



### **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.

## 2. STUDI LITERATUR

Pada bagian studi literatur, penulis akan memaparkan teori-teori yang digunakan, yaitu teori utama terdapat 2D animasi dan perancangan *environment*. Untuk bagian teori mengenai perancangan *environment* meliputi teori-teori, yaitu teknik visual *stylized* dan eksterior. Untuk teori pendukung pada penelitian ini terdapat teori mengenai kota dan batik Jambi sebagai tambahan pendukung untuk mendukung dari teori utama dan sesuai juga dengan judul penelitian yang akan dilakukan, yaitu Perancangan Environment Pada Kawasan Kota di dalam Film 2D Animasi Berjudul “Adiwarna”. Teori-teori tersebut akan dijelaskan pada studi literatur berikut ini.

### 2.1. 2D Animasi

Dalam pemikiran Milic (seperti yang dikutip dalam Gianugroho, 2019, hlm. 4) menyampaikan bahwa animasi 2D merupakan urutan gambar yang dilakukan dengan berturut-turut dan diberi sedikit perbedaan tiap lapisannya untuk menghasilkan ilusi pergerakan dalam gambar 2D. Withrow (seperti yang dikutip dalam Gianugroho, 2019, hlm. 4) menyampaikan bahwa dalam proses produksi meliputi 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Ia juga menyampaikan bahwa untuk bagian proses pra produksi meliputi proses pencarian dan penelitian untuk konsep, serta pembuatan naskah cerita, *storyboard*, *layout design*, *jadwal*, *budgeting*, dan pengisian suara. Kemudian, untuk bagian produksi meliputi pembuatan animasi dan *environment*. Terakhir, bagian pasca produksi meliputi *compositing*, *editing*, *sound effect*, serta *rendering*.



Gambar 1. Contoh 2D Animasi  
(Sumber: *Cartoon Movie – Plastic Surgery*, <https://youtu.be/0uu3RAz9GWs>)

## 2.2. Perancangan Environment

Hernandez (2013) menyampaikan untuk perancangan *environment* sebagai tempat untuk menciptakan sebuah tokoh. Perancangan ini berkaitan dengan kebutuhan sosial, ekonomi dan budaya yang bisa kemungkinan dimiliki tokoh atau sebuah kota dan bagaimana kebutuhan yang sama mendikte perilaku. Ia juga menyampaikan perilaku di dalamnya dapat mengenai pikiran yang dibutuhkan tersebut, dimisalkan dalam sebuah *environment* yang tercemar dalam krisis sosial dan ekonomi mengarah menjadi latar belakang dalam sebuah cerita yang sempurna yang dengan tokoh yang berbahaya dan ambigu secara moral, sedangkan untuk *environment* yang penuh kemewahan biasanya akan mengarah pada cerita yang berfungsi untuk menciptakan citra era keemasan, serta tokoh - tokohnya berperilaku lebih positif. Suasana dari *environment*-nya akan lebih ramah, lebih lembut (hlm. 135-136).



Gambar 2. Contoh 2D *Environment Design*  
(Sumber: *Dream Worlds: Production Design for Animation*, 2008)

### 2.2.1. Teknik Visual Stylized

Perancangan *environment* di dalam film animasi 2D “Adiwarna” menggunakan teknik *watercolor* bersamaan dengan penggunaan teknik *stylized*. Penggunaan teknik *stylized* dimana penggambaran aset-aset dalam *environment*, bentuknya sedikit dilebih-lebihkan (Ahmad & Sayatman, 2020). Aava (2017) menyampaikan bahwa penggambaran visual *stylized* mengacu pada penampilan visualnya dengan teknik penggambaran yang mewakili suatu objek direpresentasikan tanpa upaya penuh atau secara akurat dengan referensi objek pada aslinya. Ia juga menyampaikan teknik *stylized* dapat bebas bermain dengan bentuk dan warna, dilebih-lebihkan untuk dapat disempurnakan tampilan dengan nuansa segala arah,

### 2.3. Kota Jambi

Rosyidah (2013) menyampaikan bahwa kota merupakan ruang yang selalu menarik untuk dibicarakan karena pertarungan antara kultural dan natural. Karena kota telah menjadi arena konstestasi antara dua oposisi biner, yaitu alam dan budaya. Kedua oposisi ini saling berkaitan dan melengkapi untuk bersama-sama menghadapi kedinamisan kota yang akan terus tumbuh dan bergerak dengan semua kompleksitasnya (hlm. 206). Kustiwan (2009) menyampaikan bahwa di Indonesia, kota sering dijadikan acuan sebuah tempat terjadinya pemusatan kegiatan fungsional yang berkaitan dengan kegiatan atau aktivitas penduduknya karena konsentrasi penduduk lebih padat dari wilayah sekitar.

Pada film “Adiwarna” mengambil setting tempat di salah satu Kawasan Kota di Provinsi Jambi. Ibukota dari provinis Jambi adalah Kota Jambi. Berdasarkan UU No. 6 tahun 1986 yang dikutip oleh BAPPEDA, Kota Jambi menyampaikan luas wilayah Kota Jambi  $\pm 205.38 \text{ km}^2$ . Kota Jambi terletak ditengah - tengah pulau Sumatera. Secara geomorfologis, kota Jambi terletak di bagian barat cekungan Sumatera bagian Selatan. Cekungan tersebut disebut Sub-cekungan. Untuk bagian bergelombang terdapat di utara dan selatan kota, sedangkan terdapat sekitar aliran sungai Batanghari bagian daerah rawa. Sungai Batanghari merupakan sungai terpanjang di pulau Sumatera dengan keseluruhan panjangnya kurang lebih 1.700 km dari Danau Atas hingga Danau Bawah di Sumatera Barat menuju Selat Berhala. Kota Jambi dibelah oleh Sungai Batang hari menjadi dua bagian di sisi utara dan selatannya (BAPPEDA – Kota Jambi).



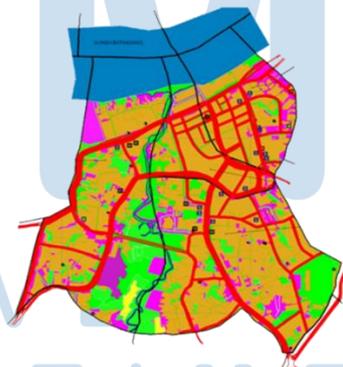
Gambar 3. Kota Jambi  
(Sumber: [bappeda.jambikota.go.id](http://bappeda.jambikota.go.id))

Mailani (2022) menyampaikan dalam ketentuan mengenai Lambang dan Moto Kota Jambi diatur melalui Perda, No. 15 tahun 2022, tentang Lambang Daerah Kota Jambi. Lambang Kota Jambi secara filosofis melambangkan dari kebesaran Kerajaan Melayu Jambi dan identitas didalam lambang dimana tersimpul pula secara simbolik kondisi geografis daerah, dan sosiokultural masyarakatnya. Lambang Kota Jambi terdiri dari benda-benmda yang memiliki makna tersirat, diantaranya terdapat Sepasang angsa. Sepasang angsa merupakan pemberian dari Temenggung Merah mato kepada anak dan menantunya, yaitu Orang Kayu Hitam dan Putri Mayang Mangurai. Sepasang Angsa tersebut menghantarkan Orang Kayo Hitam dan Putri Mayang Mangurai dengan perahu Kajang lako yang saat itu mereka gunakan mengiliri aliran Sungai Batanghari untuk mencari tempat kekuasaan yang baru (hal. 18). Disampaikan oleh Badan Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi Kota Jambi (seperti yang dikutip oleh Tiara dan Ramadhan, 2020, hlm. 2). juga bahwa benda-benda yang terdapat dalam Lambang dan Moto Kota Jambi diatur dalam bentuk Perisai dengan bagian yang meruncing di bagian bawah. Lalu, lambang bagian atas yang lebih lebar didalamnya tercantum tulisan “Kota Jambi” yang melambangkan nama daerah, serta diapit oleh sepasang Angsa yang menjadi simbol pelambangan Kebesaran Kesultanan Jambi.



Gambar 4. Lambang Kota Jambi  
(Sumber: Wikipedia.org)

Pada film animasi 2D “Adiwarna”, penulis menggunakan referensi salah satu Kawasan Kecamatan di Kota Jambi, yaitu kecamatan Pasar Jambi. Berdasarkan dari luas daerah dan pembagian daerah administrasi kecamatan tahun 2012, kota Jambi terdapat 8 kecamatan yang terdiri dari Kota Baru, Jambi Selatan, Jambi Timur, Jelutung, Telanaipura, Danau Teluk, Pelayangan, dan Pasar Jambi. Kecamatan Pasar Jambi memiliki luas wilayah 4,02 km<sup>2</sup> dengan kelurahan berjumlah 4. Untuk perbatasan wilayah dari kecamatan Pasar Jambi di bagian sebelah Utara berbatasan dengan Sungai Batanghari, sebelah Selatan berbatasan dengan kecamatan Jelutung, sebelah Timur berbatasan dengan Jambi Timur, sebelah Barat berbatasan dengan kecamatan Jelutung dan kecamatan Danau Sipin ([kecpasarjambi.jambikota.go.id](http://kecpasarjambi.jambikota.go.id)).



Gambar 5. Kawasan Kecamatan Pasar Jambi  
(Sumber: [kecpasarjambi.jambikota.go.id](http://kecpasarjambi.jambikota.go.id))

## 2.4. Batik Jambi

Dalam buku *Kekayaan Budaya Dalam Khazanah* (seperti yang dikutip dalam Sarah, 2020, hlm. 40). Batik Jambi Pada batik Jambi, motif – motif yang diberikan terinspirasi dari lingkungan sekitar Jambi, seperti flora dan fauna yang pada umumnya dapat ditemukan di Indonesia. Walaupun begitu batik Jambi memiliki perbedaan yang signifikan dengan batik-batik yang ditemukan dari daerah yang lain dalam bentuk motif, corak dan pewarnaannya. Pada batik Jambi dapat dilihat dari letak kesederhanaannya dalam pembentukan motif dan pewarnaan yang khas, yaitu motif yang tidak berangkai (ceplok-ceplok) dan berdiri sendiri.

Sarah (2020) menyampaikan bahwa untuk penamaan pada motif batik Jambi diberikan pada setiap bentuk motif batik itu sendiri. Ia juga menyampaikan pemberian nama batik bukan dilihat suatu rangkaian unsur bentuk dari batik atau elemen yang telah didesain jadi satu kesatuan. Untuk peredaran motif batik pada generasi sekarang merupakan hasil motif – motif yang telah dikreasi secara kreatif dan inovasi dari motif-motif yang telah ada (hlm. 52). Berikut merupakan motif-motif batik yang penulis gunakan dalam perancangan *environment* di dalam film animasi 2D “Adiwarna”, yaitu motif batik Angso Duo, motif batik Bungo eladi, motif Bunga *Rafflesia*, motif batik Kapal Sanggat, dan motif batik Riang-Riang.

Dalam perancangan *environment* di dalam film animasi 2D “Adiwarna” menggunakan motif batik Angso Duo, motif batik Bungo Keladi, motif batik Batanghari, motif batik Kapal Sanggat, dan motif batik Riang-Riang. Salah satu motif batik yang digunakan pada film animasi 2D dari “Adiwarna” yang merupakan ikonik dari kota Jambi, yaitu motif Angso Duo. Disampaikan oleh Tiara dan Ramadhan (2020) bahwa untuk penerapan motif Angso Duo pada umumnya juga dapat dijumpai didalam tas, sepatu, aksesoris, ornamen atau ukiran, pakaian adat Jambi dan motif “Angso duo” juga sebagai monumen pelambangan kota Jambi. Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh Tiara dan Ramadhan (2020) kepada ibu Soraya yang merupakan salah satu pengurus Balai Kerajinan Rakyat Selaras Pinang Masak menyampaikan bahwa motif Angso Duo yang paling banyak diproduksi dan diminati.

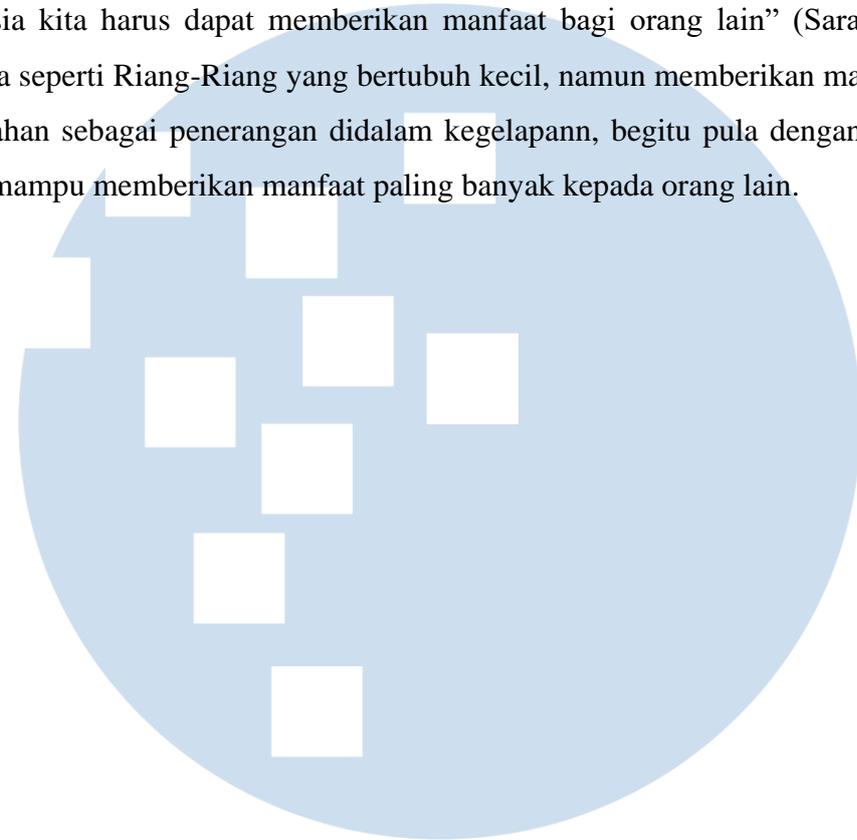


Gambar 6. Motif – Motif Batik jambi  
(Sumber: *Batik Jambi: Identitas Budaya Daerah kota Jambi 1980 - 2010, 2020*)

Sarah (2020) menyampaikan motif-motif batik tersebut memiliki arti dan makna yang berbeda. Untuk penggunaan motif batik Angso Duo melambangkan nilai keselarasan antara makhluk hidup. Biasanya penggunaan motif Angso Duo dikombinasikan dengan beberapa variasi motif lainnya seperti, motif Bunga *Rafflesia*, motif Kapal Sangat dan lainnya. Kemudian, untuk motif Bunga *Rafflesia* bisa didapatkan pada motif batik Bungo Muko Macan yang berasal dari Kabupaten Tebo. Bunga *Rafflesia Arnoldi* juga banyak ditemukan di daerah Tebo dekat dengan provinsi Riau. Karena kebanyakan dari motif-motif batik Tebo berasal dari kekayaan sumber flora dan fauna nya sendiri (Wulandari, Minarsih & Ajusril, 2012). Motif Bunga *Rafflesia* berasal dari Bunga *Rafflesia Arnoldi* yang merupakan Flora Endemik Sumatra dan dianggap sebagai salah satu bunga nasional di Indonesia (Ilmiah dan Sarwono, 2021).

Lalu, untuk motif berikutnya adalah motif batik Kapal Sangat terinspirasi dari kapal pada zaman Belanda, kemudian bentuk asli dari kapal tersebut telah disederhanakan bentuknya dengan teknik *stylized* menjadi motif Kapal Sangat (Suryanti, Ramanto, & Ernis, 2013). Kemudian, untuk motif Bunga Keladi merupakan salah satu motif khas Jambi. Motif Bungo keladi memiliki pesan terkandung didalam motifnya, yaitu goresan daun yang tegas menggambarkan ketegasan atau fokus pada hal-hal yang dihadapi (Sarah, 2020). Terakhir, untuk motif Riang - riang berasal dari serangga bernama Reriang tahunan. Dalam motif

batik Riang - Riang memiliki pesan yang terkandung didalamnya, yaitu “Sebagai manusia kita harus dapat memberikan manfaat bagi orang lain” (Sarah, 2020). Karena seperti Riang-Riang yang bertubuh kecil, namun memberikan manfaat dan keindahan sebagai penerangan didalam kegelapann, begitu pula dengan manusia yang mampu memberikan manfaat paling banyak kepada orang lain.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA