Perancangan Background Sebagai Pendukung Visual Animasi "Avatar Super Bruce" di Pixli Studio Bali

Ni Made Eliza Candra Sari[1]; I Gusti Ngurah Wirawan, S. Sn., M. Sn[2]; Ni Ketut Pande Sarjani, S. Sn., M. Sn[3]

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali, Jln. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

Abstrak

Animasi saat ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana edukasi, promopsi dan ekspresi penyampaian seni. Agar suatu animasi dapat terlihat utuh, diperlukan adanya background. Pembuatan background membutuhkan perhatian detail cerita. Pemahaman teori warna serta perpektif dan komposisi dari setiap benda, bangunan atau pun objek lain. Perancangan background dalam pembuatan suatu animasi sangat berperan penting, background memiliki fungsi sebagai pendukung suasana dan memperjelas dari penyampian cerita, background juga akan menjadi fondasi dalam suatu cerita dalam memberitahu suasana dan emosi, yang dapat menciptakan kesan horror, sedih, marah maupun senang. Tujuan dari penelitian ini berfokus pada perancangan background 2D "Avatar Super Bruce" di Pixli Studio, perancangan ini akan menjelaskan proses apa saja yang dilibatkan dalam pembuatan background. Metode yang akan dilibatkan adalah metode observasi, partisipasi, dan dokumentasi, teknik yang akan digunakan mulai dari pencarian refrensi, pembuatan sketsa, pemberian lineart pada sketsa, hingga proses akhir yakni pewarnaan. Hasil projek yang dibuat memberikan sudut pandang baru dalam pembuatan background secara estetika, komunikatif dan sebagai pendukung visual dalam dunia animasi.

Kata Kunci*: background, animasi, Avatar Super Bruce, visual,*

Abstract
Animation today serves not only as entertainment but also as a medium for education, promotion, and artistic expression. A background is essential for an animation to feel complete. Creating a background requires close attention to story details, as well as an understanding of color theory, perspective, and the composition of objects, buildings, and other elements. Background design plays a crucial role in animation; it supports the atmosphere and clarifies the storytelling. Furthermore, the background establishes the narrative foundation by conveying mood and emotion—evoking feelings of horror, sadness, anger, or joy. This study focuses on the 2D background design for "Avatar Super Bruce" at Pixli Studio, outlining the processes involved in its creation. The methodology employs observation, participation, and documentation, utilizing techniques that range from reference gathering, sketching, and inking (line art), to the final coloring stage. The resulting project offers a fresh perspective on background creation—balancing aesthetics and communicative value while serving as a vital visual element in the world of animation..

Keywords: background, animation, Avatar Super Bruce, visual

1. Pendahuluan

Background dalam animasi merupakan salah satu aset penting sebagai pendukung animasi itu sendiri, background dalam desain komunikasi visual diartikan sebagai elemen yang berada dibelakang dari objek utama. Background dapat membangun suasana memberikan konteks dan mempekuat pesan yang diberikan. Menurut M. S Flower (2002) menjelaskan background adalah penciptaan mood atau suasana dalam sebuah adegan, pembuatan dari background ini menjadi alasan pendukung dalam pembuatan projek yang diambil dari projek Pixli Studio.

Mengambil projek suatu film bernama Avatar yang menceritakan bagaimana perjalanan Jake Sully di dunia bulan Pandora, dia menjadikan dirinya sendiri sebagai subjek penelitian demi mengekplorasi dunia Pandora itu sendiri. Pada film nya Jake Sully akan saling berperang dengan umat manusia bersama para Na'vi demi memperebutkan mineral yang berada di dunia Pandora. Avatar merupakan film yang dibuat tahun 2009 dan mendapatkan berbagai macam series. Cerita fiksi ilmiah ini berasal dari Amerika Serikat yang di sutradarai oleh James cameron dan Jon landau. Projek yang akan diambil dari klien channel youtube Super Bruce dengan jenis animasinya yang tampil sederhana, namun penuh dengan storytelling.

Pada animasi Super Bruce, jenis animasi yang dibuat merupakan animasi motion. Background dalam animasi ini mengutamakan penggunaan background flat style art. Flat style background merupakan background dengan gaya minimalis tanpa menggunakan efek 3D seperti gradasi tekstur dan realistis maupun bayangan. Flat design ini biasanya mengutamakan kesederhanaan sebagai kunci dari pembentukan objek dan warna. Sebagai desainer background, desainer akan diarahkan dalam menentukan pewarnaan yang tepat serta bentuk yang cocok dalam setiap objek didalam background sebagai pelengkap dalam pembuatan animasi. Dalam pembuatan background, permainan cahaya serta pespektif dari beberapa area juga menjadi penentu apakah objek akan bisa terlihat hidup bersamaan dengan karakter utamanya. Sehingga pekerjaan ini tidak hanya diutamakan dalam animasi saja, tetapi juga pada desain, game, maupun film.

Selanjutnya bagaimana perancangan dari pembuatan background menggunakan perangkat lunak seperti IbisXpaint dan Clip Studio Paint, pembuatan dari background memerlukan beberapa taha-tahapan yang perlu diperhatikan. Pada tahapan pertama yaitu pencarian refrensi, tahap setelahnya yakni pembuatan storyboard sebagai penentuan adegan diiringi dengan sketsa yang akan menjadi patokan linart background dan tahap akhir pemberian warna. Di akhiri dengan tahap formatting menjadikan pendekatan kualitatif deskriptif tidak hanya sebagai proses visualisasi tetapi juga pengenalan bagaimana sistem dan gaya dari background dunia Pandora itu sendiri dalam film Avatar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dimana akan memberikan bagaimana gambaran dari proses perancangan background animasi "Avatar Super Bruce" secara sistematis. Pembuatan background dibuat secara

langsung melalui hasil dari partisipasi serta observasi yang telah dilakukan. Metode yang dilakukan dipilih berdasarkan pemahaman visual bagaimana aspek visual dari background, cara kerja teknis dan estetis berdasarkan dari pembuatan background "Avatar Super Bruce".

Pengumpulan data dilakukan melalui data yang akan difokuskan, yaitu data primer dan data skunder. Pada data primer, didapatkan dari keterlibatan langsung penulis dalam pembuatan proses dari perancangan background "Avatar Super Bruce". Penulis dilibatkan mulai dari pembuatan storyboard, line art, pewarnaan, hingga finishing akhir. Selain itu penulis juga melakukan wawancara secara formal maupun informal terhadap individu yang sama sama mengerjakan projek yang sama mengenai konsep dan gaya visual dari background. Pada data skunder, dikumpulkan berdasarkan refrensi yang diberikan, dokumentasi, serta skrip dalam produksi pembuatan animasi. Selain itu studi pustaka dilakukan berdasarkan penelususuran dari website di internet, youtube dan pinterest.

Adapun alat produksi utama dari pembuatan animasi kali ini yaitu Tablet dan Android Pencil yang digunakan sebagai alat dalam penggambaran digital. Smeartphone digunakan sebagai alat komunikasi serta dokumentasi baik dengan tim maupun individu. Pendekatan ini memungkinkan proses perancangan pada tahapan produksi bisa dilakukan.

3. Perancangan

Perancangan beberapa background dilakukan oleh penulis sendiri (Ni Made Eliza Candra Sari) bersama dengan tim background lainnya yang merupakan anak magang di Pixli Studio. Penulis terlibat dalam keseluruhan dari proses pembuatan background di antara lain pembuatan storyboard, sketsa, lineart, warna, hingga finishing. Sajian gambar yang diberikan dari projek ini menggunakan flat art styel, yang dimana tambilan background yang dibuat akan terlihat simpel tanpa adanya detail apapun.

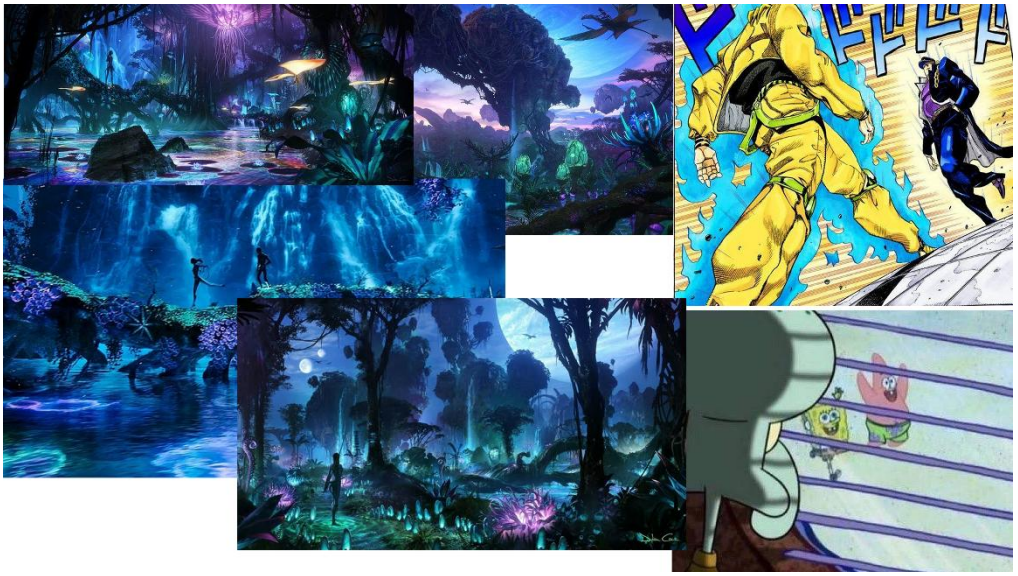
1. Gagasan dan Konsep

Pada tahap ini, akan diawali dengan bagaimana pemahaman penulis terhadap

alur cerita yang diberikan oleh client yang disampaikan melalui mitra. Terhadap beberapa pendalaman eksplorasi dari konsep yang diberikan, eksplorasi diawali dengan menontonton ulang dan mengambil gambaran dari beberapa scene bagaimana kehidupan dari dunia Pandora. Selain memanfaatkan bentuk dari dunia Pandora tersebut tim kreatif akan diarahkan untuk membangun kreativitas dan imajinasi agar konsep dari animasi dapat terlihat lebih menarik. Semua hasil eksplorasi akan dikumpulkan kedalam bentuk refrensi.

2. Refrensi

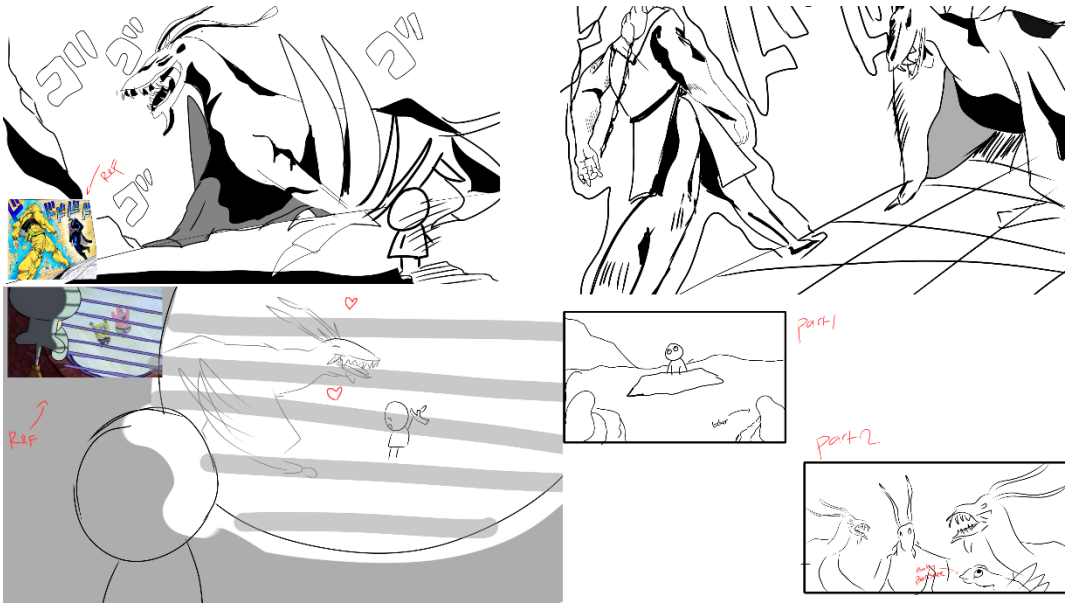
Tahap kedua bagaimana pengumpulan refrensi dari setiap adegan yang akan digunakan, patokan dari setiap adegan tidak akan selalu menggunakan latar dari planet Pandora. Melainkan juga memanfaatkan llatar belakang dari apa yang viral di media sosial. Semisalnya penggunaan adegan lucu dari suatu video lalu adegan tersebut diambil menjadi bagian dari latar belakang pembuatan animasi "Avatar Super Bruce".



Fgambar 1.1 Refrensi Avatar Super Bruce
(Sumber: Pinterest, 2026)

3. Storyboard

Setelah pengambilan beberapa refrensi dari internet maupun screenshot dari tiap adegan dari film Avatar. Dilanjutkan dengan pembuatan storyoard, yang akan membantu pembuatan background pada tahapan selanjutnya. Selain itu storyboard juga digunakan sebagai tahapan memperjelas bagaimana suatu adegan animasi tersebut akan dibuat.



Gambar 1.2 Storyboard
(Sumber: Pribadi,2026)

4. Sketsa

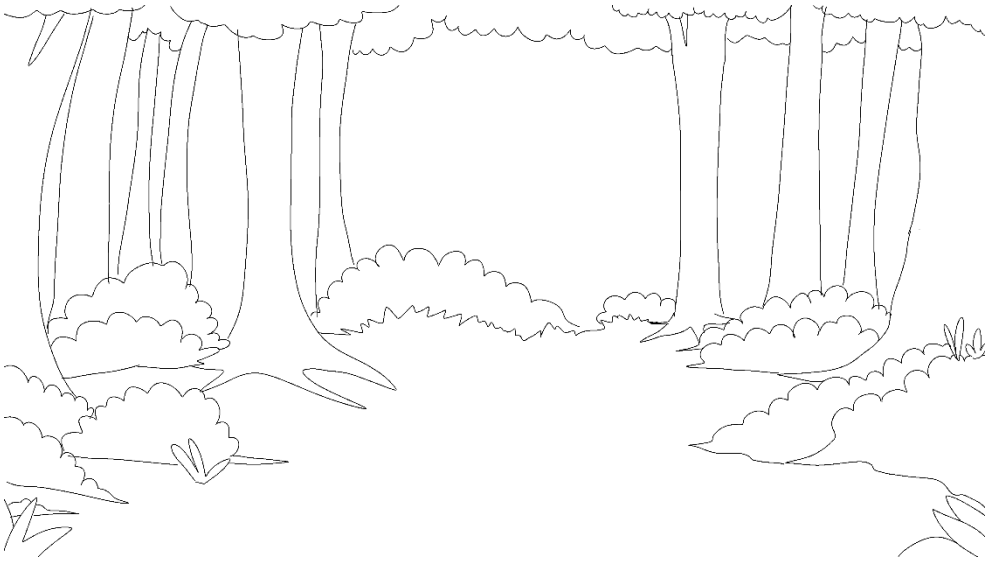
Dikutip dari jurnal Edward Kennedy (2012) dengan judul “Memaknai Gambar Sketsa Teknik Engraving Ipe Ma'aruf”, dijelaskan bahwa sketsa merupakaan

hasil goresan pena atau lainnya seperti tinta, kertas cat air serta minyak, pada umumnya merupakan hasil rancangan awal. Setelah pembuatan storyboard, sketsa akan digunakan sebsgai penentuan visualisasi dari bagaimana background tersebut akan dibuat.

Gambar 1.3 Sketsa
(Sumber: Pribadi, 2026)

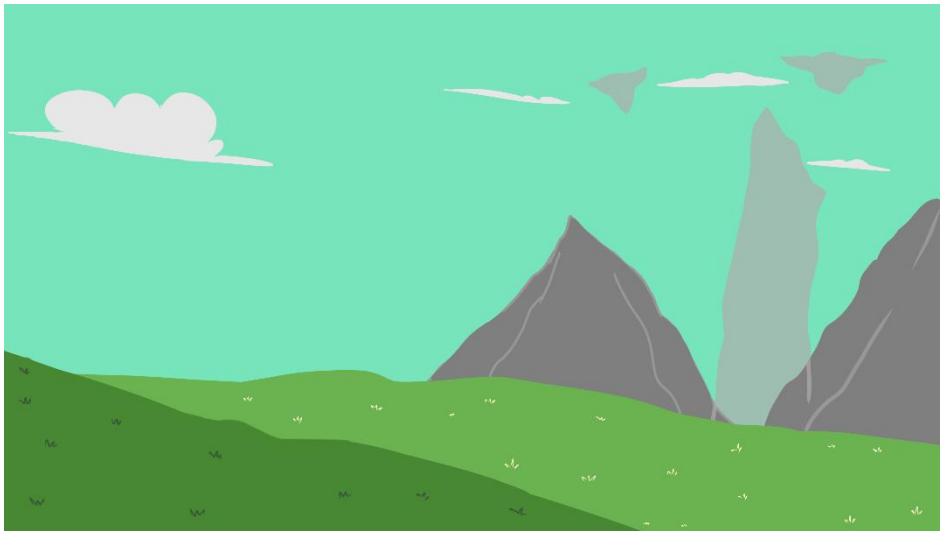
5. Lineart

Hasil dari sketsa yang sudah dibuat akan diberikan lineart atau dalam bahasa indonesia disebut dengan kontur, pemberian lineart ini berfungsi sebagai pemberian batas terhadap objek pada tahapan pemberian warna ditahap selanjutnya.



6. Pewarnaan

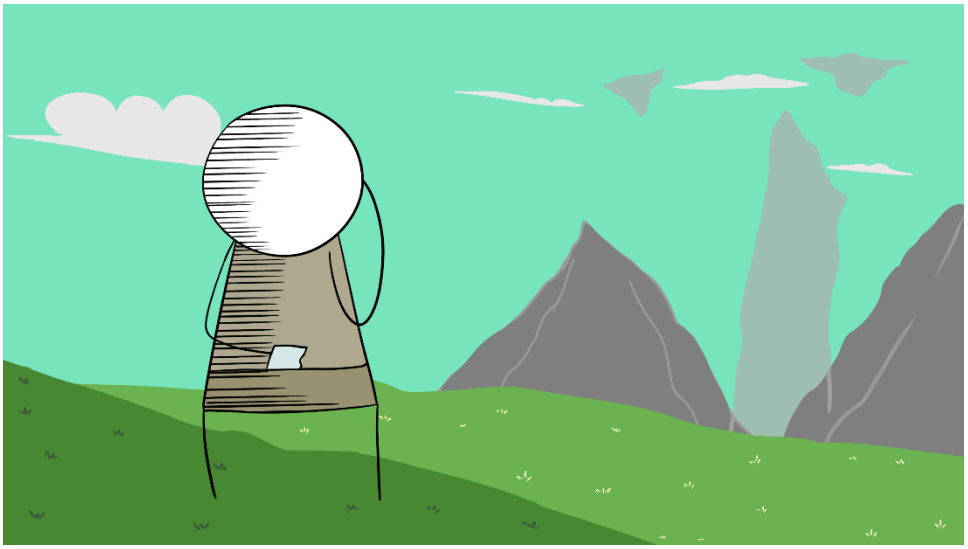
Ditahap pewarnaan, warna yang berikan setelah pembuatan warna akan sangat menentukan bagaaimana cerita dari animasi tersebut akan berjalan, warna yang digunakan pada animasi “Avatar Super Bruce” menggunakan warna soft colour, yang dimana warna tersebut tidak akan terlalu terlihat menyala di mata audiens dan bisa diterima oleh mata penonton.



Gambar 1.5 Pewarnaan
(Sumber: Pribadi, 2026)

7. Finishing (Formatting)

Tahap terakhir berupa formatting, formatting ini dugunakan sebagai penentu apakah background setara dengan bagaimana animasi tersebut akan digunakan atau tidak. Beberapa hal yang perlu diketahui bahwa tidak semua adegan baik karakter maupun background and digunakan oleh client. Sehingga tahap ini menjadi penngujian untuk memastikan visual yang pas.



Gambar 1.5 Finishing (Formatting)
(Sumber: Pixli Studio, 2026)

4. Pembahasan

Perancangan dari pembuatan background "Avatar Super Bruce" merupakan penentu dari bagaimana background dapat menjadi pembangun narasi visual dalam animasi. Pembuatan dari gambaran dunia Pandora dalam bentuk flat art style me menjadi refrensi baru terhadap gaya gambar dari animasi Super Bruce.

Dilihat dari bagaimana langkah-langkah pembuatan background, bisa dikatakan bahwa background sudah bisa saling melengkapi. Pengumpulan dari refrensi memberikan gambaran bagaimana pembuatan storyoard akan dilakukan, penggunaan konten-konten viral juga diperlukan supaya menarik minat audiense dalam menonton animasi. Tahap storyboard akan memperjelas bagaimana fondasi cerita animasi akan dibuat, sketsa menjadi tahapan penting karena bagaimana seorang desain background tahu objek-objek yang akan ditonjolkan atau tidak. Dikaarenakaan penggunaan flat art style maka tahapan pemberian warna menjadi fondasi visual utama dalam pembuatan background.

Dari metode pendekatan visual kualitatif-deskriptif yang telah digunakan memperlihatkan bagaimana metode ini menjadi ruang eksploarsi penulis bagaimana imajinasi akan dilatih dalam pembuat background, baik itu dalam bentuk, storyboard, sketsa maupun warna. Pendekatan ini background digambarkan juga bikan sebagai media visual saja, tetapi media yang menceritakan kondisi sosial,

emosi dan atmosfer cerita. Pendekatan ini digunakan penulis dalaam memmahami penyusunan elemen visual yang selaras dengan narasi.

5. Hasil

Hasil dari perancangan background “Avatar Super Bruce” di Pixli Studio menjadi suatu aset penting sebagai pendukung bagaimana memperjalas kondisi seuatu karakter dalam cerita yang ingin disampaikan. Perancangan background memiliki beberapa tahapan yaitu, pengumpulan refrensi, storyboard, sketsa, linart pewarnaan hingga finishing, Semua tahapan tersebut akan menciptakan background yang disesuaikan dengan kebutuhan penggunaan animasi. Berikut ini hasil beberapa gambaran hasil background dari animasi “Avatar Super Bruce”

Gambar 1.6 Hasil Animasi
(Sumber: Pixli Studio,2026)

6. Penutup

Perancangan dari pembuatan background “Avatar Super Bruce” merupakan bagian penting dari animasi yang tidak hanya sebagai penonjolan visual tetapi juga sebagai penentuan suasana, penggambaran dunia Pandora, dan penyampaian cerita. Proses ini menggunakan pemahapan dari prinsip Desain Komunikasi Visual, pemahaman

tentang ilustrasi, teori penggunaan warna yang pas serta bagaimana bekerja sama dengan tim.

Melalui penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa perancangan dari pembuatan background animasi tidak bisa dikatakan mudah. Dalam mengvisualisasikan naskah diperlukan ketelitian dalam membacanya, karena akan ada beberapa adegan yang tidak begitu dipahami bahkan adegan tersebut tidak memiliki refrensi sama sekali. Eksplorasi dari penggunaan warna dan harmonisasi objek gambar juga diperlukan. Penggaan alat maupun software yang memadai menjadi pendukung kedua yang diutamakan, penggunaan software dan hardware menjadi pendukung kelancaran dalam pembuatan suatu background animasi.

Dengan begitu pembuatan dari perancangan bacground "Avatar Super Bruce" memberikan arahan jelas bagaimana sistem kerja dari pembuatan background, arahan dari tahapan sistem kerja yang jelas memberi keterkaitannya metode kualitatif-deskriptif menjadi pendukung gambaran bagaimana sistem kerja pembuatan animasi tertutama ilustrator yang ingin memasuki pekerjaan background animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Aurellia, E., S. Udayana, A. A. G. B., Sn., S. Trinawindu, I. B. K., Sn. ,. M. Erg, & Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar. (2021). MIRACLE GATES ENTERTAINMENT DALAM MENCIPTAKAN ILUSTRASI KARTU TAROT DI ERA TEKNOLOGI 4.0. In *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar*.

Azmi, A. (2016). *Memaknai Gambar Sketsa Tehnik Engraving Ipe Ma'akruf Ditinjau Dari Aspek Ikonografi*. https://www.neliti.com/publications/79656/memaknai-gambar-sketsa-tehnik-engraving-ipe-ma-akruf-ditinjau-dari-aspek-ikonogr

Nathaniel, A. T., NIM:202006025. (2025). Perancangan Background sebagai Pendukung Narasi dalam Animasi 2D "Elam" Skult Studio [Journal-article]. *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali*.

Quiñanola, J. (2026b, July 11). The Art of Layering: tips and techniques for building depth and dimension in your artwork. *Altenew*. https://altenew.com/blogs/the-creative-corner/the-art-of-layering-tips-and-techniques-for-building-depth-and-dimension-in-your-artwork

Shiba, N. (2022, September 19). *Intip Sinopsis dan Fakta Film Avatar Yang Tayang Kembali di Bioskop*. IDS | BTEC. https://idseducation.com/article/intip-sinopsis-dan-fakta-film-avatar/

ThriftBooks. (n.d.). *Animation Background Layout (From. . . book by Mike S. Fowler*. ThriftBooks. https://www.thriftbooks.com/w/animation-background-layout-from-student-to-professional_mike-s-fowler/1479874/