



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

1. LATAR BELAKANG

Batik merupakan sebuah kesenian gambar dengan menggunakan kain yang dijadikan untuk pakaian keluarga kerajaan Indonesia (Jawa), seperti pakaian raja, keluarganya dan pengikutnya (Hakim, 2018). Kemudian, pemerintah Indonesia pun melakukan pengajuan batik menjadi warisan budaya Indonesia. Dengan kriteria yang dimiliki batik sesuai dengan nilai standar UNESCO, yaitu memiliki simbol kehidupan masyarakat dan kontribusi sebagai warisan budaya dunia tak benda sesuai konvensi UNESCO pada tahun 2009 menjadikan batik bagian dari warisan budaya dunia. Dengan ini Pemerintah Indonesia menetapkan tanggal 2 Oktober sebagai Hari Batik Nasional. Dengan ini penulis yang tergabung dalam kelompok yang beranggotakan tiga orang memutuskan untuk mengangkat cerita memperingati hari Batik Nasional dengan membuat sebuah film animasi 2D yang berjudul "Adiwarna". Pada film animasi ini, penggambaran objek di dalamnya pada keseluruhan gambar dari tokoh hingga *environment*-nya menggunakan 2D animasi. Jaya, Darmawiguna, dan Kesiman (2020) menyampaikan 2D animasi adalah pembuatan gambar bergerak yang biasanya dilakukan secara *frame by frame* atau berturut-turut dengan mensimulasikan gerak oleh setiap gambar dan gerakannya dapat diatur dalam lingkungan dua dimensi.

Dalam penggambaran 2D animasi, untuk mendukung kebebasan dalam penggambaran tokoh dibutuhkannya panggung untuk proses berekspresinya sebuah tokoh di dalamnya dengan perancangan *environment*. Untuk proses perancangan dan pengembangan desain *environment* tidak bisa dianggap sesuatu yang dapat diremehkan, karena tanpa disadari bahwa *environment* berperan penting dalam sebuah animasi (White, 2006). Pada penggambaran *environment* dalam film animasi "Adiwarna", penulis menggunakan 2D animasi untuk penggunaan waktu yang lebih efektif dan juga ingin menampilkan gaya visual warna yang menggunakan teknik *stylized* dengan tekstur *watercolor* untuk visualnya dengan berbagai warna yang menjadi nyata. Penggunaan tokoh dan *environment* dalam "Adiwarna" berdasarkan hasil nyata yang terjadi pada lingkungan masyarakat. Dimana tokoh nya merupakan seorang wanita yang bekerja hingga larut malam di

kantornya. Namun, karena terlalu lelah saat melihat ponsel, wanita tersebut tak sengaja tertidur setelah melihat pesan dari grup kantornya yang mengingatkan untuk memakai batik besok. Untuk perancangan *environment*-nya berada di Kawasan Kota dengan menggunakan referensi Kawasan daerah Kecamatan Pasar Jambi, Kota Jambi. Pada film animasi 2D “Adiwarna” menggunakan Batik Jambi sebagai penggambaran di alam mimpi dalam tokoh Nia dicerita dari “Adiwarna”. Dimana Penggunaan warna dari batik jambi banyak dihasilkan dari warna pada tumbuh – tumbuhan, seperti kayu lembato dari Jambi atau Nili dari Jawa. Dari warna-warna tersebut dapat menghasilkan kombinasi warna-warna indah seperti merah manggis, kuning dan biru kehitaman (Sarah, 2020).

Oleh karena itu, penulis sebagai *environment artist* mencari terkait area-area pusat kota di Kawasan daerah Kecamatan pasar Jambi, Kota Jambi untuk melihat bentuk-bentuk bangunan serta lingkungannya sebagai referensi untuk digambarkan dalam konsep *environment*. Kemudian, penulis menggunakan teknik *stylized* dengan tekstur *watercolor* untuk menampilkan warna-warna yang *soft* namun tetap tegas karena sebagai panggung dari tokoh yang akan digabungkan menjadi film animasi berjudul “Adiwarna”. Pada film animasi ini penulis menggunakan Kawasan perkotaan dengan banyaknya bangunan, kendaraan serta daerah yang ramai untuk mendukung tokoh, cerita, dan tema dari film animasi “Adiwarna”.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam laporan ini adalah:

Bagaimana Perancangan *Environment* dengan Penerapan Motif Batik Pada Kawasan Kota di Dalam Film Animasi 2D Berjudul “Adiwarna”?

Pada laporan penelitian ini membahas perancangan *environment* Kawasan Kota yang meliputi :

1. Perancangan *environment* pada Kawasan kota di *Scene 6 Shot 6* dan *Scene 6 Shot 11* yang terdapat dalam mimpi Nia

2. Pembahasan akan meliputi konsep perancangan *environment* yang mengacu pada aspek teknik visual *stylized*
3. Pembahasan meliputi berdasarkan aspek dari pemahaman mengenai kota Jambi. Pembahasan juga berdasarkan aspek pemahaman mengenai Batik Jambi yang meliputi motif Riang-riang, Bungo Keladi, Bunga *Rafflesia*, Kapal Sangat dan Angso Duo.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah memberikan landasan pada penentuan dan perancangan *environment* pada Kawasan dalam film animasi 2D berjudul “Adiwarna”. Penelitian ini juga bertujuan agar dapat menjadi acuan bagi mahasiswa dan pekerja kreatif dalam merancang sebuah *environment* dengan penerapan motif batik di dalamnya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA