

1. LATAR BELAKANG

Indonesia memiliki keanekaragaman suku dan budaya yang dapat dijadikan warisan bangsa. Keragaman budaya ini dapat dilihat dari segi pakaian, rumah adat, tarian hingga alat musik tradisional. Salah satu alat musik tradisional yang hingga kini masih dimainkan dan sudah mendapat pengakuan dunia adalah alat musik angklung. Angklung merupakan alat musik tradisional Jawa Barat yang sudah dikenal sejak abad ke-12 hingga abad ke-16 pada masa Kerajaan Sunda. Konon, alat musik ini dipercaya sebagai penghormatan kepada Nyai Sri Pohaci atau Dewi Kesuburan / Dewi Padi. Selain itu, alat musik ini juga digunakan sebagai penyemangat bagi prajurit-prajurit pada saat mereka berperang (Ananda, n.d.).

Seiring perkembangan zaman, angklung digunakan sebagai alat musik untuk beragam pertunjukkan. Salah satunya dilakukan oleh Daeng Soetigna, seorang tokoh angklung Nasional. Beliau berhasil menciptakan angklung dengan tangga nada diatonis yang bisa dimainkan dengan alat musik lain secara harmonis. Beliau memiliki seorang murid bernama Udjo Ngalagena yang melanjutkan upaya Daeng dalam pelestarian angklung, dengan mendirikan tempat wisata seni budaya bernama Saung Angklung Udjo di Bandung pada tahun 1966 sebagai pusat pembelajaran dan pertunjukkan angklung.

Melalui film animasi 2D yang berjudul "*Rhythm of Angklung*", penulis dan tim memutuskan untuk mengangkat tema cerita tentang angklung sebagai warisan budaya bangsa yang dibanggakan dan mengandung nilai-nilai moral bagi generasi muda. Penggambaran objek, karakter, dan *environment* dalam film animasi ini menggunakan animasi 2D. Animasi merupakan salah satu media visual yang mampu mentransformasikan cerita dalam bentuk yang lebih nyata dan menarik berupa pergerakan, suara, dan musik sehingga memudahkan untuk penyampaian makna sebuah cerita. Animasi memiliki beberapa unsur yaitu karakter, set dan properti serta *environment* (White : 2006). Banyaknya unsur pembentuk animasi, tidak membuat satu unsur lebih penting dari yang lainnya.

Environment sebagai latar tempat memiliki peran yang penting dimana karakter berinteraksi dan menggambarkan suasana dalam adegan cerita (Selby : 2013). Selain itu, set dan properti juga digunakan sebagai faktor pendukung dalam perancangan *environment*. Perancangan *environment* memerlukan pembuatan denah agar mengetahui posisi setiap adegan. Perancangan *environment* dalam film “*Rhythm of Angklung*” berdasarkan hasil nyata observasi yang terjadi di lingkungan masyarakat. Observasi dilakukan di Saung Angklung jalan Padasuka, Bandung dengan data-data valid serta wawancara bersama *PR (Public Relation)* dari Saung Angklung di Bandung, yang bernama Lia Fahlevi.

Penulis dalam hal ini berperan sebagai *environment designer* berusaha memvisualisasikan *environment* sesuai dengan alur cerita dan karakter yang bertemakan kultur budaya Jawa Barat. Aspek seperti struktur bangunan berupa material, gambaran lingkungan, komponen biotik dan kesenian khas Jawa Barat khususnya angklung menjadi acuan di dalam pembuatan *environment* film animasi ini. Penerapan teori perspektif, komposisi, warna, dan penempatan elemen sangat penting dalam perancangan *environment* agar mengekspresikan suasana dan atmosfer sesuai dengan konsep cerita.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan oleh penulis, maka rumusan masalah yang dibahas adalah tentang bagaimana perancangan *environment* dapat memperlihatkan kultur budaya Jawa Barat pada film animasi 2D “*Rhythm of Angklung*”?

Berikut merupakan batasan-batasan masalah yang dijadikan sebagai subjek penelitian:

- 1.) Perancangan *environment* difokuskan pada Saung Angklung Kakek.
- 2.) Dalam perancangan Saung Angklung Kakek, penulis menerapkan beberapa ciri khas yang menjadi bagian dari kultur budaya Jawa Barat yaitu struktur bangunan berupa material, bentuk atap, dan tanaman di sekitarnya.

- 3.) Perancangan set dan properti yang berhubungan dengan kesenian khas Jawa Barat khususnya angklung sebagai tema cerita dalam film “*Rhythm of Angklung*”.
- 4.) Pembahasan *environment* dibatasi pada perspektif, penempatan elemen, komposisi, warna dan unsur lingkungan hidup.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah:

- 1.) Perancangan desain bangunan, serta set dan properti Saung Angklung Kakek disesuaikan dengan struktur bangunan Jawa Barat pada film animasi “*Rhythm of Angklung*”, baik warna, material, unsur lingkungan hidup serta tata letak bangunan.
- 2.) Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan kesenian khas Jawa Barat khususnya angklung sebagai warisan budaya yang patut dibanggakan.

2. STUDI LITERATUR

2.1 Animasi 2D

Animasi berasal dari kata kerja Latin yaitu *Animare* yang “artinya untuk membangunkan atau membuat ilusi gerakan yang hidup” (Selby, 2013 : 9). Animasi terbagi menjadi dua jenis yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Stefyn (2022) menyatakan bahwa animasi 2D merupakan seni yang menciptakan gerakan dalam ruang dua dimensi. Ini termasuk karakter, *VFX (visual effect)*, dan latar belakang (*environment*). Animasi pada dasarnya melibatkan beberapa gambar yang berurutan sehingga menciptakan sebuah ilusi pada penglihatan penonton bahwa gambar tersebut dapat bergerak. Untuk menciptakan gerakan yang halus, pertimbangan *frame rate* harus benar. Satu *sequence* terdiri atas beberapa gambar yang disebut sebagai *frames*. Satu detik waktu biasanya dibagi menjadi 24 *frame*.