

Seni Pertunjukan Ketoprak Sebagai Sumber Ide Perancangan Background Film Animasi Lakontara Pada Kompetisi GEMASTIK XV Tahun 2022

Cahyaning Brian Paramarta¹, Rendya Adi Kurniawan²
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta^{1,2}

Artikel History

Dikirim: 3 Mei 2023

Revisi : 15 Mei 2023

Diterima: 5 Juni 2023

Abstract

The performing arts of Ketoprak is one of Indonesia's cultural arts which is currently experiencing a decline in interest due to globalization and the rapid development of technology that has influenced the tastes of modern society in choosing entertainment. Ketoprak art competition with modern art has an impact on the unpreparedness of art workers to respond to the challenges of the times in order to provide creative, innovative, and attractive presentations. So that the urgency in this research is the art of Ketoprak which has experienced a decline in prestige and minimal conservation efforts that threaten the existence of this art. The design of this background aims to complement the visual assets in the Lakontara 2D animation which is contested at the Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (GEMASTIK) XV 2022. The method used is primary and secondary data collection, as well as for the design using the animation pipeline method from pre-production to production.

Keyword: *background, 2D animation, ketoprak art*



CrossMark

Abstrak

Seni pertunjukan Ketoprak merupakan salah satu seni budaya Indonesia yang saat ini mengalami penurunan minat karena adanya globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi yang mempengaruhi selera masyarakat modern dalam memilih hiburan. Persaingan seni Ketoprak dengan seni modern berdampak pada ketidaksiapan para pekerja seni untuk menjawab tantangan zaman dalam rangka memberi sajian yang kreatif, inovatif, dan atraktif. Sehingga urgensi dalam penelitian ini adalah seni Ketoprak yang mengalami penurunan pamor dan upaya pelestariannya yang minim hingga mengancam eksistensi kesenian tersebut. Perancangan *background* ini bertujuan untuk melengkapi aset visual pada animasi 2D Lakontara yang dilombakan pada Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (GEMASTIK) XV Tahun 2022. Metode yang digunakan adalah pengumpulan data kualitatif, serta untuk perancangannya menggunakan metode *animation pipeline* dari pra-produksi hingga produksi.

Kata Kunci: *background, animasi 2D, seni ketoprak*

Corresponding author.

Alamat E-mail: cahyaningbrian@gmail.com

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



10.33153/citrawira.v4i1.5096



<http://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/citrawir>



citrawira@isi-ska.ac.id

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman seni budaya di berbagai penjuru daerah. Seni budaya di setiap daerah berkembang sesuai dengan tradisi masyarakatnya dan dapat dikategorikan menurut bentuknya seperti seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni teater. Pulau Jawa mempunyai berbagai macam bentuk seni budaya, salah satunya yang terkenal yaitu seni Ketoprak. Seni Ketoprak adalah salah satu seni teater tradisional Jawa yang tumbuh dan berakar di kalangan masyarakat Jawa Tengah dan Jawa Timur. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Ketoprak adalah sandiwara tradisional yang menceritakan kisah masa lampau dengan diiringi musik gamelan, tembang, dan tari-tarian (KBBI, 2023). Secara historis seni Ketoprak berasal dari Surakarta dan mengalami perkembangan di Yogyakarta dengan sebutan Ketoprak Mataraman. Setelah itu, seni Ketoprak juga berkembang di daerah Jawa Timur seperti Kabupaten Tulungagung dan mendapat sebutan lain yaitu Ketoprak Pesisiran karena lokasi daerahnya yang berbatasan langsung dengan pantai. Sehingga menurut jenisnya, seni Ketoprak dapat dibedakan menjadi dua gaya yaitu Ketoprak gaya Mataraman dan Ketoprak gaya Pesisiran.

Dewasa ini seni Ketoprak telah mengalami penurunan peminat oleh karena pesatnya kemajuan zaman. Faktor-faktor yang melatarbelakangi redupnya kesenian Ketoprak ditandai dengan dua permasalahan, yaitu secara internal dan eksternal. Secara internal para pelaku Ketoprak kurang mampu menarik minat generasi muda dalam meneruskan budaya dan juga belum mampu menyuguhkan garapan yang kreatif, inovatif, dan atraktif sesuai perkembangan zaman modern. Apalagi saat ini generasi mudah menaruh perhatian besar pada budaya kontemporer yang mudah dan instan (Pujiono et al., 2020). Sedangkan secara eksternal, kesenian Ketoprak minim mendapat dukungan dari pihak-pihak yang terlibat dalam upaya pelestarian seni Ketoprak (Dipoyono, 2018). Loncatan perkembangan teknologi dan arus globalisasi juga membawa dampak bagi eksistensi kesenian tersebut. Fenomena seperti globalisasi, modernisasi, komersialisasi, dan teknologi komunikasi budaya menyebar hingga berdampak pada eksistensi seni tradisional (Pujiono et al., 2020). Globalisasi menjadi pintu masuk budaya modern atau budaya asing ke Indonesia dan menyebabkan terjadinya persaingan produk budaya antara budaya modern dan budaya tradisional. Masifnya budaya modern secara tidak langsung mengancam keberadaan budaya tradisional (Prilosadoso et al., 2021).

Bondan Nusantara pada sebuah diskusi di Pusat Studi Kebudayaan Universitas Gadjah Mada (UGM) pernah menilai bahwa akar pertumbuhan kesenian Ketoprak dimulai

dari masyarakat komunal agraris yang menjunjung nilai guyub melalui seni tradisi. Namun, habitat tersebut mulai terpinggirkan sejak masyarakat tersihir akan kesukaan terhadap estetika baru (Dipoyono, 2018). Majunya teknologi sekaligus dominasi seni modern membuat para pekerja seni tradisi mengalami ketidaksiapan dalam menghadapi tantangan zaman. Oleh sebab itu, perlu adanya langkah strategis sebagai upaya pelestarian seni Ketoprak melalui pengenalan kembali seni tersebut kepada masyarakat dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Media Animasi adalah media yang dapat mengkomunikasikan pesan terkait pelestarian seni tradisional secara menarik dan menghibur. Animasi sebagai bagian dari ilmu Desain Komunikasi Visual mengalami perkembangan yang pesat dari segi industrinya. Ditandai dengan meningkatnya sektor kreatif animasi pada tahun 2015-2020 yang mana industri animasi telah tumbuh sebesar 153% (AINAKI, 2020). Kepopuleran animasi tidak terlepas dari efektifitas medianya yang mampu menjangkau khalayak luas dalam menyampaikan sebuah pesan seperti iklan, kampanye, maupun film pendek. Hal itu dibuktikan dengan target industri animasi yang tidak hanya untuk anak-anak melainkan juga orang usia remaja hingga dewasa (Prilosadoso et al., 2019). Animasi sendiri memiliki pengertian wujud ilusi pergerakan yang menampilkan urutan perubahan gambar secara bertahap (*progressively*) pada kecepatan tinggi, serta menjadikan objek statis seolah-olah hidup dan dapat bergerak (Gunawan & A. Pranayama, 2020). Salah satu jenis animasi yang menarik dan lucu adalah animasi 2D.

Animasi 2D adalah penyusunan gambar gerak berdasarkan grafis dua dimensi dengan kelebihan berupa efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya, dan kebebasan artistik (Arta Jaya et al., 2020). Animasi 2D menampilkan secara *realtime* antara objek virtual dengan dunia nyata yang mampu menarik pemahaman anak muda (Heriwati et al., 2020). Dalam pembuatannya, memerlukan keahlian menciptakan gambar atau ilustrasi yang dapat diubah menjadi objek bergerak. Gambar menjadi elemen visual yang berperan penting guna mewakili isi pesan yang akan disampaikan. Melalui gambar adegan per adegan, akan memudahkan penerima pesan memahami keseluruhan pada animasi. Dalam proses produksi animasi, ilustrasi mempengaruhi hasil daya tarik film animasi karena proses pembuatannya yang memiliki tingkat kesulitannya sendiri. Ilustrasi tersebut mencakup sketsa, desain karakter, *storyboard*, *background*, aset visual, dan sebagainya. Menurut Xiao (dalam Rosmiati et al., 2020) animasi diproduksi melalui 4 (empat) proses yang didasarkan pada alat produksi Desain Komunikasi Visual, yaitu memilih karakter, memilih *background*, menambah dialog, dan *direct*. Adapun penyusunan aset berupa karakter, properti, dan *background* dalam animasi

2D disesuaikan dengan konsep ide cerita untuk mendukung produksinya (Amaliah et al., 2023).

Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (GEMASTIK) merupakan kompetisi nasional antar perguruan tinggi yang mewadahi kreativitas mahasiswa dalam merespon tantangan perkembangan TIK. Salah satu divisi lomba yang dapat digunakan untuk mewujudkan perancangan karya ini adalah animasi. Dengan adanya program GEMASTIK, potensi mahasiswa dapat dimaksimalkan untuk mengasah keterampilan terkait pemanfaatan IPTEK yang menghasilkan produk inovasi berdaya saing tinggi. Pada tahun 2022, GEMASTIK diadakan untuk yang ke 15 dengan tema utama yaitu "TIK Untuk Indonesia Pulih Lebih Cepat dan Bangkit Lebih Kuat". Tema tersebut didasari oleh kondisi bangsa Indonesia saat ini yang sedang mengalami pemulihan pasca pandemi, tak terkecuali bidang seni budaya. Sehingga adanya tema tersebut relevan dengan perancangan animasi sebagai media pengenalan seni Ketoprak di tengah kemajuan teknologi. Dengan menggunakan kebudayaan lokal sebagai tema, maka tema dapat dieksplorasi secara luas seperti memasukkan unsur budaya lokal seperti bentuk-bentuk ornamen pada gaya gambar maupun desain karakternya (Kurniawan, 2017).

Pada perancangan karya animasi ini, peneliti berfokus pada pembuatan *background* yang mengacu pada tempat berlangsungnya pementasan seni Ketoprak. Pengertian *background* adalah latar tempat terjadinya adegan dalam animasi (Firmansyah & Kurniawan, 2013). Sedangkan yang bertanggung jawab dalam pengjerannya biasa disebut dengan *background artist*. Keberadaan *background* penting dalam visualisasi film animasi karena mendominasi hampir keseluruhan *scene*. Sesuai dengan pendapat Byrne (dalam Azizah & Budiman, 2018) yang menyebut bahwa *background* mengisi keseluruhan *scene* lebih dari 90%. Oleh karenanya, meski bersifat statis namun kualitas dan kejelasan *background* menjadi aspek utama untuk menjaga suasana dari sebuah film animasi. Tanpa adanya sebuah *background*, animasi tidak akan pernah hidup (Lammi, 2021). Adapun produksi sebuah *background* bergantung pada hasil penulisan skenario atau naskah beserta *Storyboard* yang telah dibuat. Untuk menghasilkan *background* yang berkualitas, perlu memperhatikan unsur-unsur di dalamnya terkait teori *background* seperti perspektif, temperatur, komposisi, warna, dan pencahayaan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka gagasan penciptaan yang diangkat adalah bagaimana merancang *background* animasi Lakontara dengan menjadikan seni pertunjukan Ketoprak sebagai sumber ide penciptaan.

Sebagai bahan perbandingan dalam perancangan karya ini, terdapat tinjauan pustaka yang terdiri dari beberapa jurnal dan skripsi dengan topik serupa. Berikut ini adalah tabel hasil dari tinjauan yang bertujuan untuk menjaga keorisinilan karya :

Tabel 01. Tinjauan Pustaka Perancangan

No	Jenis karya	Nama Pencipta	Perbedaan	Persamaan
1	Skripsi	Pinilih, Anggit G. (2010)	Pinilih menggunakan teknik <i>hybrid</i> dengan menggunakan teknik gambar manual lalu digital	Penerapan teknik digital <i>painting</i>
2	Jurnal Ilmiah	Ghfari, Asy S. R. (2019)	Ghfari mengangkat bangunan khas Tionghoa di kota Semarang	Menggunakan <i>tone</i> warna hangat
3	Jurnal Ilmiah	Putri, Safaina C. dan Sudaryat, Yayat (2020)	Putri dan Sudaryat menggunakan gaya gambar <i>realistic style</i> dan <i>wonky style</i>	Mengangkat dan memasukkan unsur budaya lokal dalam gambar <i>background</i>
5	Jurnal ilmiah	Novelia, C., Sudaryat, Y., Afif, R.T. (2023)	Novelia, dkk merancang <i>background</i> dengan format vertikal	Menggunakan gaya gambar semi realis

Landasan penciptaan dalam perancangan ini mengambil dua dari 12 prinsip animasi yang dapat diaplikasikan ke dalam sebuah perancangan *background*. Prinsip tersebut berkaitan dengan proses menentukan tata letak maupun penggambaran *background* itu sendiri. Kedua prinsip yang dimaksud adalah *staging* dan *solid drawing*. *Staging* adalah upaya untuk mengatur aksi, karakter, ekspresi, dan suasana dapat dikenali melalui penyajian antar elemen untuk berkomunikasi kepada penonton (Thomas & Johnston, 1981). Sedangkan *solid drawing* merupakan prinsip yang menekankan pada kemampuan seorang seniman dalam menggambar yang konsisten dengan tetap memikirkan *staging* untuk animasinya (Thomas & Johnston, 1981). Dalam penerapannya, merancang *background* dapat mengacu pada kedua prinsip tersebut untuk menghasilkan animasi yang kohesif dan berkesan.

Selanjutnya teori yang digunakan dalam pengonsepan *background* adalah perspektif, komposisi, *framing*, warna, *lighting*, *mood* & atmosfer, dan gaya gambar semi realis. Menurut Fowler (2002) perspektif adalah teknik menggambar untuk menciptakan ilusi kedalaman dan ruang tiga dimensi pada permukaan dua dimensi seperti kertas atau layar. Perspektif memungkinkan untuk menggambarkan objek secara realistik. Komposisi dalam animasi merupakan bagaimana karakter, *background*, dan kamera diposisikan. Komposisi menjadi

bagian penting dalam desain *background* karena akan mempengaruhi suasana adegan (Lammi, 2021). Berkaitan dengan komposisi, *framing* adalah metode membagi komposisi suatu adegan menggunakan garis *grid* untuk menciptakan *layout* yang menarik (Fowler, 2002). Selanjutnya terdapat warna untuk menentukan *tone* dan makna yang berhubungan dengan cerita. Warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan dan merupakan bagian dari pengalaman indra penglihatan (Nugroho, 2015). Kemudian warna sebagai bentuk emosi juga mempengaruhi *mood* dan atmosfer adegan animasi. Bagaimana suasana animasi dibangun sesuai emosi dari warna untuk menciptakan *mood* dan atmosfer seperti menyenangkan, misteri, sedih, takut, dll (Fowler, 2002). *Lighting* juga merupakan unsur penting dalam membangun dramatika suasana. *Lighting* terbagi menjadi dua yaitu *natural lighting* yang bersumber dari alam, dan *artificial lighting* yang berasal dari alat buatan (Byrne, 1999). Adapun gaya gambar yang akan digunakan adalah semi realis. Menurut Gumelar (2011) gaya semi realis adalah gaya yang menggabungkan antara realis dan kartun.

Landasan teori selanjutnya yaitu mengenai sketsa, *clean up*, *coloring*, dan *texturing*. Menurut Deleuze (dalam Ratnapuri, 2021) sketsa adalah gambar kasar yang dibuat berdasarkan objek nyata dan bukan hanya dari imajinasi pembuatnya. Sketsa berperan penting untuk proses awal dalam mengatur gambar. Sedangkan *clean up* merupakan proses menghilangkan garis-garis kasar untuk merapikan gambar dari sketsa dan memastikan siap untuk ke tahap selanjutnya (Furniss, 2008). *Clean up* dimaksudkan untuk mempertegas objek yang telah digambar dengan garis yang jelas dan rapi. Kemudian *coloring* adalah proses memberikan warna pada gambar yang dilakukan secara manual atau digital (Asmarani, 2004). Selanjutnya *texturing* merupakan proses pemberian karakteristik tertentu pada permukaan objek sesuai dengan tekstur benda di dunia nyata agar terlihat lebih realistik (Amin, 2021).

Metode yang digunakan untuk penelitian adalah pengumpulan data kualitatif berupa pengumpulan data primer dan sekunder. Metode kualitatif adalah metode yang melibatkan peneliti untuk mengenali subjek secara mendalam (Basrowi & Suwandi, 2009). Adapun Pengumpulan data primer berupa wawancara, kuesioner, dan partisipasi. Serta pengumpulan data sekunder berupa analisa dokumentasi dan studi pustaka. Sedangkan proses perancangan karya menerapkan adaptasi dari metode *animation pipeline* dalam buku *The Animator's Workbook* dengan alur perancangan yang dibagi menjadi dua proses pelaksanaan yaitu pra-produksi dan produksi (White, 1988). Pra-produksi mencakup pencarian ide, konsep, pengumpulan data. Lalu tahap produksi meliputi sketsa, *clean up*, dan *trace and paint* (Hastuti & Budiman, 2018). Kemudian teknik untuk produksi *background*

menggunakan *digital painting*. *Digital painting* adalah metode menciptakan lukisan dengan bantuan *software* digital yang membentuk garis, warna, gambar melalui monitor komputer (Asmawan, 2019). Kelebihan teknik *digital painting* yaitu seniman dapat membatalkan kesalahan yang terjadi ketika menggambar tanpa harus mengubah medianya (Subudiartha et al., 2022). Pada penciptaan *background* untuk animasi Lakontara, latar tempat yang akan digambar disesuaikan dengan tempat di dunia nyata, tepatnya panggung teater dan tempat penabuh gamelan.

PEMBAHASAN

Sebagai salah satu unsur penting pada film animasi, keberadaan *background* berfungsi untuk menciptakan suasana/*mood* sesuai alur cerita. Oleh sebab itu, perancangan *background* animasi Lakontara diawali dengan pembuatan pengkonseptan yang mengacu pada referensi atau tempat di dunia nyata. Meskipun cerita yang dihadirkan dalam film animasi memiliki unsur fantasi, namun referensi objek di dunia nyata menjadi modal utama untuk mendapat acuan visual dalam menerjemahkan ide ke dalam wujud ilustrasi *background*. Segala proses pencarian ide, referensi, pemaparan data, hingga konsep kreatif dan konsep visual terdapat pada tahapan pra-produksi. Sedangkan visualisasi karya dan hasil akhir *background* masuk ke dalam proses produksi.

Pra-Produksi

1. Data Target Audiens

Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner, karakteristik khalayak yang dituju akan mempengaruhi hasil perancangan *background* untuk animasi Lakontara. Untuk membuktikan *style* yang digunakan sesuai dengan segmentasi audiens maka data target audiens dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Geografis : Masyarakat Jawa Tengah dan Jawa Timur.
- 2) Demografis :
 - a. Usia : 15-30 tahun (remaja hingga dewasa)
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - c. Pekerjaan : Pelajar dan umum
- 3) Psikografis : Masyarakat usia remaja dan dewasa yang gemar menonton film animasi 2D dan memiliki wawasan tentang seni budaya.

2. Objek Referensi

Referensi visual diperoleh melalui dokumentasi tempat yang telah ditentukan. Panggung penabuh gamelan di kawasan pendapa ISI Surakarta menjadi acuan utama

dalam merancang *background* karena memiliki kemiripan dengan panggung Ketoprak. Hal itu ditentukan berdasarkan naskah cerita animasi Lakontara yang berfokus pada karakter dari alat musik gamelan dan propertinya. Beberapa objek yang memiliki ciri khas tradisional akan lebih ditonjolkan pada saat merancang konsep *background*. Hal tersebut dikarenakan panggung teater tradisional selalu menampilkan benda-benda yang khas. Kemudian referensi-referensi yang telah terkumpul mulai dianalisis untuk keperluan konsep visualnya sesuai gaya gambar semi realis.



Gambar 01. Referensi Panggung Penabuh Gamelan
(Sumber: Cahyaning Brian Paramarta, 2022)

Untuk menciptakan konsep keseluruhan panggung beserta bangunan yang sesuai dalam cerita Lakontara, maka, memerlukan referensi bangunan teater pertunjukan. Dalam hal ini bangunan teater yang dipilih adalah panggung proscenium. Panggung proscenium merupakan bentuk panggung yang berasal dari Eropa dan kemudian mengalami akulturasi dari segi tata panggung dekoranya saat diperkenalkan oleh bangsa Eropa di Indonesia (Antono, 2009). Kedatangan panggung proscenium dengan tata panggung dekor tersebut lalu mengubah tradisi tempat pertunjukan di Indonesia yang pada saat itu hanya berbentuk arena seperti halaman rumah, pendapa, dan tempat-tempat terbuka lainnya tanpa adanya dekorasi (Antono, 2009).



Gambar 02. Referensi Panggung Proscenium
(Sumber: Pojokseni.com, 2022)

3. Konsep Kreatif

Animasi Lakontara menceritakan tentang karakter Kinong bersama teman-temannya yang mengalami kegelisahan karena pertunjukan ketoprak yang semakin hari semakin sepi. Pada saat itu banyak hal terjadi seperti adanya pandemi dan pesatnya globalisasi yang menyebabkan sedikitnya penonton yang hadir. Mereka pun dilanda keputusasaan dan menyiapkan diri untuk berpisah selamanya. Namun, di tengah-tengah pembicaraan mereka munculah Tablet yang membawa kabar baik bagi mereka. Kedatangan Tablet merupakan simbol harapan yang memberikan solusi kepada semua yang terlibat dalam pementasan seni ketoprak. Solusi tersebut yaitu inovasi terhadap ketoprak yang diberi sentuhan teknologi. Ketoprak mengalami pembaruan dengan memanfaatkan teknologi ruang virtual Metaverse. Dengan demikian penonton dari berbagai daerah dapat menonton Ketoprak secara virtual. Melalui Metaverse, Kinong dan teman-temannya mengadakan pertunjukan virtual untuk pertama kalinya. Pada akhirnya pementasan Kinong dan teman-temannya berhasil digelar secara meriah dan spektakuler. Kinong dan teman-temannya kembali memperoleh harapan untuk mempertahankan ketoprak dengan memanfaatkan teknologi Metaverse.

Background yang digunakan dalam naskah animasi Lakontara lebih berfokus pada panggung pertunjukan ketoprak di dalam gedung teater. Maka, dalam pemilihan warna maupun *lighting* ditentukan berdasarkan kondisi asli pada panggung tersebut untuk menjaga kesan realitas. Hal tersebut juga bertujuan untuk menciptakan *mood* dan atmosfer yang bernuansa sedih sekaligus menyenangkan. Dekorasi dan penataan panggung juga tidak diubah sama sekali kecuali penambahan beberapa bagian objek yang diperlukan untuk memenuhi konsep penggambaran cerita Lakontara. Namun, secara keseluruhan konsep *background* yang dirancang tetap memperhatikan dramatika tata panggung proscenium untuk memberi pengalaman yang nyata kepada audiens.

4. Konsep Visual

Hasil yang diperoleh dari analisis kedua referensi yaitu terdapat ciri khas dari panggung teater yang dapat digunakan sebagai objek ikonik pada ilustrasi *background*. Objek tersebut diantaranya yaitu tirai panggung, alas panggung, bentuk interior gedung, dan alat musik gamelan. Adapun tujuan mempertahankan ciri khas visual dari panggung teater supaya target audiens mudah mengenali lokasi dan merasakan suasana seolah-olah ikut bergabung bersama tokoh karakter, serta sebagai wujud representasi lokalitas pada animasinya.

Selanjutnya gaya gambar yang akan digunakan pada *background* menjadi aspek penting karena mempengaruhi kesesuaian *style* antara desain karakter dan *background*. Penentuan *style* yang akan dipakai didasarkan pada referensi karya berupa ilustrasi *background* dari film animasi yang populer. *Background* untuk animasi Lakontara sendiri memakai gaya semi realis, yang mana gaya gambar tersebut merupakan perpaduan dari gaya realis dengan kartun. Kelebihan gaya semi realis dapat menjelaskan adegan secara nyata, karena dari segi bentuk dan pewarnaan mendekati bentuk objek aslinya.



Gambar 03. Referensi Gaya Semi Realis
(Sumber: disney.fandom/wiki/Tangled, 2022)

Selain itu, pemilihan warna yang berfungsi sebagai *tone* suasana film animasi juga sangat berpengaruh. Maka dari itu, *tone* warna yang dipakai untuk *background* teater pertunjukan adalah warna hangat yang terkesan sedikit gelap. Warna tersebut terdiri dari kelompok warna analogus seperti merah dan coklat, serta warna aksen abu-abu. Warna-warna tersebut identik dengan panggung teater yang menunjukkan kesan tradisional. Tujuan dari pemilihan warna-warna tersebut yaitu untuk menjadi warna dominan di dalam *background* guna membangkitkan suasana yang intens dan dramatis. Menurut Nugroho (2015) makna dari tiap-tiap warna tersebut adalah merah melambangkan keberanian, coklat bermakna kearifan, dan abu-abu bermakna ketenangan.

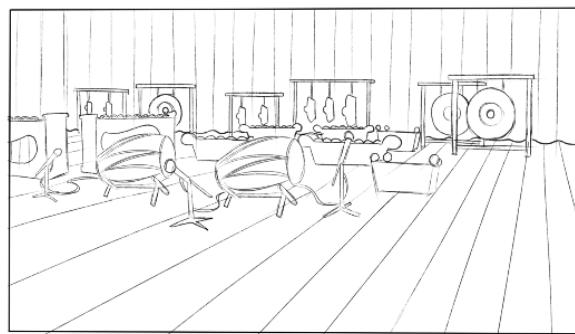


Gambar 04. *Tone* Warna
(Sumber: Cahyaning Brian Paramarta, 2022)

Produksi

1. Sketsa

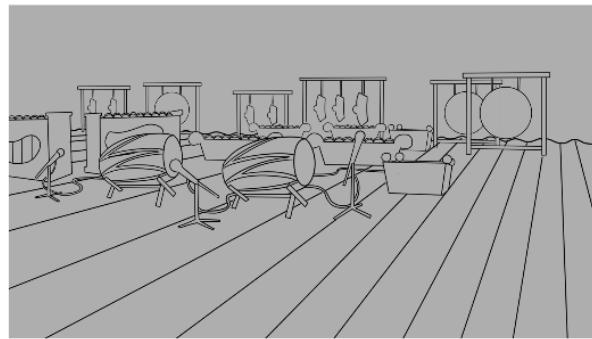
Tahapan membuat sketsa berperan penting untuk menentukan bentuk dasar dan visual apa saja yang akan dimuat pada *background*. Dalam proses ini, teori yang diterapkan yaitu komposisi, *framing*, dan perspektif. Komposisi dan *framing* digunakan untuk menentukan penempatan objek-objek secara harmonis, dan perspektif dipakai untuk memberi kesan nyata dan kedalaman *background*. Sketsa yang dibuat harus berdasarkan arahan dari penanggung jawab karya maupun *script* yang ada untuk menentukan *angle* yang sesuai dengan shot-shot yang dipakai. Selain itu, sketsa juga digunakan untuk menentukan setiap set lokasi panggung Ketoprak.



Gambar 05. Sketsa *Background*
(Sumber: Cahyaning Brian Paramarta, 2022)

2. Clean Up

Setelah sketsa berhasil dibuat, langkah selanjutnya adalah *clean up*. *Clean up* merupakan proses penegasan garis sketsa untuk memperjelas bentuk objek yang akan diwarnai. Pada tahap ini sketsa dibuat ulang dengan garis yang lebih rapi untuk proses memberikan detail pada *background*. Meskipun menggunakan gaya gambar semi realis yang tidak memerlukan *outline*, *clean up* bertujuan untuk mempercepat proses *blocking* warna pada tahap selanjutnya. Pada tahap ini, bentuk panggung Ketoprak beserta propertinya sudah terlihat dan objek-objek yang ada seperti alat musik gamelan dapat diidentifikasi secara jelas. Set lokasi panggung Ketoprak sendiri memang dominan menampilkan alat musik gamelan untuk menunjukkan identitas lokal Indonesia serta mengikuti latar tempat pada cerita.



Gambar 06. *Clean Up Background*
(Sumber: Cahyaning Brian Paramarta, 2022)

3. *Coloring*

Tahap *coloring* adalah proses pemberian warna pada gambar dengan diawali menaruh warna dasar terlebih dahulu untuk mempercepat proses kerja. Warna yang digunakan sesuai dengan *tone* warna yang telah dipilih pada konsep visual. Palet warna yang dipakai yaitu lebih banyak memakai warna merah dan coklat. Warna dasar harus memenuhi setiap elemen gambar di dalam *background*. Setelah memberi warna dasar, selanjutnya adalah pemberian warna gelap (*shading*) agar objek terkesan memiliki kedalaman dan volume oleh karena adanya bayangan. Dalam menerapkan *shading*, melibatkan teknik pencahayaan supaya gambar dapat terlihat akurat. Adapun pencahayaan pada *background* ini bersumber dari alat buatan manusia (*artificial lighting*) seperti lampu. Sehingga dalam penggambarannya, cahaya yang mengenai benda-benda akan terlihat lebih halus.



Gambar 07. *Coloring Background*
(Sumber: Cahyaning Brian Paramarta, 2022)

4. *Texturing & Finishing*

Setelah gambar dipenuhi dengan warna dasar, tahap selanjutnya adalah *texturing & finishing*. Tahap tersebut merupakan proses terakhir yang berfungsi untuk

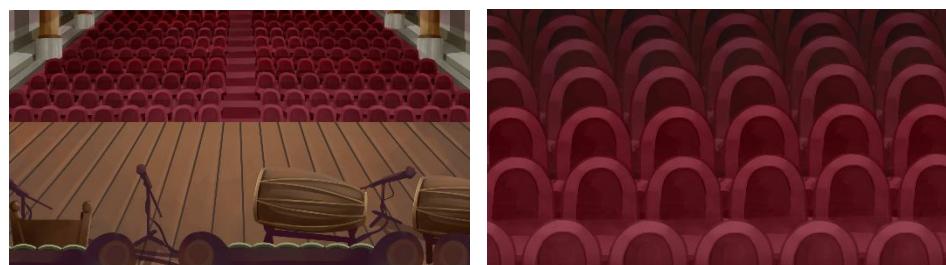
memberikan detail tekstur pada gambar serta memberikan efek seperti cahaya tambahan. Hal tersebut dilakukan supaya *background* tampak lebih hidup dan suasana yang dihasilkan semakin kuat. Pemberian tekstur dilakukan sesuai karakteristik bendanya. Teknik ini efektif untuk menunjukkan efek natural pada *background* meskipun objek yang digambar berupa 2D.



Gambar 08. *Texturing & Finishing Background*
(Sumber: Cahyaning Brian Paramarta, 2022)

5. Hasil Akhir Karya *Background*

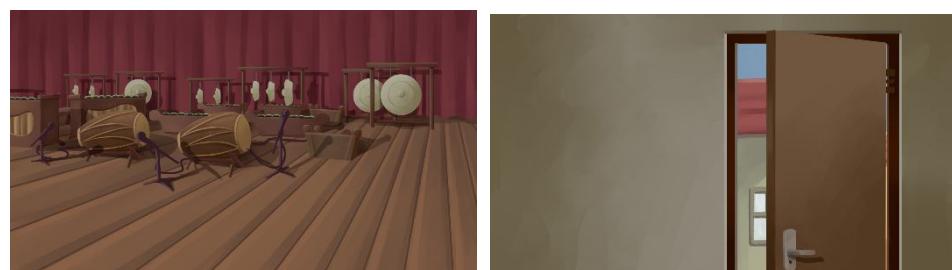
Setelah melewati seluruh tahapan penggerjaan, maka semua *background* untuk keperluan aset animasi Lakontara berhasil dibuat. Proses penggerjaan *background* animasi Lakontara sendiri memakan waktu selama rentang kegiatan/*timeline* produksi film animasi. Faktor yang menjadi tantangan dalam membuat *background* adalah bagaimana menerjemahkan deskripsi ide ke dalam bentuk visualisasi latar tempat secara akurat. Setelah aset *background* terkumpul, selanjutnya pada produksi film animasi sang animator mulai memadukan *background* dengan aset karakter dan mulai menganimasikannya.



Gambar 09. *Background scene 2 shot 5 dan 6*
(Sumber: Cahyaning Brian Paramarta, 2022)



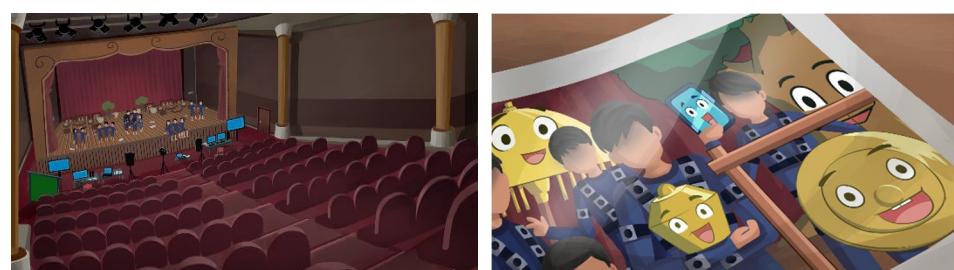
Gambar 10. *Background scene 2 shot 8, 11 dan 12*
(Sumber: Cahyaning Brian Paramarta, 2022)



Gambar 11. *Background scene 2 shot 15 dan scene 3 shot 1*
(Sumber: Cahyaning Brian Paramarta, 2022)



Gambar 12. *Background scene 3 shot 4 dan 5*
(Sumber: Cahyaning Brian Paramarta, 2022)

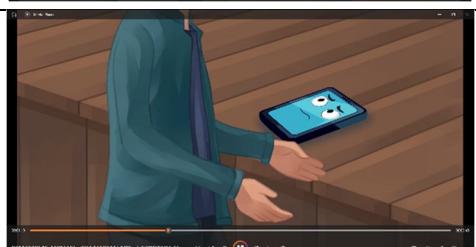


Gambar 13. *Background scene 4 shot 13 dan 15*
(Sumber: Cahyaning Brian Paramarta, 2022)

6. Penerapan *Background* Dalam Film Animasi

Berikut ini merupakan tabel penerapan *background* dalam animasi Lakontara disertai keterangan menit dalam adegannya :

Tabel 02. Penerapan *Background* Dalam Film Animasi

No	Background	Menit Film
1		00:00:48
2		00:00:54
3		00:01:01
4		00:01:17
5		00:01:19
7		00:01:26

8		00:01:45
9		00:02:05
10		00:02:10
11		00:03:16
12		00:03:21

KESIMPULAN

Dalam perancangan *background* animasi 2D Lakontara, tahap yang telah dilalui yaitu pengumpulan data terkait seni Ketoprak sebagai sumber ide perancangan. Dapat disimpulkan bahwa *background* yang telah dibuat merepresentasikan identitas tradisional bagi kesenian Ketoprak. Hal yang dapat ditonjolkan dalam *background* ini adalah objek-objek ikonik seperti tirai panggung, alas panggung, bentuk interior gedung, dan alat musik gamelan. Dari ciri khas tersebut juga menampilkan realita tempat pertunjukan Ketoprak di dunia nyata dengan memadukan bangunan teater proscenium. Konsep visual yang digunakan menggunakan *style* gambar semi realis untuk mempertahankan realita tempat

aslinya dengan mencampurkan penggambaran gaya kartun. Kemudian proses perancangannya sendiri memakai *animation pipeline* dengan alur kerja dari pra-produksi hingga produksi. Teknik *digital painting* diterapkan pada pembuatan *background* agar proses kerja berjalan dengan cepat. Pemilihan *tone* warna untuk animasi Lakontara ini mengambil warna hangat dari kelompok analogus yaitu warna merah dan coklat untuk memberi kesan tradisional tetap melekat. Sehingga dengan *tone* warna tersebut dapat menghidupkan suasana pertunjukan Ketoprak seperti di dunia nyata. Dengan adanya perancangan *background* untuk animasi Lakontara ini diharapkan dapat mendukung keseluruhan isi cerita dan memudahkan target audiens menerima pesan yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- AINAKI. (2020). *2020 Indonesia Animation Report*. <https://ainaki.or.id/indonesia-animation-report-2020/#unduh-laporan>
- Amaliah, K., Kuspiyah, H. R., & Safrika, S. E. (2023). *Development of 2D Animation Videos as English Learning Media*. 8(1), 27–37.
- Amin, K. (2021). *Penerapan Animasi 3D Dalam Media Pembelajaran Mengenal Texturing Dasar Pada Mata Kuliah Modelling, Texturing, Rigging*. Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Antono, U. T. B. (2009). Dekorasi dan Dramatika Tata Panggung Teater. *Jurnal Resital*, 10(2), 94–105.
- Arta Jaya, I. M. R., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi " Sejarah Perang Jagaraga ." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3), 222–231.
- Asmarani, D. (2004). *Rumah Produksi Komik di Jogjakarta*. Universitas Islam Indonesia.
- Asmawan, F. A. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting "Culinary Experience Of Malang" Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 8–16.
<https://doi.org/10.32664/mavis.v1i1.271>
- Azizah, R. A., & Budiman, A. (2018). Perancangan Background Untuk Film Animasi Pendek 2d" radio Malabar". *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 1319–1325.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7365%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/7365/7244>
- Basrowi, & Suwandi. (2009). *Memahami Penelitian Kualitatif*. PT. Rineka Cipta.
- Byrne, M. T. (1999). *The Art Of Layout And Storyboarding* (p. 193).
- Dipoyono, A. (2018). Revitalisasi Seni Pertunjukan Tradisional Ketoprak di Surakarta. *Lakon Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang*, XV(2), 107–116. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/lakon/article/view/3001>
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul "Kancil Dan Siput." *Jurnal Ilmiah DASI*, 14(04), 10–13.

- Fowler, M. S. (2002). *Animation background layout* (p. 170\172).
- Furniss, M. (2008). *Te Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating*. Harry N. Abrams, Inc.
- Ghfari, A. S. R. (2019). Perancangan Background Untuk Film Animasi Pendek 2D Lontong Cap Gomeh. *E-Proceeding of Art & Design*, 6(2), 773.
- Gumelar, M. S. (2011). *2D ANIMATION : Hybrid Technique*. PT. Indeks.
- Gunawan, T., & A. Pranayama, R. S. (2020). Perancangan Animasi Dengan Motion Capture Sebagai Sarana Edukasi Covid-19. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(17), 9.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10902>
- Hastuti, C. D., & Budiman, A. (2018). Perancangan Background Untuk Short Animation 2D "Sakai." *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 1319–1325.
- Heriwati, S. H., Pujiono, B., Panindias, A. N., Suwondo, S., & Prilosadoso, B. H. (2020). Hanoman's 2D animated character in ramayana wayang story. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(3), 168–174. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v4n3.527>
- KBBI. (2023). *Ketoprak*. <https://kbbi.web.id/ketoprak>
- Kurniawan, R. A. (2017). Kebudayaan Lokal Dalam Komik Superhero Indonesia. *Invensi*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.24821/invensi.v2i1.1803>
- Lammi, J. (2021). *Using 3D Graphics for 2D Animation Background Art* (Issue December).
- Novelia, C., Sudaryat, 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*, 10(2), 1598–1628.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. CV. Andi Offset.
- Pinilih, A. G. (2010). *Perancangan Animasi 2Dimensi "Sahabat Sejati" Dengan Teknik Melukis Background dan Karakter Menggunakan Adobe Photoshop CS3*. Universitas Amikom.
- Prilosadoso, B. H., Dwi Atmaja, N., Murwanti, S., Dharsono, D., Guntur, G., & Setyawan, B. (2019). *Cartoon Character in Animation Media for Preserving Folklore Traditional Art in Surakarta*. 1–6. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2286814>
- Prilosadoso, B. H., Kurniawan, R. A., Pandanwangi, B., & Yunianto, I. K. (2021). appeal of cartoon characters in instructional media through animation in early childhood education in Surakarta. *International Journal of Social Sciences*, 4(1), 35–38.
<https://doi.org/10.31295/ijss.v4n1.430>
- Pujiono, B., Prilosadoso, B. H., & Supeni, S. (2020). Alternative Media for the Preservation of Traditional arts Through Collaboration Pop art Style Wayang Pacitan Beber. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(3), 151–159.
<https://sciencescholar.us/journal/index.php/ijssh/article/view/490>
- Putri, S. C., & Sudaryat, Y. (2020). PERANCANGAN ENVIRONMENT DAN BACKGROUND UNTUK ANIMASI 2D BERJUDUL WEDANG RONDE. *E-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 1539–1547.
- Ratnapuri, A. (2021). Gambaran Pemahaman Mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Fkip Uki Tentang Morfologi Tumbuhan Dan Entomologi Melalui Biosketching. *Jurnal Pro-Life*,

8(1), 45–56.

- Rosmiati, A., Kurniawan, R. A., Panindias, A. N., & Prilosadoso, B. H. (2020). How to Cite Aspects of Visual Communication Design in Animated Learning Media for Early Childhood and Kindergarten. *International Journal of Social Sciences*, 3(1), 122–126.
<https://doi.org/10.31295/ijss.v3n1.260>
- Subudiartha, I. N., Sumadewa, I. N. Y., & Sari, N. L. K. M. A. (2022). Medibang Paint Sebagai Media Digital Painting. *JISHUM (Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora)*, 1(3), 371–380.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Abbeville Press.
- White, T. (1988). *The Animator's Workbook* (p. 160). http://www.amazon.com/Animators-Workbook-Step---Step-Techniques/dp/0823002292/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1432621933&sr=1-1&keywords=The+animator%27s+workbook

