi Rigging pada Karakter 'I Angsa' dalam Film Animasi 2D 'I Empas Teken I Angsa.'* *Jurnal Desain (E-journal)*, 8(3), 249. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i3.9366>
- Ashshiddiqie, M. F., Janottama, I. P. A., & Nuriarta, I. W. (2022). *Perancangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Upaya Pengedukasian Masyarakat Mengenai Pentingnya Mencintai Rupiah Sebagai Mata Uang Negara Indonesia*. *Jurnal Amaras*, 3(2), 159–172.
- Gurney, J. (2010). *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. Andrews McMeel Publishing.
- Hamim, M. I. H., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). *Perancangan Background dan Environment untuk Animasi Pendek 2D "Apresiasi" dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat terhadap Desain Grafis*. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(6), 2401–2417.
- Hartanto, B. H., Trisnasari, W. D., Goziah, G., Rochmah, E. C., & Fauzan, M. (2022). *Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Provinsi Banten Sebagai Upaya Mengembangkan Sejarah Kebudayaan Banten*. *JURNAL BASTRINDO*, 3(1), 14–27. <https://doi.org/10.29303/jb.v3i1.261>
- Kuspiyah, H. R., Amaliah, K., Mustofa, M. I., & Ramadhani, D. G. (2021). *Visualisasi Karakter Video Animasi 2D Legenda Pulau Kemaro*. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 6(3), 145–149. <https://doi.org/10.30591/jpit.v6i3.2877>
- Lestari, P. I., & Setiawan, I. K. (2019). *Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam Bentuk Animasi 2D*. *Jurnal Nawala Visual*. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i2.30>
- Nistanto, R. K. (2023, March 9). *Pengguna Internet Indonesia 215 Juta, Penetrasi Tertinggi di Banten*. *KOMPAS.com*. <https://tekno.kompas.com/read/2023/03/09/13000017/pengguna-internet-indonesia-215-juta-penetrasi-tertinggi-di-banten>
- Sahir, S. H. (2021, May 1). *Metodologi Penelitian*. <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/16455>
- Santoso, F. (2018). *Pemanfaatan Media Animasi dengan Simulasi Komputer Efek Visual untuk Mendukung Adegan*. *Jurnal Studi Desain*, 1(1), 15–21.
- Tanuwijaya, N. P., & Wibowo, T. (2019). *Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony*. *Journal of Information System and Technology*, 1(2), 124–145. <https://doi.org/10.37253/joint.v1i2.4316>
- Wijaya, P., Rahmadianto, S. A., & Nugroho, D. B. (2021). *Perancangan Animasi 2d Asal Usul Reog Ponorogo Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia*. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 2(1), 108–124. <https://doi.org/10.33479/sb.v2i1.134>
- Yasa, G. W. (2018). *Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan*. *Senada (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*, 1, 110–116. <https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/view/38>