

Perancangan Background Bernuansa Tahun 1947 Pada Animasi 2D Brandan Bumi Hangus

Designing a 1947-Themed Background for the 2D Animation "Brandan Bumi Hangus"

Siti Andini^{a,1}, Rinanda Purba^{b,2}

^{a,b} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Potensi Utama, Jl.KL.Yos Sudarso Km. 6,5 No.3A, Tanjung Mulia, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241, Indonesia
sitiandini02@gmail.com¹, rinanda.purba.silangit@gmail.com²

ABSTRAK

Konflik Brandan Bumi Hangus di Sumatera Utara berpusat pada persaingan kontrol atas minyak bumi, dengan Belanda mempertahankan dominasi kolonial dan keuntungan ekonominya, sementara Indonesia berjuang untuk kemerdekaan politik dan ekonominya. Ketegangan ini memicu pertempuran sengit dan perlawanan gigih dari rakyat Indonesia. Nilai historis dari aksi bumi hangus ini diperingati dalam festival lokal pada 13 Agustus di Lapangan Petrolia, namun hanya diketahui oleh masyarakat setempat. Oleh karena itu, diperlukan media yang menjangkau audiens lebih luas. Film animasi dipilih karena kemampuannya membangkitkan emosi dan menyampaikan pesan edukatif. Animasi dengan visualisasi kreatif menarik minat anak muda, memadukan hiburan dan pembelajaran, serta mudah diakses melalui platform digital. Ini menciptakan atmosfer zaman kolonial Belanda di tahun 1940-an, selaras dengan sejarah Brandan. Survei menunjukkan 91,3% responden sangat setuju bahwa perancangan background dalam animasi "Brandan Bumi Hangus" penting sebagai edukasi sejarah. Ini menegaskan efektivitas film animasi sebagai media yang menarik dan edukatif untuk menyebarkan pengetahuan sejarah kepada generasi muda. Film animasi dapat memadukan hiburan dengan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam konteks yang menarik dan cerita yang menghibur, film animasi dapat menyampaikan pesan-pesan yang edukatif, mengajarkan nilai-nilai positif, dan membuka wawasan anak muda terhadap isu-isu sosial atau sejarah. Pendekatan yang lebih santai dan interaktif membuat anak muda lebih terbuka untuk belajar dan mengasimilasi informasi dengan lebih baik.

Kata Kunci : Background, Film Animasi, Fiksi Sejarah, Media Animasi, Pangkalan Brandan

ABSTRACT

The Brandan Bumi Hangus conflict in North Sumatra centered on the competition for control over oil, with the Dutch maintaining colonial dominance and economic benefits while Indonesia struggled for political and economic independence. This tension triggered fierce battles and staunch resistance from the Indonesian people. The historical significance of the scorched-earth action is commemorated in a local festival on August 13th at Petrolia Field, but it is only known to the local community. Therefore, a medium that reaches a wider audience is needed. Animated films were chosen for their ability to evoke emotions and convey educational messages. Animation with creative visualization attracts the interest of young people, combining entertainment and learning, and is easily accessible through digital platforms. This creates the atmosphere of the Dutch colonial era in the 1940s, aligning with the history of Brandan. Surveys showed that 91.3% of respondents strongly agree that the background design in the "Brandan Bumi Hangus" animation is important for historical education. This underscores the effectiveness of animated films as an engaging and educational medium for spreading historical knowledge to the younger generation. Animated films can blend entertainment with enjoyable learning. In an engaging context and entertaining story, animated films can convey educational messages, teach positive values, and broaden young people's perspectives on social or historical issues. A more relaxed and interactive approach makes young people more open to learning and assimilating information better. Animated films can be easily accessed through online platforms, streaming platforms, or social media channels. Young people are familiar with technology and digital content consumption, making animated films a highly relevant and easily accessible medium for them. This ease of access allows the message in animated films to reach a broader and deeper young audience.

Keywords : Animated Film, Animation Media, Background, Historical Fiction, Pangkalan Brandan

Info Artikel :

Disubmit: 10 September 2024

Direview: 05 Oktober 2024

Diterima : 07 November 2024

1. PENDAHULUAN

Wilayah Brandan Sumatera Utara, menjadi penting dalam konflik antara Indonesia dan Belanda karena kekayaan sumber daya alamnya, terutama minyak bumi. Minyak bumi adalah aset yang sangat berharga dan strategis pada masa itu, memiliki potensi ekonomi yang besar. Belanda, yang sebelumnya telah memanfaatkan sumber daya alam Indonesia selama masa kolonial, tidak ingin kehilangan kendali atas ladang minyak Brandan yang merupakan salah satu sumber pendapatan utama mereka.

Namun, saat Indonesia menyatakan kemerdekaannya, negara ini memiliki tekad untuk mengendalikan sumber daya alamnya sendiri demi kemakmuran nasional. Permintaan tersebut bertentangan dengan kepentingan Belanda yang berusaha mempertahankan dominasi mereka atas industri minyak. Brandan menjadi medan pertempuran antara Indonesia yang ingin merdeka secara politik dan ekonomi, serta Belanda yang ingin mempertahankan posisi dominan mereka.

Untuk menjaga kendali mereka, Belanda menggunakan kekuatan militer dan kehadiran mereka di wilayah Brandan. Pasukan Belanda ditempatkan di sekitar ladang minyak untuk melindungi kepentingan ekonomi mereka. Mereka melakukan operasi militer yang keras untuk menekan perlawanan rakyat Indonesia yang berusaha merebut kembali kontrol atas sumber daya alam tersebut. Kontrol sumber daya alam di Brandan menjadi sasaran utama konflik, dengan Belanda berusaha mempertahankan kendali ekonomi mereka dan Indonesia berjuang untuk memanfaatkan sumber daya alam sebagai bagian dari kedaulatan dan kemajuan nasional mereka.

Dalam rangka konflik Brandan Bumi Hangus, persaingan atas kontrol sumber daya alam, terutama minyak bumi, memainkan peran sentral. Belanda berupaya untuk mempertahankan dominasi kolonial mereka dan keuntungan ekonomi dari industri minyak, sedangkan Indonesia berjuang untuk meraih kemerdekaan politik dan ekonomi dengan mengendalikan sumber daya alam yang melimpah di wilayah mereka. Inilah yang mendasari ketegangan dan pertempuran sengit di Brandan, yang menghasilkan kekerasan serta perlawanan gigih dari rakyat Indonesia dalam upaya mereka memperjuangkan kedaulatan dan kebebasan.

Nilai historis yang terkandung dalam aksi bumi hangus ini nyatanya terus diperingati dalam sebuah festival perayaan yang dilaksanakan bertepatan pada tanggal 13 Agustus di Lapangan Petrolia, Komplek Pertamina Pangkalan Brandan Puraka – 1. Namun, festival tersebut hanya bersifat lokal sehingga hanya masyarakat Pangkalan Brandan dan sekitarnya yang mengetahui sejarah Brandan Bumi Hangus, adapun diluar itu hanya segelintir orang yang mengetahui sejarah tersebut. Oleh karenanya diperlukan sebuah media yang dapat menjangkau khalayak yang lebih luas[1].

Media Film animasi memiliki kemampuan untuk membangkitkan emosi yang kuat pada anak muda. Melalui karakter-karakter yang memikat dan cerita yang mendalam, film animasi dapat membuat anak muda merasa terhubung secara emosional dengan cerita yang disampaikan. Ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan mereka dan memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami dan menghayati pesan yang disampaikan. Keunikan film animasi terletak pada visualisasi yang kreatif dan menarik. Penggunaan warna-warna cerah, desain karakter yang unik, dan pengaturan dunia yang fantastis dapat menghadirkan pengalaman visual yang luar biasa bagi anak muda. Visualisasi yang menarik ini dapat membuat pesan atau konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak muda. Film animasi dapat memadukan hiburan dengan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam konteks yang menarik dan cerita yang menghibur, film animasi dapat menyampaikan pesan-pesan yang edukatif, mengajarkan nilai-nilai positif, dan membuka wawasan anak muda terhadap isu-isu sosial atau sejarah[2]. Pendekatan yang lebih santai dan interaktif membuat anak muda lebih terbuka untuk belajar dan mengasimilasi informasi dengan lebih baik. Film animasi dapat dengan mudah diakses melalui platform online, platform streaming, atau saluran media sosial. Anak muda terbiasa dengan teknologi dan konsumsi konten digital, sehingga film animasi menjadi media yang sangat relevan dan mudah dijangkau bagi mereka. Kemudahan akses ini memungkinkan pesan dalam film animasi untuk mencapai target audience anak muda dengan lebih luas dan mendalam.

Menurut White, 2006 dalam tulisannya yang berjudul *Animation From Pencils To Pixels: Classical Techniques For Digital Animators*, menyatakan bahwa tidak ada film animasi yang tidak menggunakan background. Background pada dasarnya adalah segala hal yang tidak bergerak pada

sebuah adegan, yang bertindak sebagai penetapan latar sebuah cerita, pendukung suasana hati, serta gaya visual yang disajikan dalam sebuah tayangan animasi[3]. Background dapat berupa apapun, mulai dari warna polos hingga lukisan yang megah dan eksentrik[4]. Dalam keseluruhan, background merupakan elemen penting dalam sebuah animasi yang tidak boleh diabaikan. Sebuah background yang baik dapat meningkatkan kualitas visual dari animasi, memperkaya cerita dan mengkomunikasikan pesan dengan lebih jelas, serta membuat animasi terlihat lebih hidup dan menarik perhatian penonton.

Pada tahun 2015, STMIK Amikom Yogyakarta merilis sebuah film animasi 2D sejarah dengan anggaran sebesar Rp 15 Miliar berjudul "*Battle of Surabaya*". Film ini adalah contoh yang baik dalam menggabungkan tema sejarah dan perjuangan dalam sebuah film animasi 2D. "*Battle of Surabaya*" bisa menjadi referensi yang menarik untuk mempelajari penggunaan animasi dan penyampaian cerita yang efektif[5].

Hal ini bertujuan menciptakan atmosfer zaman kolonial Belanda di tahun 1940-an, sehingga pesan dan narasi dalam film dapat selaras dengan kisah yang terjadi di Brandan pada masa tersebut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Literature Review

Sebuah buku yang menulis peristiwa Bumi Hangus yang merupakan bencana yang menimpa wilayah Pangkalan Brandan yaitu terjadinya peledakan pada sumur dan kilang minyak di wilayah tersebut yang menyebabkan terjadinya kebakaran hebat yang menghancurkan seluruh wilayah Pangkalan Brandan. Dan dibalik itu semua ada perjuangan bangsa Indonesia untuk mempertahankan wilayah Pangkalan Brandan melawan para penjajah dari Jepang dan Belanda yang ingin menguasai kilang minyak di daerah tersebut [1]. Berdasarkan buku di atas, penulis akan menjadikan isi buku tersebut sebagai dasar pembentukan latar belakang dalam film animasi yang sedang dikembangkan.



Gambar 1. Buku Peristiwa Bumi Hangus Pangkalan Brandan

Sumber: Dokumentasi Siti Andini, 2024

Dalam kutipan e-book berjudul "*Animation From Pencils to Pixels : Classical techniques for digital animators*", terdapat hampir semua komponen yang diperlukan untuk merencanakan, memproduksi, mengarahkan, menganimasikan, merangkai, menerbitkan, dan mendistribusikan film animasi secara mandiri, dengan menggunakan format 2D, 3D, vektor, atau raster. E-book ini mencerminkan esensi sebenarnya dari penguasaan animasi dan memberikan kesempatan bagi animator muda dari seluruh dunia, tanpa memandang latar belakang budaya atau kelas sosial, untuk menghasilkan animasi yang sangat baik[3]. Berdasarkan dari e-book di atas, penulis akan menjadikannya sumber acuan dalam proses pembelajaran dasar-dasar animasi, terutama dalam konteks perancangan *background* baik yang diam maupun yang bergerak, yang akan diimplementasikan dalam film animasi "Brandan Bumi Hangus".

"*From Student to Professional*" yang ditulis oleh Mike S. Fowler, terdapat upaya untuk melakukan eksplorasi terhadap alasan yang melatarbelakangi penggunaan berbagai jenis latar belakang yang berfungsi sebagai elemen visual dalam animasi. E-book ini bertujuan untuk mendemonstrasikan prinsip-prinsip ini dengan menggunakan contoh visual yang jelas. Dengan

memanfaatkan contoh visual yang jelas, e-book ini memberikan ilustrasi konkret tentang berbagai aspek yang mempengaruhi perancangan latar belakang, termasuk pertimbangan seperti gaya artistik, pemilihan warna, perspektif, dan elemen desain lainnya [4]. Berdasarkan dari e-book di atas, penulis akan menjadikannya acuan dalam hal merancang *background* dalam film animasi “Brandan Bumi Hangus”. Acuan yang dimaksudkan adalah dalam hal komposisi layout untuk desain background yang disesuaikan dengan posisi *framing* karakter.

Dalam e-book berjudul “*Clip Studio Paint by Example*” yang ditulis oleh Ludovico Serra, terdapat penjelasan tentang penggunaan perangkat lunak Clip Studio Paint (CSP) yang digunakan oleh penulis. Clip Studio Paint merupakan perangkat lunak seni yang canggih dengan fitur-fitur seperti pengaturan materi bawaan, integrasi 3D, dan fitur kerja kelompok yang dapat membantu pengguna dalam menciptakan karya seni. Selain itu, perangkat lunak ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur lain yang dapat mempercepat alur kerja ilustrator, seniman konsep, dan seniman komik[6]. Berdasarkan dari e-book di atas, penulis akan memperoleh pemahaman komprehensif dan praktik dalam menggunakan Clip Studio Paint untuk mencapai hasil seni yang berkualitas tinggi.

B. Tinjauan Karya

Tinjauan karya ini merupakan bentuk pemaparan penulis sebagai referensi dalam membuat karya. Berikut beberapa tinjauan karya yang menjadi referensi penulis, agar tidak jauh dari konsep yang akan dibuat.

Battle of Surabaya menceritakan tentang petualangan Musa. Ia adalah Seorang remaja yang bekerja sebagai tukang semir sepatu yang menjadi kurir bagi perjuangan arek-arek Suroboyo pada pertempuran tahun 1945. Cerita diawali dengan visualisasi dahsyat dari pengeboman kota Hiroshima oleh Sekutu yang menandakan menyerahnya Jepang. “Indonesia merdeka, itu yang kudengar di RRI, Jepang menyerah!”, kata Musa. Tetapi langit Surabaya kembali merah dengan peristiwa Insiden Bendera dan kedatangan Sekutu yang ditumpangi oleh Belanda. Berbagai peristiwa dilalui Musa sebagai kurir, kehilangan harta dan orang-orang yang dikasihi menjadi konsekuensi tugas mulia tersebut. Dalam hal ini, penulis memanfaatkan karya ini sebagai acuan dan inspirasi dalam merancang background animasi Brandan Bumi Hangus. Perbedaannya terletak pada tingkat detail dengan animasi “Brandan Bumi Hangus” yang lebih rendah dan penggunaan teknik *brush* yang berdampak pada hasil akhir dari latar tersebut.

Film animasi fiksi yang bercerita tentang perjalanan seorang anak bernama Aang yang merupakan seorang *Avatar*. *Avatar* merupakan orang yang dapat mengendalikan 4 element yaitu api, air, tanah dan udara. Dalam perjalanannya, Aang dan teman temannya menemukan sekutu dan musuh baru serta menghadapi berbagai rintangan dan tantangan daamupaya mereka untuk menyelamatkan dunia. Terdapat beberapa kesamaan dalam film animasi yaitu *colour tone vintage* yang dominan, namun perbedaannya pada gaya *background* film animasi *Avatar* ini yang cenderung lebih datar (*flat*) daripada *background* Brandan Bumi Hangus.

“*Grave of the Fireflies*” adalah film yang mengharukan dan kuat yang menjelajahi efek mengerikan perang terhadap warga sipil yang tidak bersalah, terutama anak-anak. Film ini telah dipuji karena dampak emosionalnya, animasinya yang bagus, dan penggambarannya yang tegas terhadap realitas yang keras dari perang. Terdapat berbagai elemen yang dapat dijadikan sumber referensi dalam menentukan palet warna latar belakang dalam film ini, namun yang membedakan adalah tingkat detail dalam perancangan latar belakang di film animasi Brandan Bumi Hangus.

3. METODE

A. Pengumpulan Data

Dalam proses perancangan *background* pada animasi 2D dengan nuansa tahun 1947, penulis menggabungkan penggunaan data primer dan sekunder untuk mendapatkan pemahaman yang akan digunakan penulis untuk mengetahui konsep awal pada Animasi 2D Brandan Bumi Hangus.



Gambar 2. Kunjungan Lapangan Pangkalan Brandan
Sumber: Dokumentasi Siti Andini, 2024

Pengumpulan data mengenai detail-detail arsitektur dan tata letak kota Pangkalan Brandan dilakukan melalui kunjungan lapangan ke lokasi-lokasi historis yang relevan, yang diikuti oleh observasi langsung. Data tersebut menjadi dasar bagi penulis untuk merancang background, dengan penekanan pada penggunaan warna, tekstur, dan komposisi warna pastel yang cenderung menuju nuansa coklat kekuningan, yang bertujuan untuk menciptakan suasana zaman kolonial.

Pengumpulan data mengenai geografis lingkungan selama periode pengeboran dilakukan melalui wawancara dengan Pak Kliwon, seorang mantan bagian pengeboran di Pertamina pada tahun 1997. Dalam wawancara tersebut, Pak Kliwon memberikan wawasan yang penting mengenai perubahan fisik lingkungan masa pengeboran, memberikan pemahaman lebih mendalam tentang dampak sosial dan ekonomi dari kegiatan tersebut.



Gambar 3. Wawancara Bersama Mantan Pekerja Pertamina
Sumber: Dokumentasi Siti Andini, 2024

Selain itu penulis juga merujuk pada sumber-sumber sekunder seperti buku sejarah, foto arsip, dan dokumentasi visual lainnya yang menggambarkan kehidupan pada periode tersebut. Referensi dari film-film, kartun, dan materi visual lainnya dari era 1940-an juga digunakan untuk memperkaya pemahaman tentang estetika dan gaya visual yang dominan pada masa itu.

B. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap penting dalam pengolahan data yang telah dikumpulkan dari subjek penelitian. Data tersebut diuraikan menjadi beberapa kategori agar dapat memberikan solusi yang diharapkan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode 5W+1H untuk menguraikan data yang diperoleh, yang kemudian dijelaskan dalam tabel 5W+1H di bawah ini.

Tabel 1. 5W + 1H

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa peran <i>background</i> dalam animasi ini?	Perancangan <i>background</i> bernuansa tahun 1947 dalam animasi ini memiliki tujuan untuk menggambarkan suasana dan atmosfer wilayah Brandan pada masa konflik antara Indonesia dan Belanda.
2	Siapa target <i>audience</i> yang dituju untuk perancangan	Target <i>audience</i> yang dituju untuk perancangan <i>background</i> animasi ini adalah para pecinta seni visual, terutama yang

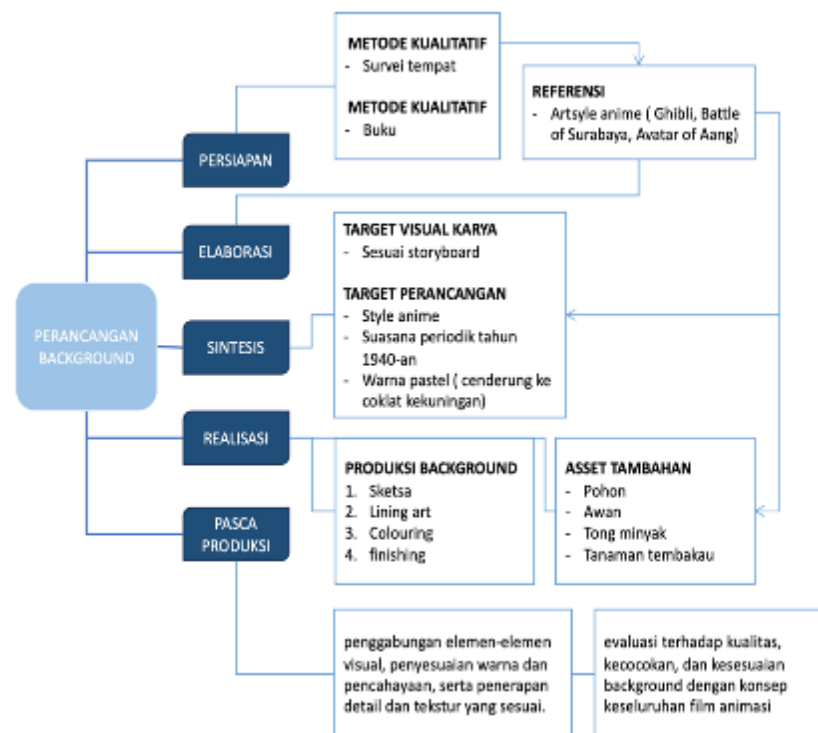
	<i>background</i> animasi ini?	mengapresiasi detail dan konteks sejarah dalam produksi animasi.
3	Kapan proses perancangan <i>background</i> dalam animasi ini dilakukan?	Perancangan <i>background</i> akan menjadi bagian integral dari fase pra-produksi animasi, dimulai dari tahap awal untuk memberikan waktu yang cukup bagi tim perancang untuk melakukan riset dan pengembangan konsep latar belakang yang akurat dan mendalam.
4	Dimana perancangan <i>background</i> ini digunakan?	<i>Background</i> akan menjadi sarana untuk menggambarkan kehidupan sehari-hari dan konflik politik dan ekonomi di wilayah tersebut.
5	Kenapa perancangan <i>background</i> ini relevan pada animasi ini?	<i>Background</i> dalam animasi ini adalah untuk menciptakan suasana dan atmosfer yang sesuai dengan konteks sejarah dan emosi yang ingin disampaikan. <i>Background</i> yang tepat akan membantu mengkomunikasikan pesan-pesan sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita, serta meningkatkan pengalaman penonton secara keseluruhan.
6	Bagaimana proses perancangan <i>background</i> dalam animasi ini?	Proses perancangan <i>background</i> akan melibatkan kombinasi dari riset historis, kreativitas artistik, dan penggunaan teknologi animasi terkini. Penulis akan menggunakan berbagai teknik digital untuk menciptakan <i>background</i> yang sesuai dengan masa konflik, dan tidak hanya menunjang visualitas animasi, tetapi juga memperkaya cerita secara keseluruhan.

C. Ide Kreatif

Dalam upaya menciptakan ide-ide kreatif untuk perancangan *background* dalam animasi 'Brandan Bumi Hangus', penulis melakukan pembagian yang sistematis terhadap aspek-aspek utama. Hal ini dirancang untuk mempermudah proses pengembangan konsep yang telah diperoleh dari analisis data yang mendalam dan teliti.

- Metode Berpikir

Pada tahap metode berfikir, penulis menggunakan metode *brainstorming* untuk perancangan desain *background* pada animasi 'Brandan Bumi Hangus'. Tujuannya adalah mengembangkan pola pikir kreatif serta menemukan solusi dari berbagai masalah. Proses *brainstorming* yang dilakukan pengkarya adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Brainstorming

Sumber: Dokumentasi Siti Andini, 2024

- Tema

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai geografis lingkungan serta keadaan sosial di wilayah Brandan, Sumatera Utara pada tahun 1947, tema dari perancangan latar belakang dalam animasi ini adalah menciptakan atmosfer yang memikat dan sesuai dengan era kolonial Belanda di tahun 1940-an, dengan menggunakan palet warna pastel dan unsur visual yang mencerminkan suasana zaman tersebut, sehingga memperkaya pengalaman visual dan mendukung narasi sejarah yang disampaikan dalam film animasi "Brandan Bumi Hangus".

- Target Pengguna

Target pengguna merupakan pengambil keputusan yang menjadi sasaran perancangan *background* yang diciptakan. Target pengguna penulisjabarkan menjadi beberapa sigmentasi, yaitu demografis, psikografis, geografis.

a. Demografis

Usia : Semua umur

Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

b. Psikografi

Target audiens yang diincar adalah masyarakat umum secara keseluruhan yang belum mengetahui tentang sejarah bumi hangus Pangkalan Brandan.

c. Geografis

Sumatera Utara, khususnya kota Medan, kota Pangkalan Brandan dan sekitarnya.

- **Strategi Kreatif**

Strategi kreatif merupakan sebuah rangkaian kegiatan untuk merumuskan bentuk, isi serta strategi penyampaian pesan. Hal ini dilakukan sebelum masuk dalam tahap pengerjaan visual. Adapun strategi kreatif yang penulis buat sebagai berikut:

a. What to say

Penulis ingin memperkenalkan sejarah Brandan Bumi Hangus dengan cara yang menarik. Penggunaan animasi dan visual diharapkan dapat membuat ketertarikan audiens terhadap aspek-aspek sejarah yang disampaikan.

b. How to say

Penulis ingin memperkenalkan sejarah Brandan Bumi Hangus melalui medium animasi ini. *Background* yang dirancang memiliki peran untuk memberikan atmosfer yang tepat untuk cerita menjadi lebih dramatis bagi para penonton, dan dapat meningkatkan daya tarik visual dari animasi secara keseluruhan.

D. Konsep Media

- Media Utama

Media utama dari perancangan karya ini adalah film animasi 2D "Brandan Bumi Hangus" yang nantinya akan ditayangkan di festival Brandan Bumi Hangus pada tanggal 13 Agustus 2024 dan disusul dengan penayangannya di teater.

- Media Pendukung

Media pendukung bertujuan membantu dalam penyampaian informasi dan dapat meningkatkan minat kepada cerita sejarah Brandan Bumi Hangus. Media pendukung yang digunakan untuk melengkapi dari media utama yaitu seperti *infographic*, *mousepad*, poster, gantungan kunci, stiker.

E. Visualisasi

Visualisasi merupakan proses pengembangan elemen–elemen visual yang telah disusun sebelumnya.

- Pengembangan Elemen Visual

Berikut ini adalah pengembangan elemen visual yang penulis lakukan selama proses perancangan *background* animasi 2D Brandan Bumi Hangus sebagai berikut :

a. *Storyboard*

Storyboard atau papan cerita bertujuan untuk memvisualisasi apa yang akan dibuat dalam animasi, hal ini memudahkan perancang dalam menentukan perancangan *background* yang sesuai didalam animasi.

b. Warna

Warna yang penulis gunakan ialah palet warna pastel yang dipadukan dengan mood colour yang cenderung ke arah coklat kekuningan, tujuannya adalah untuk menciptakan suasana yang khas dari zaman kolonial. Warna-warna pastel dapat memberikan sentuhan yang lembut namun klasik, sementara nuansa coklat kekuningan memberikan kesan hangat dan autentik yang sesuai dengan periode sejarah yang ingin dipresentasikan dalam animasi ini.



Gambar 5. Palet Colour

Sumber: Dokumentasi Siti Andini, 2024

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Karya

Dari beberapa alternatif yang telah dirancang, pilihan jatuh pada kolom alternatif 2 dikarenakan visualisasi yang ditawarkannya sesuai dengan konsep perancangan yang telah ditetapkan penulis. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengoptimalkan skala dan proporsi dalam film animasi sehingga dapat secara proposional menyatu dengan elemen-elemen visual lainnya. Selain itu, melalui pemilihan tersebut, diharapkan mampu memperjelas alur cerita naratif sehingga pesan dan gagasan yang ingin disampaikan dalam animasi dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan efektif.

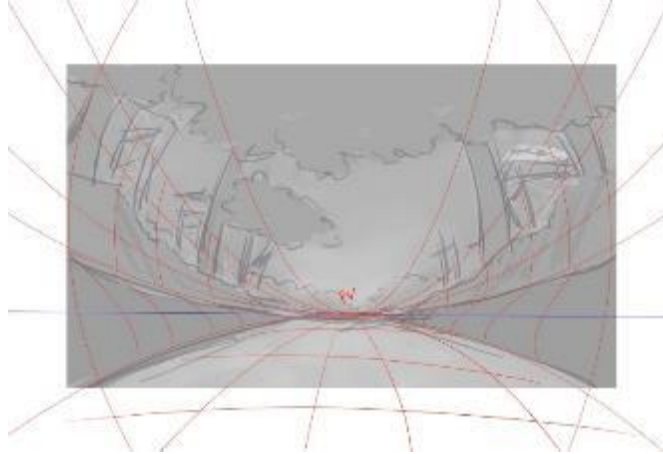
Perancangan background menggunakan bantuan software Clip Studio Paint dengan support macOS. Pemilihan software ini didasarkan pada kebutuhan untuk memudahkan proses perancangan background dengan beragam pilihan brush yang tersedia. Dengan demikian, penggunaan software ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas hasil akhir dalam pembuatan background animasi.



Gambar 6. Tampilan Awal Aplikasi Clip Studio Paint

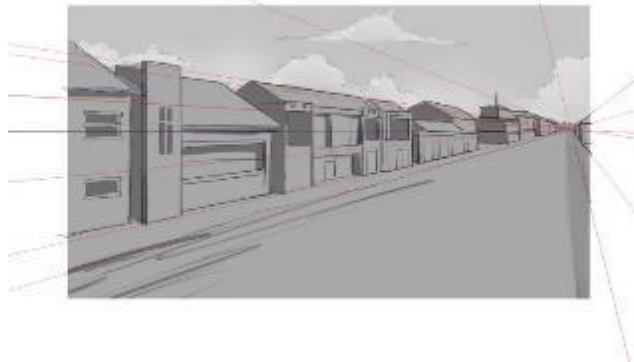
Sumber: Dokumentasi Siti Andini, 2024

Pada tampilan awal aplikasi Clip Studio Paint, penulis harus menambahkan lembar kerja baru dengan format yang sesuai dengan ketentuan dari setiap scene. Umumnya, format yang digunakan memiliki ukuran 1920 x 1080px dengan resolusi 300 dpi. Setelah menyesuaikan ukuran yang dibutuhkan, proses perencanaan sketsa dasar background melibatkan tahapan penyempurnaan dasar perspektif background dan penentuan nilai-nilai value, yang dilakukan secara digital baik dalam format 2D maupun menggunakan aset 3D.



Gambar 7. Sketsa Perspektif Frog Eye

Sumber: Dokumentasi Siti Andini, 2024



Gambar 8. Sketsa Perspektif Satu 1 Hilang

Sumber: Dokumentasi Siti Andini, 2024

Dalam proses perencanaan sketsa, keselarasan perspektif dan kontras cahaya dalam suatu scene. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang lingkungan latar belakang yang akan ditampilkan. Proses ini bertujuan untuk mencapai kesan dramatis yang mendalam dalam setiap adegan, yang dapat diperoleh melalui pengaturan warna, penggunaan cahaya yang tepat, serta penyesuaian visualisasi objek yang ada.



Gambar 9. Hasil dari Perspektif Frog Eye

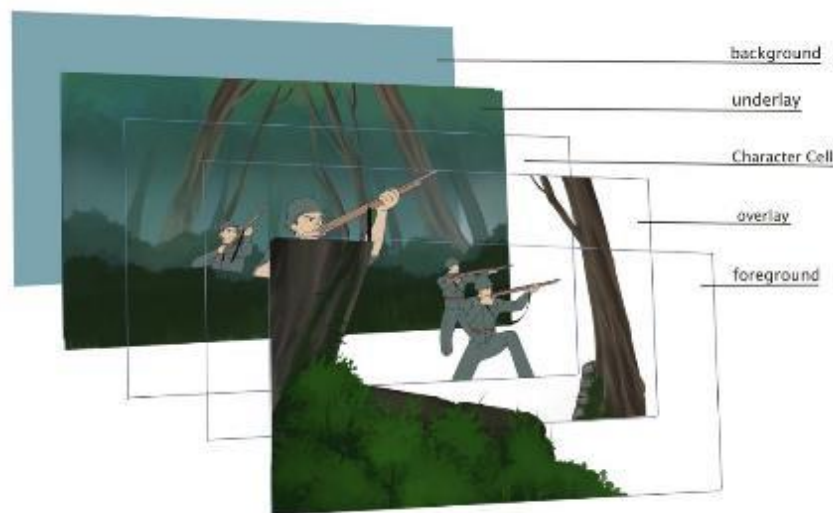
Sumber: Dokumentasi Siti Andini, 2024



Gambar 10. Hasil dari Perpektif 1 Titik Hilang

Sumber: Dokumentasi Siti Andini, 2024

Dengan demikian, penggabungan elemen-elemen ini secara harmonis diharapkan mampu menghasilkan sebuah atmosfer yang mendalam dan memukau bagi para penonton. Kemudian, penulis bersama direktor bertanggung jawab untuk menentukan setting layout sebuah adegan di visualisasikan karakter dengan *background*.



Gambar 11. Level Cell atau Level Diagram

Sumber: Dokumentasi Siti Andini, 2024

Penulis mempersiapkan susunan atau level cell atau sering di sebut level diagram yang terdiri dari *background cell*, *underlay*, *character cell*, *overlay*, dan *foreground*. Namun hal ini tergantung kebutuhan suatu *scene*.

- Media Utama

Film animasi ini menceritakan tentang Jodi yang merupakan seorang kepala petani tembakau yang bekerja dibawah seorang Belanda bernama Aldert yang berkuasa di Pangkalan Brandan. Kisah ini diadaptasi berdasarkan sejarah Bumi Hangus Pangkalan Brandan yang terjadi pada 13 Agustus 1945 dimana terjadinya perebutan kekuasaan atas kilang minyak di Pangkalan Brandan setelah mundurnya Jepang dari Indonesia. Animasi ini memiliki format sebagai berikut :

Judul	: Brandan Bumi Hangus
Kategori	: Film Fiksi Sejarah
Durasi	: 40-50 Menit
Genre	: Drama, Action
Frame rate	: 15 fps
Ekstensi	: .mp4

Resolusi : 1920 x 1080 (16:9)

- Media Pendukung

Poster merupakan media pendukung yang bertujuan sebagai media promosi dari film animasi ini agar dapat menarik lebih banyak penonton.



Gambar 12. Poster Brandan Bumi Hangus 1

Sumber : Konten Kreator Universitas Potensi Utama, 2024

Ukuran : A1
Bahan : Art Paper
Tipografi : Anton Regular, The Rambler
Software : Adobe Photoshop 2024

- Merchandise



Gambar 13. Sticker, Gantungan Kunci, Mousepad Brandan Bumi Hangus

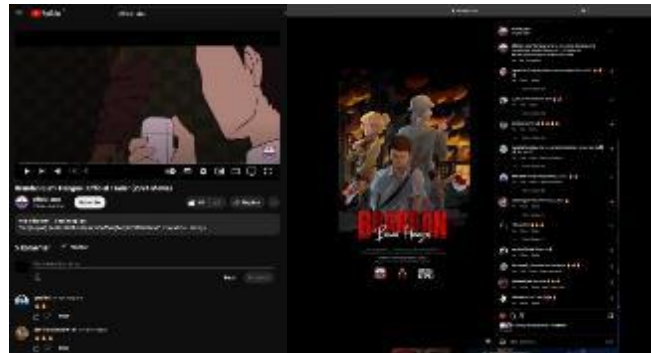
Sumber : Anchor Animate, 2024

Ukuran : 6 x 6 cm
Bahan : Kertas Sticker Kilat / Krilik
Software : Clip Studio Paint

B. Pembahasan

- Pengumpulan Data Responden

Penulis melakukan pengumpulan data melalui media sosial Youtube dan Instagram pada tanggal 17 Maret 2024 untuk mendapatkan hasil pengukuran kecapaiannya karya yang dihasilkan dalam bentuk kuisioner. Adapun dokumentasi saat pengumpulan data sebagai berikut:



Gambar 14. Screenshot Media Sosial Youtube

Sumber: Dokumentasi Siti Andini, 2024

- Kuesioner

Metode yang dilakukan penulis untuk menganalisis hasil pencapaian karya perancangan background Brandan bumi hangus ini adalah dengan menggunakan kuisisioner. Data yg diperoleh dari pengisian kuisisioner oleh responden, penulis dapat menjabarkan data tersebut dalam bentuk presentase yang akan mempermudah untuk memahami hasil dari kuesioner tersebut untuk penilaian perancangan background ini.

Dari hasil kuesioner yang telah dipaparkan diatas, penulis menggunakan perhitungan skala likert. Skala likert biasa digunakan untuk pengambilan data dalam bentuk survei. Skala likert juga digunakan untuk menghitung tanggapan positif ataupun tanggapan negatif terhadap perancangan background pada animasi Brandan Bumi Hangus ini melalui kuesioner yang telah diisi oleh responden. Penulis merangkum pertanyaan pada kuesioner yang melibatkan partisipasi 50 responden. Dari kuesioner tersebut diperoleh rangkuman sebagai berikut :

- Responden yang menjawab positif 38 (skor 3)
- Responden yang menjawab ragu-ragu 11,5 (skor 2)
- Responden yang menjawab negative 0,5 (skor 1)

Setelah mengetahui jumlah rangkuman dari hasil kuesioner, kemudian penulis memakai rumus skala likert sebagai berikut :

T = Total jumlah responden yang memilih
Pn = Pilihan angka skor likert

Yang dimana rumusnya :

$$T \times Pn$$

Maka perhitungannya,

Positif	38 x 3	= 114
Ragu-ragu	11 x 2	= 22
Negatif	1 x 1	= 1
Jumlah total		= 137

Skala likert harus mengetahui interval (rentang jarak) dan interpretasi persen, interpretasi persen untuk mengetahui penilaian menggunakan metode interval skor persen (I) yang di mana dalam perhitungannya yaitu:

$$\text{Rumus index \%} = 100 / \text{total skor (likert)}$$

Maka:

$$100 : 3 = 33,3$$

$$(I) = 33,3 \text{ merupakan jarak } 0\% \text{ sampai } 100\%$$

Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval antara lain (jumlah responden = 50):

- Angka 0% - 33,29% = Tidak setuju
- Angka 33,3% - 66,6% = Netral/Biasa saja
- Angka 66,7% - 100% = Sangat setuju/Sangat baik

Maka penyelesaian skala likert ini dapat diselesaikan dengan rumus $114 + 22 + 1 = 137$ x nilai maximum poin (jumlah responden '50' x poin terbesar '150' yang didapatkan dari 50 responden x 3 poin = 150). Maka dapat diselesaikan dengan rumus $137: 150 \times 100\% = 91,3\%$

Dari hasil perhitungan diatas, didapat hasil akhir yaitu 91,3% nilai ini berada dalam kategori "sangat setuju/ sangat baik". Dapat ditarik kesimpulan akhir bahwa responden "sangat setuju" dan perancangan background dalam animasi Brandan Bumi Hangus ini "penting" sebagai edukasi sejarah melalui media visual animasi 2D.

5. KESIMPULAN

Minyak bumi yang terletak di wilayah Brandan merupakan aset yang sangat berharga dan strategis pada masa itu karena potensi ekonominya yang besar. Belanda, yang sebelumnya telah menguasai dan memanfaatkan sumber daya alam Indonesia selama masa kolonial, sangat menginginkan untuk mempertahankan kendali atas ladang minyak Brandan. Ladang minyak Brandan adalah salah satu sumber pendapatan utama bagi Belanda, dan kehilangan kendali atasnya akan berdampak signifikan terhadap keuntungan ekonomi mereka. Oleh karena itu, wilayah Brandan menjadi medan pertempuran antara Indonesia yang ingin mengendalikan sumber daya alamnya sendiri demi kemakmuran nasional, dan Belanda yang berusaha mempertahankan dominasi dan kontrol atas industri minyak tersebut. Konflik ini mencerminkan pertarungan antara kepentingan politik dan ekonomi antara kedua negara pada masa itu.

Film animasi memiliki potensi besar untuk menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan pesan sejarah kepada anak muda. Dengan menggunakan karakter-karakter yang menarik dan cerita yang mendalam, film animasi mampu menarik perhatian penonton muda dan membuat mereka terhubung secara emosional dengan kisah yang disampaikan. Melalui visualisasi kreatif dan menarik, film animasi dapat membuat konsep-konsep sejarah yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh penonton.

Namun, untuk mencapai hal ini, film animasi membutuhkan background yang baik. Background tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang adegan, tetapi juga sebagai pendukung suasana hati, penentu gaya visual, dan penyampaian pesan dalam film. Dengan menggunakan background yang tepat, film animasi dapat memperkaya pengalaman visual penonton, memperjelas alur cerita, dan mengkomunikasikan pesan sejarah dengan jelas dan kuat.

Perancangan *background* dalam film animasi adalah suatu seni yang kompleks. Penggunaan warna, tekstur, komposisi, dan elemen-elemen visual lainnya harus dipertimbangkan secara cermat untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan konteks sejarah yang diinginkan. Background yang dirancang dengan baik akan membantu menciptakan atmosfer yang autentik dan memperkuat narasi film secara keseluruhan.

Dengan demikian, penting bagi pembuat film animasi untuk memberikan perhatian yang cukup pada desain background. Background yang baik akan meningkatkan kualitas visual film, meningkatkan daya tarik cerita, dan membantu penonton untuk lebih mudah terhubung dengan pesan sejarah yang ingin disampaikan. Dengan penggunaan *background* yang tepat, film animasi memiliki potensi besar untuk menjadi sarana yang efektif dalam mengedukasi dan menginspirasi generasi muda tentang sejarah dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Adapun saran yang sekiranya dapat penulis berikan sesuai dari hasil penelitian yang didapatkan adalah perlunya dukungan lembaga maupun dukungan pemerintah dalam pembuatan film animasi bersejarah ini agar dapat terwujud dan terciptanya media yang dapat meningkatkan kesadaran dan memotivasi untuk para generasi mendatang lebih mengenal sejarah dengan visual yang tidak membosankan.

REFERENSI

- [1] Dewi Wanti, I. (2011). *Seri Informasi kesejarahan No. 27/2011: peristiwa bumi hangus Pangkalan Brandan* (No. 27). Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh.

- [2] Fathma, A. (2021). Peran Film dalam Mendorong Fungsi Media Massa Penyampaian Warisan Sosial, <https://www.kompasiana.com/annikafathma2133/61738dac24b0e851a33cf362/peran-film-dalam-mendorong-fungsi-media-massa-penyampaian-warisan-sosial>. Diakses pada 28 mei 2023.
- [3] White, T. (2012). *Animation from pencils to pixels: Classical techniques for the digital animator*. Routledge.
- [4] Fowler, M. S. (2002). *Animation background layout: from student to professional*. Fowler Cartooning Ink Pub..
- [5] Wahyuni, T. (2014). Battle of Surabaya, Animasi Buatan Anak Bangsa, <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20141219080529-220-19243/battle-of-surabaya-animasi-buatan-anak-bangsa/>. Diakses pada 29 Mei 2023.
- [6] Serra, L. (2021). *Clip Studio Paint by Examples*. Birmingham, Packt Publishing Ltd.
- [7] KUNCORO, S. (2021). FILM ANIMASI 3D PUTRI HIJAU THE LEGEND OF ARU KINGDOM.