

Perancangan Background sebagai Pendukung Narasi dalam Animasi 2D “Elam” Skult Studio

Ariel Tobias Nathaniel (NIM:202006025)

Dosen Pembimbing :

-Ida Bagus Ketut Trinawindu, S.Sn., M.Erg (NIP: 198204012014041001)

-I Gusti Ngurah Wirawan, S.Sn., M.Sn (NIP: 197604012003121002)

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali

Abstrak

Perancangan *background* dalam animasi dua dimensi berperan penting dalam membangun suasana, memperjelas konteks, dan mendukung penyampaian cerita. Artikel ini membahas proses perancangan *background* pada proyek animasi “Elam” di Skult Studio, menggunakan pendekatan perancangan visual yang sistematis melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Prosesnya meliputi tujuh tahap: gagasan dan konsep, papan cerita, sketsa, kontur, pewarnaan, bayangan dan pencahayaan, serta penyelesaian akhir. Hasil menunjukkan latar yang estetis, komunikatif, dan mendukung narasi secara efektif.

Kata kunci: animasi dua dimensi, latar belakang, perancangan visual, Elam, desain naratif

Abstract

Background design in two-dimensional animation plays a crucial role in creating atmosphere, clarifying context, and supporting narrative delivery. This article discusses the background design process for the “Elam” animation project at Skult Studio, using a systematic visual design approach through observation, interviews, literature studies, and documentation. The process includes seven stages: idea and concept, storyboard, sketch, contour, coloring, shadow and lighting, and final rendering. The result demonstrates that a structured visual approach produces backgrounds that are aesthetic, communicative, and effective in enhancing the narrative.

Keywords: 2D animation, background, visual design, Elam, narrative support

1. Pendahuluan

Dunia animasi 2D terus mengalami perkembangan seiring meningkatnya kebutuhan akan konten visual yang komunikatif dan menarik. Dalam proses produksi animasi, elemen background atau latar belakang memainkan peran penting sebagai penunjang visual yang mampu membangun suasana, memperkuat alur cerita, serta memberikan konteks ruang dan waktu dalam sebuah adegan. Perancangan background tidak hanya mengandalkan aspek estetika, namun juga membutuhkan pemahaman teknis, kemampuan observasi, dan penguasaan prinsip desain visual.

Keterampilan dalam merancang *background* untuk animasi merupakan kompetensi yang penting untuk dikembangkan. Tetapi dalam dunia modern yang dapat mudah mengakses dan menyaksikan animasi 2D, desain latar menjadi salah satu aspek yang sering dilupakan penonton. *Background* adalah tempat dimana subjek animasi hidup disana, hal tersebut tidak dapat dengan sepele dirancang tanpa memerhatikan narasi maupun hubungannya dengan subjek yang akan berada disana. Bukan saja untuk estetika tetapi mendukung narasi dari animasi.

Dalam animasi, desain latar (*background*)—yang mencakup proses menggambar dan mewarnai latar belakang—berfungsi untuk menetapkan panggung dan suasana dalam suatu adegan, serta untuk semua elemen yang ada di dalamnya. Mulai dari rumah-rumah di sepanjang jalan, pepohonan dan tanaman di hutan, penataan benda-benda dalam sebuah ruangan, hingga pencahayaan di alun-alun, semuanya dirancang untuk menciptakan dunia fiksi yang mendukung cerita. Pekerjaan desainer latar membantu mengarahkan pandangan penonton ke elemen penting, melampaui isi adegan dan dialog. Para seniman ini menentukan serta menerapkan warna, bentuk, dan pencahayaan yang membentuk nuansa dari semesta fiksi tersebut. Mereka sering bekerja di bidang seperti film, televisi, dan *video game* (Criscuolo, 2021).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan proses perancangan *background* animasi secara sistematis berdasarkan observasi langsung terhadap praktik produksi animasi 2D. Metode ini dipilih karena sesuai dengan sifat kajian yang berfokus pada pemahaman visual, teknis, dan estetis dalam pembuatan elemen latar belakang dalam animasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari keterlibatan langsung penulis dalam proses produksi animasi, termasuk pengamatan terhadap tahapan perancangan, diskusi visual, dan interaksi dengan sesama perancang. Selain itu, wawancara informal dilakukan dengan sesama praktisi untuk mendapatkan informasi terkait standar teknis, gaya visual, serta saran pengembangan keterampilan. Data sekunder dikumpulkan melalui dokumentasi berupa *storyboard*, *moodboard*, dan skrip animasi, serta referensi gaya visual dan arsip produksi proyek sebelumnya. Selain itu, studi pustaka dilakukan melalui penelusuran sumber daring seperti *Pinterest*, *Instagram*, dan *YouTube*, serta materi ajar dari perkuliahan dan buku literatur desain yang relevan.

Adapun instrumen pengumpulan data meliputi buku catatan, aplikasi pencatat digital, dan media penyimpanan daring untuk mendokumentasikan proses kerja dan hasil desain. Alat produksi utama seperti *iPad* dan *Apple Pencil* digunakan untuk menggambar secara digital, sementara *smartphone* dimanfaatkan untuk dokumentasi proses secara visual. Pendekatan ini memungkinkan dokumentasi proses perancangan yang utuh serta refleksi visual atas tahapan produksi yang dilakukan.

3. Perancangan

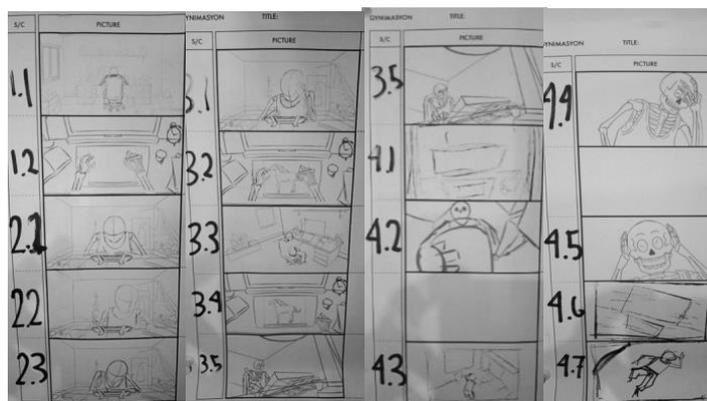
Proses perancangan latar belakang dilakukan bersama dengan anggota *background artist* untuk animasi di *Skult Studio*, penulis (Ariel Tobias Nathaniel) sebagai pembuat konsep *background (storyboard, sketsa, kontur dan finishing)*, dan terdapat I Gusti Made Sathya Dharmawan sebagai *background colorist* (pewarnaan, serta *shadow dan highlight*), melalui tujuh tahap utama sebagai berikut:

1. Gagasan dan Konsep

Tahap awal ini diawali dengan pemahaman terhadap alur cerita dan karakter '*Elam*'.Eksplorasi referensi dan pembuatan *moodboard* juga dapat menjadi hal yang membantu penataan gagasan dan konsep.Narasi '*Elam*' yang berfokus dalam satu ruangan menciptakan kompleksitas yang membutuhkan kreativitas dalam membangun *background* yang tidak membosankan dimata *audience*.

2. Papan Cerita (*Storyboard*)

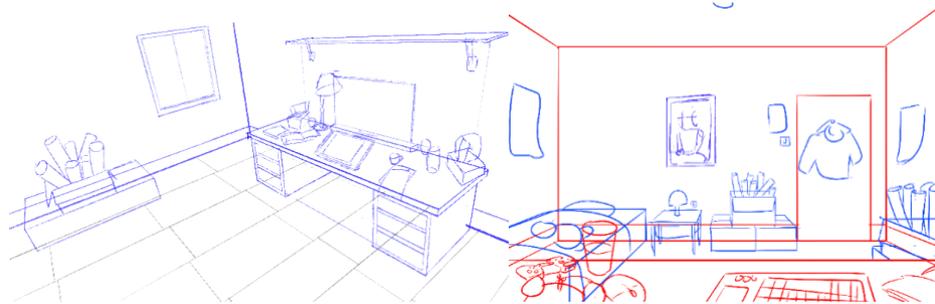
Setelah konsep disepakati, dibuatlah papan cerita yang menampilkan urutan adegan secara visual. *Storyboard* membantu menentukan letak background dalam komposisi frame serta bagaimana interaksi karakter akan berlangsung dengan latar yang dirancang.



Gambar 1. 1 Storyboard Animasi Elam
(Sumber: Dokumen Perusahaan Skult Studio, 2025)

3. Sketsa

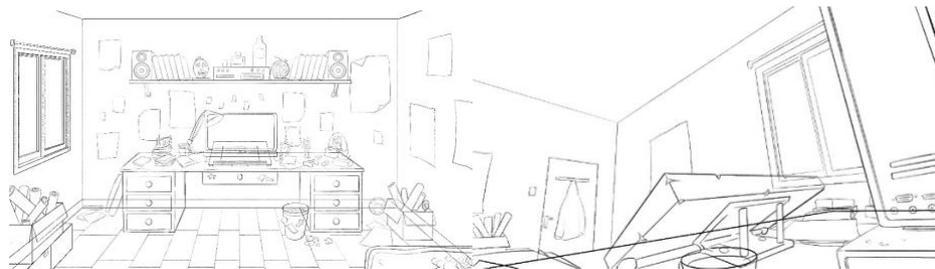
Sketsa awal digunakan untuk memvisualisasikan bentuk umum dan komposisi elemen dalam *background*. Sketsa ini mencakup penggambaran bangunan, lanskap, dan elemen-elemen pendukung lain sesuai dengan kebutuhan tiap adegan.



*Gambar 1. 2 Sketsa Background Animasi Elam
(Sumber: Dokumen Perusahaan Skult Studio, 2025)*

4. Kontur (*Line Art*)

Setelah sketsa disetujui, tahap selanjutnya adalah mempertegas garis dan bentuk objek dalam latar menggunakan teknik kontur. Proses ini penting untuk menentukan batas visual dan struktur objek sebelum masuk tahap pewarnaan.



*Gambar 1. 3 Kontur Background Animasi Elam
(Sumber: Dokumen Perusahaan Skult Studio, 2025)*

5. Pewarnaan

Warna dasar diaplikasikan dengan mempertimbangkan mood cerita dan harmoni warna antar elemen. Palet warna diambil dari referensi visual yang telah dikumpulkan dan disesuaikan dengan karakter serta atmosfer setiap adegan.



*Gambar 1. 4 Pewarnaan Background Animasi Elam
(Sumber: Dokumen Perusahaan Skult Studio, 2025)*

6. Bayangan dan Pencahayaan

Penambahan bayangan dan pencahayaan digunakan untuk memberikan kedalaman, volume, dan atmosfer. Teknik pencahayaan memperkuat waktu, emosi, serta aksi dalam adegan, seperti suasana pagi yang hangat atau malam yang dingin.



*Gambar 1. 5 Bayangan dan Pencahayaan Background Animasi Elam
(Sumber: Dokumen Perusahaan Skult Studio, 2025)*

7. Penyelesaian Akhir (*Final Rendering*)

Tahap terakhir berupa penyempurnaan detail seperti tekstur, efek visual tambahan, dan penyesuaian akhir agar latar terlihat padu dengan elemen karakter dan animasi. Hasil akhir kemudian diuji dalam pratinjau animasi untuk memastikan keterpaduan visual.



*Gambar 1. 6 Penyelesaian Akhir Background Animasi Elam
(Sumber: Dokumen Perusahaan Skult Studio, 2025)*

4. Pembahasan

Perancangan background dalam animasi 2D memiliki peran sentral dalam membangun narasi visual yang kuat. Dalam proyek '*Elam*', latar dirancang tidak hanya sebagai ruang estetik, tetapi juga sebagai medium yang mengarahkan emosi penonton dan mendukung ekspresi karakter. Keberhasilan visual bergantung pada sinergi antara elemen naratif dan desain.

Melalui tahapan perancangan yang sistematis, dapat dilihat bahwa setiap langkah memiliki fungsi saling melengkapi. Misalnya, tahap sketsa dan layout menjadi dasar penempatan elemen penting, sedangkan blocking warna memperjelas mood dan kedalaman ruang. Proses rendering menambahkan detail yang memperkuat atmosfer dunia imajinatif yang dibangun.

Metode pendekatan visual kualitatif-deskriptif yang digunakan dalam proyek ini memberikan ruang eksplorasi terhadap bentuk, warna, dan tekstur berdasarkan kebutuhan narasi. Selain itu, observasi terhadap gaya visual referensi serta penyesuaian teknis menjadikan hasil akhir lebih sesuai dengan konteks adegan yang diinginkan.

Pendekatan ini juga memperlihatkan bagaimana integrasi antara aspek teknis (komposisi, pencahayaan, pewarnaan) dan naratif (alur cerita, suasana, karakter) dapat menghasilkan visual latar belakang yang fungsional sekaligus menarik secara estetis.

5. Hasil

Hasil dari perancangan background animasi 2D “Elam” di Skult Studio menunjukkan bahwa latar visual yang dibuat mampu mendukung alur cerita dan suasana yang ingin disampaikan. Proses perancangan menghasilkan enam tahapan utama, yaitu: pengumpulan referensi, pembuatan sketsa awal, perancangan komposisi, pewarnaan dasar, penambahan detail, serta finalisasi background. Melalui tahapan tersebut, tercipta beberapa background yang sesuai dengan kebutuhan animasi, baik dari segi estetika maupun fungsi naratif. Background yang dihasilkan juga memperlihatkan keterpaduan antara elemen visual dan karakter animasi, sehingga membantu membangun atmosfer cerita secara lebih jelas dan menarik.

Gambar berikut menampilkan hasil integrasi antara background animasi dan subjek utama dalam adegan animasi 'Elam'.



*Gambar 1. 7 Hasil Integrasi Background Animasi dengan Subjek Utama dalam Animasi Elam
(Sumber: Dokumen Perusahaan Skult Studio, 2025)*

6. Penutup

Perancangan background dalam animasi 2D merupakan elemen penting yang tidak hanya menunjang segi estetika, tetapi juga memperkuat suasana, memperjelas ruang dan waktu, serta mendukung penyampaian cerita secara visual. Proses ini memerlukan pemahaman yang menyeluruh terhadap prinsip desain komunikasi visual, penguasaan teknis ilustrasi, serta kemampuan untuk bekerja secara terstruktur dan kolaboratif dalam alur produksi animasi.

Melalui studi ini, dapat disimpulkan bahwa proses perancangan background melibatkan tahapan yang kompleks, mulai dari memahami naskah visual (seperti storyboard), pencarian referensi, eksplorasi warna dan komposisi, hingga penggabungan elemen visual dengan subjek animasi secara harmonis. Pendekatan kualitatif-deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini membantu menggambarkan realitas kerja kreatif dalam produksi animasi secara menyeluruh, dengan menekankan pentingnya adaptasi terhadap gaya visual, efisiensi kerja tim, dan ketepatan eksekusi teknis.

Dengan pemahaman ini, perancang background dituntut tidak hanya sebagai ilustrator, tetapi juga sebagai komunikator visual yang mampu menerjemahkan narasi menjadi ruang dan suasana yang hidup, serta menciptakan pengalaman visual yang kohesif dan imajinatif bagi penonton.

Daftar Pustaka

- Criscuolo, I. (2021). What Is Background Design in Animation? | Blog. [online] Domestika. Available at: <https://www.domestika.org/en/blog/9261-what-is-background-design-in-animation>.
- Fauzi, M., Taufik, S. and Salam, D.M., 2022. Perancangan Desain Background pada Game Obese Runner. Jurnal E-Proceeding of Engineering, [online] 10(6), pp.9134–9139. Available at: https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/200284/jurnal_eproc/perancangan-desain-background-pada-game-obese-runner.pdf [Accessed 29 Apr. 2025].
- Moleong, L.J. (2012) Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rofiq, A.T., 2022. Perancangan Background Film Animasi. [pdf] STSRD VISI. Available at: https://repository.stsrdvisi.ac.id/553/1/2022_11151004%20Ahmad%20Rofiq%20Tamami_BAB%20I%20II%20III.pdf [Accessed 29 Apr. 2025].
- Scribd, (2018). Tahapan Membuat Animasi 2D. [online] Available at: <https://id.scribd.com/document/386155437/Tahapan-Membuat-Animasi-2d-2018> [Accessed 22 May 2025].
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. Diakses dari: https://digilib.sttkd.ac.id/1807/4/SKRIPSI%20-%20NENGAH%20WAHYU%20DIANA%20SANTY_4.pdf [Diakses 21 Mei 2025].