

Perancangan Desain Karakter Animasi 2D Pada Film “Brandan Bumi Hangus” Berlatar Tahun 1947

Designing 2D Animated Character Designs for the Film "Brandan Bumi Hangus" Set in 1947

Rachmad Zulfikar^{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
zulfikarr343@gmail.com¹, rinanda.purba.silangit@gmail.com²

ABSTRAK

Festival tahunan pada tanggal 13 Agustus di Lapangan Petrolia, Komplek Pertamina Pangkalan Brandan Puraka – 1 memperingati nilai historis aksi bumi hangus, namun hanya dikenal oleh masyarakat lokal. Untuk menjangkau khalayak yang lebih luas, diperlukan media yang efektif. Film animasi menawarkan visual kreatif dan menarik dengan karakter unik, lingkungan fantastis, dan efek visual menakjubkan, memikat minat anak muda dan memudahkan mereka terhubung dengan cerita serta pesan yang disampaikan. Dengan humor, petualangan, dan emosi yang kuat, film animasi dapat menghibur serta membangkitkan keterlibatan mereka. Didukung dengan pemasaran digital kreatif dan penggunaan media sosial, film animasi mudah diakses oleh audiens anak muda, sambil menyampaikan pesan edukatif dan mengangkat isu-isu sosial. Dalam perancangan animasi 2D "Brandan Bumi Hangus", penting untuk menciptakan karakter-karakter yang kohesif dengan latar waktu dan tema yang ditetapkan, menyampaikan narasi dan emosi melalui desain visual yang kuat. Desain karakter harus mencerminkan keberagaman budaya dan status sosial yang relevan, sambil mempertimbangkan elemen kontemporer agar tetap menarik bagi audiens masa kini. Melalui animasi 2D interaktif dan edukatif, sejarah dapat dihidupkan kembali secara visual, membantu generasi muda memahami dan menghargai nilai-nilai budaya dan kebangsaan dalam konteks yang menarik.

Kata Kunci : Design Karakter 2D, Film Animasi, Fiksi Sejarah, Media Animasi, Pangkalan Brandan

ABSTRACT

The annual festival on August 13th at Petrolia Field, Pertamina Complex, Pangkalan Brandan Puraka – 1 commemorates the historical significance of the scorched earth action, known locally but requiring effective media to reach a broader audience. Animated films offer creative and engaging visuals with unique characters, fantastic environments, and stunning visual effects, captivating young audiences and facilitating their connection with the story and messages conveyed. With humor, adventure, and strong emotions, animated films entertain and engage viewers, supported by creative digital marketing and social media use, making them easily accessible to young audiences while delivering educational messages and addressing social issues. In designing the 2D animation "Brandan Scorched Earth," it is crucial to create characters cohesive with the established time and theme, conveying narrative and emotions through strong visual design. Character designs should reflect cultural diversity and relevant social statuses, considering contemporary elements to remain appealing to present-day audiences. Through interactive and educational 2D animation, history can be visually revived, helping younger generations understand and appreciate cultural and national values in an engaging context.

Keywords : 2D Character Design, Animated Film, Animation Media, Historical Fiction, Pangkalan Brandan

Info Artikel :

Disubmit:

Direview:

Diterima :

Copyright © 2024 – Proporsi Journal. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Brandan, Sumatera Utara, merupakan daerah yang kaya akan sumber daya alam, terutama minyak bumi. Pada masa itu, minyak bumi menjadi salah satu komoditas yang sangat penting dan bernilai ekonomi tinggi. Kekayaan alam ini menjadikan Brandan sebagai target strategis bagi Belanda dalam menjaga keuntungan ekonomi dan politik mereka di wilayah Indonesia. Penemuan

ladang minyak di Brandan menggugah ketertarikan Belanda, yang ingin mempertahankan kendali mereka atas industri minyak dan menguasai sumber daya alam yang melimpah.

Ketika Indonesia menyatakan kemerdekaannya pada tahun 1945, negara ini memiliki keinginan untuk menguasai dan memanfaatkan sumber daya alamnya sendiri sebagai aset nasional. Namun, tujuan tersebut bertentangan dengan kepentingan Belanda yang ingin mempertahankan kendali kolonial mereka dan terus mengambil keuntungan dari sumber daya alam Indonesia, termasuk minyak di Brandan. Konflik antara Indonesia dan Belanda di Brandan melibatkan persaingan atas kontrol dan pemanfaatan sumber daya alam tersebut.

Belanda menggunakan kekuatan militer mereka untuk mempertahankan kendali atas daerah Brandan dan melindungi keuntungan ekonomi yang mereka peroleh dari industri minyak. Tindakan ini mencakup penempatan pasukan militer di sekitar ladang minyak, penjagaan ketat terhadap infrastruktur minyak, dan operasi militer untuk meredam perlawanan rakyat Indonesia. Konflik di Brandan Bumi Hangus merupakan salah satu cara bagi Belanda untuk memastikan dominasi mereka dalam industri minyak dan mempertahankan kontrol kolonial mereka di wilayah tersebut.

Dengan demikian, kontrol sumber daya alam, khususnya minyak bumi, menjadi faktor penting yang mempengaruhi konflik dalam peristiwa Brandan Bumi Hangus. Persaingan antara Indonesia yang ingin menguasai dan memanfaatkan sumber daya alamnya sendiri, serta Belanda yang berusaha mempertahankan keuntungan ekonomi dan politik mereka, menjadikan Brandan sebagai wilayah yang menjadi fokus konflik. Kontrol atas sumber daya alam ini menjadi salah satu aspek yang melatarbelakangi kekerasan dan penindasan yang dilakukan oleh pasukan Belanda serta perlawanan rakyat Indonesia dalam peristiwa tersebut.

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].

Film animasi menawarkan visual yang kreatif dan menarik, dengan karakter-karakter yang unik, lingkungan yang fantastis, dan efek-efek visual yang menakjubkan. Visual yang menarik ini dapat menarik perhatian dan mempertahankan minat anak muda, membantu mereka terhubung dengan cerita yang disampaikan dan memungkinkan mereka untuk lebih mudah mengingat pesan yang disampaikan. Film animasi biasanya menghadirkan cerita yang menarik dan menghibur. Dengan penggunaan humor, petualangan, dan emosi yang kuat, film animasi dapat membangkitkan minat dan keterlibatan anak muda dalam cerita yang disampaikan. Anak muda akan lebih mudah terlibat dengan cerita yang menghibur dan merasa terhubung dengan karakter-karakter yang ada. Anak muda tumbuh di era teknologi dan terbiasa dengan penggunaan media sosial serta konsumsi konten digital. Film animasi dapat disebarluaskan secara luas melalui *platform* online dan media sosial, membuatnya lebih mudah diakses oleh target *audience* anak muda. Film animasi juga dapat didukung dengan kampanye pemasaran digital yang kreatif untuk mencapai *audiens* yang lebih luas. Film animasi tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat menyampaikan pesan-pesan yang edukatif. Dengan penggunaan narasi yang kuat, film animasi dapat mengangkat isu-isu sosial, nilai-nilai positif, sejarah, dan topik-topik penting lainnya yang dapat memberikan wawasan dan pemahaman kepada anak muda. Dengan cara yang lebih santai dan menyenangkan, film animasi dapat membantu anak muda belajar dan berpikir kritis [2][3].

Karakter atau tokoh pada sebuah animasi merupakan salah satu unsur utama dalam membawa jalan cerita dan pesan yang disampaikan. Desain karakter mengacu pada penampilan, kepribadian, watak dan karakteristik tokoh. Perancangan karakter dalam animasi 2D “Brandan Bumi Hangus” untuk mendukung konsep cerita, pengadaptasian desain karakter dengan berlatar suasana Rakyat Indonesia pada tahun 1947. Dengan adanya desain karakter yang dirancang

sedemikian rupa maka akan menciptakan sebuah komunikasi yang efektif antara penyampai pesan dan penonton sebagai penerima pesan[4].

STMIK Amikom Yogyakarta pada tahun 2015 merilis sebuah film animasi 2D sejarah berjudul "Battle of Surabaya". "Battle of Surabaya" menggunakan animasi 2D yang memadukan gaya visual yang menarik dengan cerita yang mendalam. Film ini menampilkan adegan pertempuran yang intens dan penggambaran yang akurat terhadap suasana dan kondisi pada masa itu. Selain itu, film ini juga mengangkat tema persahabatan, harapan, dan semangat perjuangan melawan penjajah[5].

Dengan tujuan yang sama, penulis akan membuat film animasi 2D dengan judul "Brandan Bumi Hangus". Pada penelitian ini, penulis berfokus pada desain karakter agar identitas visual setiap tokoh memiliki keunikan sehingga mudah dikenali dan dapat membangun cerita dengan baik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Literature Review

Buku yang berisikan peristiwa Bumi Hangus dan merupakan bencana yang menimpa wilayah Pangkalan Brandan yaitu terjadinya peledakan pada sumur dan kilang minyak di wilayah tersebut sehingga 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. Isi buku ini menjadi latar dari karya film animasi yang akan di buat[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 : Irini Dewi Wanti, 2011

Desain karakter yang tepat akan memberikan gambaran perwatak bisa dirasakan langsung. Karena itu, sebuah tokoh/karakter harus memiliki ciri khas, supaya karakter tersebut dapat dimengerti pemirsa. Di dalam proses desain karakter, sang desainer harus mempertimbangkan estetika visual yang sesuai dengan gaya gambar, karakteristik, nilai, dan budaya yang di kejar. Pengertian dan panduan yang ada di ebook ini menjadi acuan dalam pembuatan karya animasi 2D ini

Sebuah jurnal yang menceritakan tentang tambang minyak yang ada di wilayah Pangkalan Brandan awalnya di kelola oleh masyarakat sekitar dengan cara biasa dan tradisional. Namun seiring berjalannya waktu, perusahaan asing belanda mulai banyak menemukan sumur minyak bumi baru di Telaga Said dan Telaga Tunggal di daerah Brandan, kemudian minyak bumi tersebut dikelola dengan cara modern untuk menguasainya secara perlahan dengan membangun kilang minyak. Lalu Belanda sadar akan kehadiran pasukan jepang yang semakin lama semakin mendekat, tapi belanda langsung membakar kilang minyak dan mundur. Tak lama kemudia jepang datang dan mencoba menguasai sisa minyak bumi yang ada di Pangkalan Brandan namun usaha mereka di gagalkan oleh masyarakat Indonesia. Setelah kilang minyak bumi dikuasai oleh

masyarakat Indonesia, pasukan Belanda kembali muncul untuk menguasai kilang minyak tersebut dengan agresi militer. Masyarakat Indonesia berjuang susah payah melawan pasukan Belanda dan dengan membakar semua kilang minyak bumi yang tersisa, masyarakat Indonesia berhasil memukul mundur pasukan Belanda yang ingin menguasai kilang minyak, Sama halnya dengan buku diatas, jurnal ini juga menjadi alur dari karya film animasi Brandan Bumi Hangus[6].

Karya film animasi 3D Putri Hijau merujuk pada sebuah karya pembuatan film yang mengangkat cerita sejarah yang ada di Sumatera Utara [7]. Dibuat untuk mengingatkan dan mengenalkan kepada khalayak umum tentang sejarah ini, dengan menggunakan media massa berupa visual yang dapat menyampaikan cerita Putri Hijau ini menjadi lebih cepat menyebar luas ke masyarakat dan sama halnya tujuan dari film animasi Brandan Bumi Hangus ini di buat.

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. Dikarenakan Battle Of Surabaya adalah animasi yang mengandung unsur sejarah dan fiksi yang dimana *genre* film ini hampir sama dengan Animasi Bradan Bumi Hangus, penulis menjadikan film ini sebagai acuan untuk perancangan animasi Brandan Bumi Hangus.

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 dalam upaya mereka untuk menyelamatkan dunia. Berbeda dengan Film animasi Brandan Bumi Hangus dimana fiksi yang dibuat berdasarkan kejadian yang terjadi dalam sejarah Pangkalan Brandan dan tidak mengandung unsur penguasaan elemen. Dimana dalam film ini fiksi yang dihasilkan didasarkan pada peristiwa sejarah yang terjadi di Pangkalan Brandan, dan karakternya tidak mengarah pada dominasi elemen.

Toki o Kakeru Shōjo merupakan film yang berlatarkan di Tokyo yang menceritakan tentang kisah seorang siswa SMA di Tokyo yang bernama Makoto Konno yang mendapatkan kemampuan untuk melakukan perjalanan waktu saat terlibat dalam sebuah kecelakaan di perlintasan kereta api pada suatu hari. Awalnya dia merasa kaget dengan kemampuan barunya tersebut, Makoto kemudian memanfaatkan agar tidak terlambat ke sekolah dan memperoleh nilai sempurna saat ujian, tetapi ia segera bahwa mengubah masa lalu tidak semudah yang ia bayangkan. *ArtStyle* minimalis dari film ini menjadi refrensi sebagai pembuatan *line art* untuk desain karakter pada animasi “Brandan Bumi Hangus”.

3. METODE

A. Pengumpulan Data

Dalam pembuatan animasi Brandan Bumi Hangus yang berlatar pada tahun 1940-an, penentuan gaya desain karakter menjadi kunci untuk menciptakan kesan visual yang autentik. Proses ini melibatkan penyesuaian desain dengan mempertimbangkan tujuan, latar belakang, ciri-

ciri fisik, gaya pakaian sesuai dengan era tersebut dan pemilihan nama yang kohesif. Refrensi visual dari era 1940-an membimbing desain karakter untuk mencapai konsistensi visual dan kesesuaian dengan atmosfer dan estetika yang diinginkan.

1. Data Primer
Data Primer yang bersumber dari buku “Bumi Hangus Pangkalan Brandan”, penulis melakukan analisa terhadap setiap tokoh dengan tujuan menangkap esensi unik yang melekat pada masing-masing karakter. Pendekatan ini melibatkan perjalanan perkembangan karakter, latar belakang pribadi, serta motivasi yang mendasari setiap tokoh dalam alur cerita. Dengan merinci aspek-aspek ini, penulis menyusun gambaran visual yang mendalam.
2. Data Sekunder
Data sekunder yang bersumber pada beberapa Platform seperti Pinterest, penulis mengadopsi pendekatan visualisasi karakter. Strategi ini digunakan untuk secara efektif menyajikan dan menggambarkan sifat-sifat khas dari tokoh-tokoh dalam narasi yang sudah disusun. Dengan upaya untuk menghadirkan karakter-karakter yang unik dan memikat secara visual.



Gambar 2. Refrensi Pakaian dan Properti untuk Desain Karakter
Sumber : Rachmad Zulfikar, 2023

B. Analisis Data

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

Tabel 1. 5W + 1H		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa peran desain karakter dalam animasi ini?	Menggambarkan keberagaman budaya dan perbedaan satatus sosial pada era tersebut, dan menyampaikan narasi dan emosi karakter melalui visual desain karakter.
2	Siapa target <i>audience</i> yang dituju untuk perancangan desain karakter animasi ini?	Target <i>audience</i> yang dituju untuk perancangan desain karakter animasi ini adalah para penonton, terutama yang mengapresiasi detail dan konteks sejarah dalam produksi animasi.
3	Kapan proses perancangan desain karakter dalam animasi ini dilakukan?	Proses perancangan desain karkater dilakukan pada tahap awal produksi. Secara umum, proses perancangan desain krakter dimulai setelah konsep cerita atau naskah telah selesai dikembangkan.

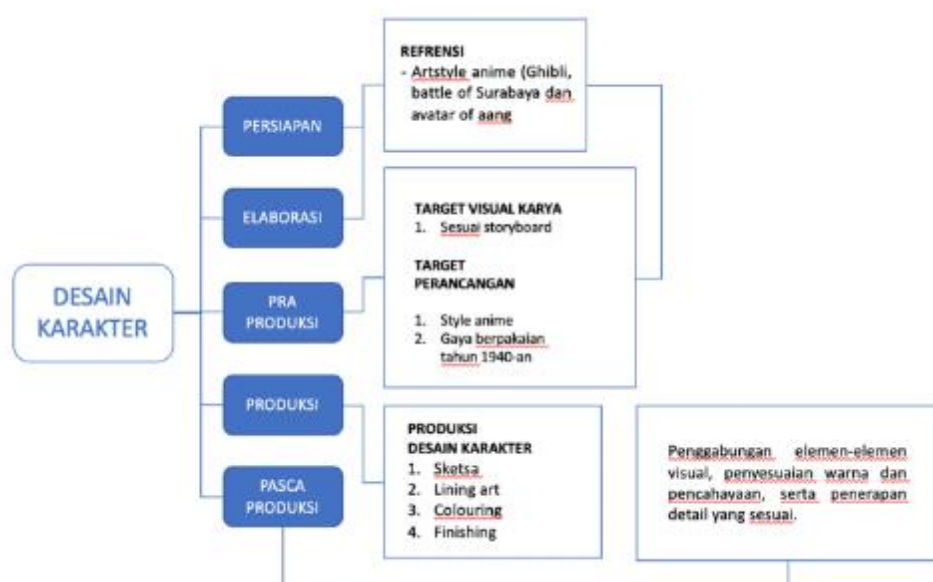
4	Dimana desain karakter ini digunakan?	Desain karakter akan menjadi sarana utama untuk menggambarkan kehidupan sehari-hari dan konflik politik dan ekonomi di wilayah tersebut.
5	Kenapa desain karakter ini relevan pada animasi ini?	Desain karakter akan menjadi sarana untuk menggambarkan kehidupan sehari-hari dan konflik politik dan ekonomi di wilayah tersebut dengan menggunakan karakter yang sesuai.
6	Bagaimana proses perancangan desain karakter dalam animasi ini?	Proses perancangan desain karakter akan membangun identitas visual yang unik dan mudah di kenali, menggambarkan keberagaman budaya dan status sosial pada periode tersebut.. Penulis akan menggunakan berbagai teknik digital untuk menciptakan desain karakter yang sesuai dengan masa konflik, dan tidak hanya menunjang visualitas animasi, tetapi juga memperkaya cerita secara keseluruhan.

C. Ide Kreatif

Setelah selesai mengumpulkan data, penulis akan menentukan Artstyle dengan menganalisis karakteristik unik dari setiap tokoh dan elemen-elemen lainnya. Fokusnya adalah memastikan *artstyle* yang cocok dengan karakter, dengan mempertimbangkan unsur-unsur gaya berpakaian dan lingkungan yang sesuai dengan latar belakang cerita karakter, dengan memahami mendalam karakter, latar cerita, dan cara menginteraksikan elemen-elemen tersebut dalam desain keseluruhan.

- Metode Berpikir

Pada tahap metode berfikir, penulis menerapkan metode brainstorming dalam perancangan desain karakter untuk animasi 'Brandan Bumi Hangus'. Tujuannya adalah untuk memperluas pola pikir kreatif serta menemukan solusi terhadap berbagai tantangan yang dihadapi. Proses brainstorming yang dilakukan oleh pengarang adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Brainstorming

Sumber : Rachmad Zulfikar, 2023

- Tema

Bersumber dari buku "Bumi Hangus Pangkalan Brandan", penulis melakukan analisa terhadap setiap tokoh dengan tujuan menangkap esensi unik yang melekat pada masing-masing karakter. Pendekatan ini melibatkan perjalanan perkembangan karakter, latar belakang

pribadi, serta motivasi yang mendasari setiap tokoh dalam alur cerita. Dengan merinci aspek-aspek ini, penulis menyusun gambaran visual yang mendalam. Strategi ini digunakan untuk secara efektif menyajikan dan menggambarkan sifat-sifat khas dari tokoh-tokoh dalam narasi yang sudah disusun. Dengan upaya untuk menghadirkan karakter-karakter yang unik dan memikat secara visual.

- Target Pengguna

Target pengguna merupakan pengambil keputusan yang menjadi sasaran perancangan desain karakter yang diciptakan. Target pengguna penulisjabarkan menjadi beberapa segmentasi, 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 merujuk pada serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk merumuskan bentuk, isi, dan strategi penyampaian pesan sebelum memasuki tahap pengerjaan visual. Berikut adalah strategi kreatif yang sudah dirancang.

a. What To say

Penulis mengaspirasikan pengenalan yang menarik terhadap sejarah Berandan Bumi Hangus. Pendekatan yang digunakan adalah melalui pemanfaatan animasi dan elemen visual dengan harapan dapat membangkitkan minat audiens terhadap aspek-aspek sejarah yang disajikan.

b. How To say

Penulis bermaksud memperkenalkan sejarah Berandan Bumi Hangus melalui medium animasi ini. Karakter yang dirancang diharapkan mampu menyampaikan ekspresi yang mendalam untuk menghadirkan dramatisasi yang maksimal bagi para penonton. Selain itu, diupayakan pula untuk menciptakan narasi yang berlimpah dan memperkaya pengalaman penonton dengan memperkenalkan mereka pada konteks budaya yang beragam. Semua ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual dari animasi secara menyeluruh.

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

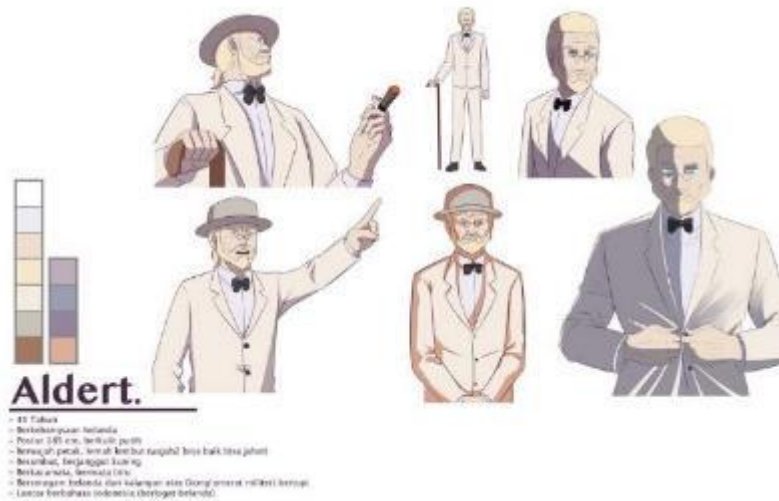
Media pendukung bertujuan membantu dalam penyampaian informasi dan dapat meningkatkan minat kepada cerita sejarah Brandan Bumi Hangus. Media pendukung yang digunakan untuk melengkapi dari media utama yaitu seperti *infographic*, *mousepad*, poster, gantungan kunci, stiker.

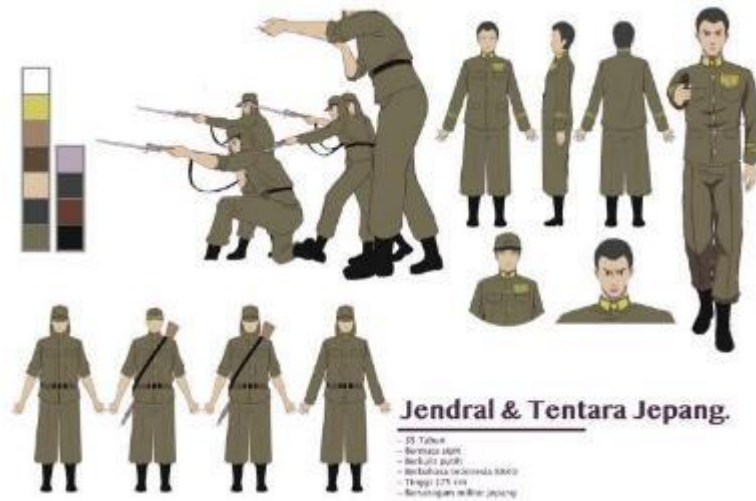
E. Visualisasi

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 desain karakter animasi 2D Brandan Bumi Hangus sebagai berikut :





Gambar 9. Desain karakter Jendral & Tentara Jepang
Sumber : Rachmad Zulfikar, 2023

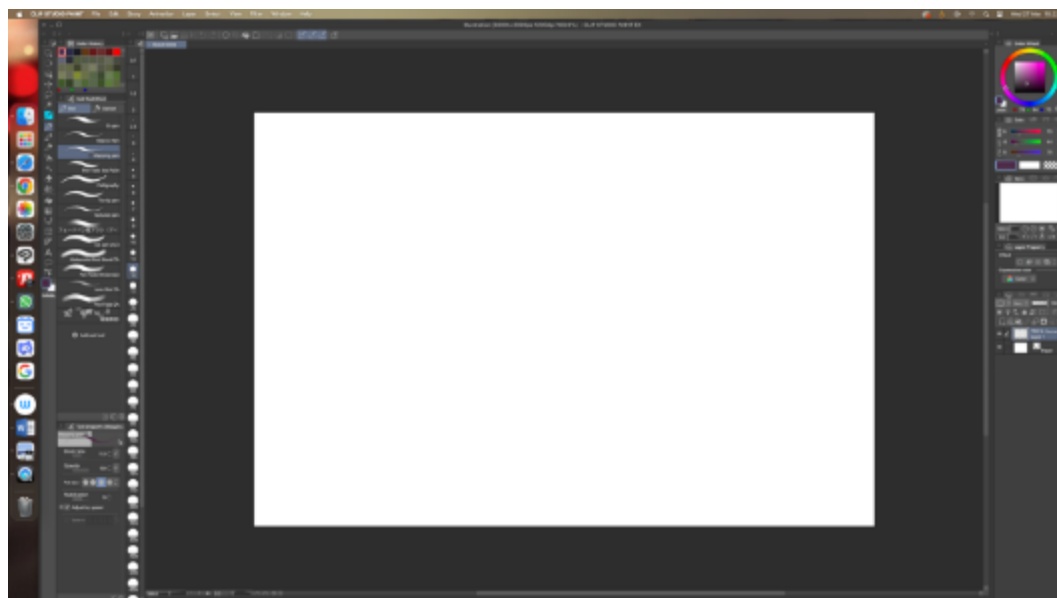


Gambar 10. Figuran
Sumber : Rachmad Zulfikar, 2023

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Karya

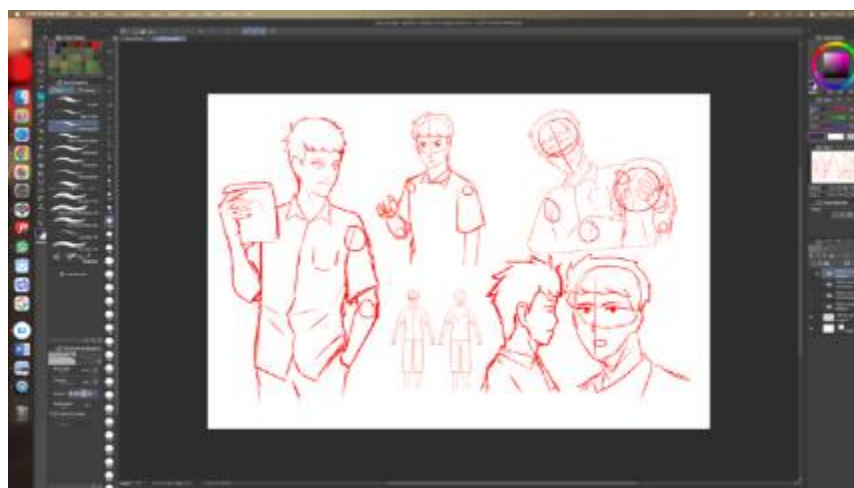
Perancangan desain karakter untuk animasi Brandan Bumi Hangus sebagai unsur utama dalam animasi ini. Dalam merancang desain karakter pengkarya menggunakan *Software* Clip studio paint. Pemilihan *software* tersebut karena mempunyai untuk perangkat iMacOs yang penulis gunakan. Pemilihan *software* tersebut juga untuk mempermudah penulis untuk merancang karakter yang ingin di buat.



Gambar 11. Tampilan Awal Aplikasi Clip Studio Paint

Sumber : Rachmad Zulfikar, 2023

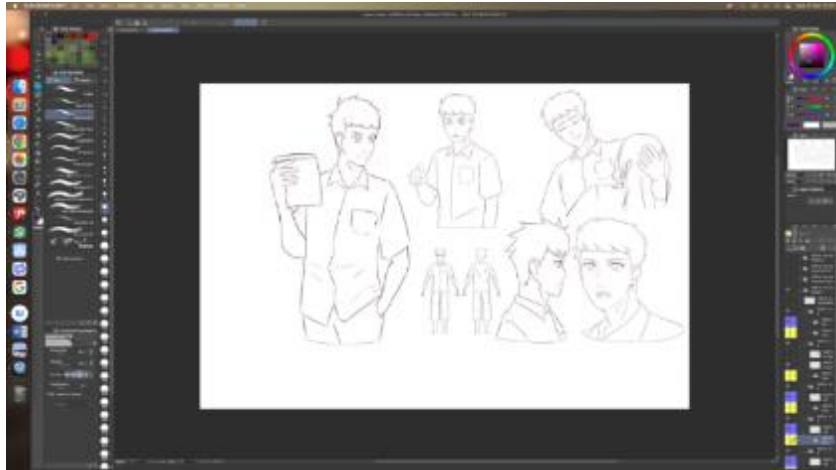
Pada tampilan awal aplikasi Clip Studio Paint terdapat lembar kerja baru serta pengukuran lembar kerja baru. Setelah melakukan pengukuran bidang kerja dengan ukuran yang telah disesuaikan. Proses pengerjaan dilakukan secara bertahap satu persatu yang dimulai dari sketsa kasar.



Gambar 12. Proses Sketsa

Sumber : Rachmad Zulfikar, 2023

Dalam tahap sketsa desain karakter, proses dimulai dengan penetapan pose dari berbagai sudut pandang untuk mengatur perspektif yang sesuai. Hal ini dilakukan dengan tujuan menjaga keseimbangan visual karakter sehingga dapat menciptakan tampilan yang menarik.



Gambar 13. Proses Lineart
Sumber : Rachmad Zulfikar, 2023



Gambar 14. Proses Coloring dan Shading
Sumber : Rachmad Zulfikar, 2023



Gambar 15. Tahap penyelesaian
Sumber : Rachmad Zulfikar, 2023



Gambar 16. Hasil Akhir
Sumber : Rachmad Zulfikar, 2023

- Media Utama

Dengan media utama berupa animasi, setiap karakter dibawa hidup melalui gerakan yang halus dan ekspresi yang kuat. Menggambarkan kepribadian yang unik dan latar belakang yang beragam. Dalam trailer ini, menyajikan beragam karakter, mulai dari pahlawan yang berani hingga penjahat yang licik, setiap karakter diilustrasikan dengan teliti. Desain karakter dalam trailer ini juga mencerminkan tema dan naratif yang mendalam. Setiap elemen visual, baik itu kostum yang dipilih, aksesoris yang digunakan, atau ekspresi wajah yang ditampilkan, memiliki tujuan untuk menyampaikan cerita yang lebih besar. Ini bukan sekadar sekumpulan gambar, tetapi merupakan penceritaan visual yang kuat, membangkitkan emosi dan mengundang penonton untuk terlibat lebih dalam dalam kisah yang dihadirkan.

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)



Gambar 11. Trailer Animasi Brandan Bumi Hangus

Sumber : Rachmad Zulfikar, 2024

- Media Pendukung

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



Gambar 18. 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



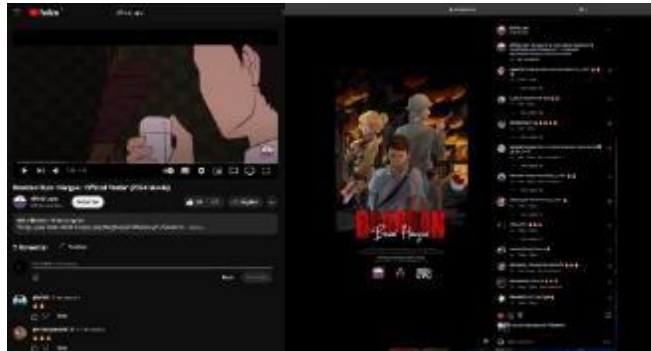
Gambar 19. Sticker, Gantungan Kunci, Mousepad Brandan Bumi Hangus
Sumber : Anchor Animate, 2024

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 20. Screenshot Media Sosial Youtube
Sumber: Dokumentasi Rachmad Zulfikar, 2024

- Kuesioner

Berikut ini merupakan hasil pembahasan dari kuisioner penulis yang sudah disebar pada 17 Maret 2024 di media sosial, seperti Instagram dan YouTube. Sebagai bentuk pengukuran atas karya yang telah dibuat dan memperoleh hasil 53 responden yang telah berpartisipasi dalam pengisian kuesioner.

Penulis merangkum pertanyaan pada kuisioner yang melibatkan partisipasi 53 responden. Dari kuisioner tersebut diperoleh rangkuman sebagai berikut:

1. Responden yang menjawab Sangat Setuju ada 43 (Skor 3)
2. Responden yang menjawab Netral ada 9 (Skor 2)
3. Responden yang menjawab Tidak Setuju 1 (Skor)

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

T = Total jumlah responden yg memilih

Pn = Pilihan angka skor likert

Yang dimana rumusnya yaitu :

$$T \times Pn$$

Maka perhitungannya,

Sangat Setuju	43 x 3	= 129
Netral	9 x 2	= 18
Tidak Setuju	1 x 1	= 1
Jumlah total		= 148

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 = 53):

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

Maka penyelesaian skala likert ini dapat diselesaikan dengan rumus $129 + 18 + 1 = 148$ x nilai maximum poin (jumlah responden '53' x poin terbesar '159' yang didapatkan dari 53 responden x 3 poin = 159). Maka dapat diselesaikan dgn rumus $148 : 159 \times 100\% = 93\%$. Hasil yang didapatkan adalah 93%, nilai ini berada dalam kategori "sangat setuju/sangat baik).

Dari hasil analisis kedua data yang telah disajikan, dapat diambil suatu kesimpulan dari responden menggambarkan bahwa Desain karakter untuk animasi 2D berjudul Brandan Bumi Hangus yang penulis rancang mendapat respon positif dari masyarakat. Sehingga animasi tersebut mampu menarik minat para penonton, dan sekaligus dapat menyampaikan cerita Brandan Bumi Hangus kepada masyarakat melalui media visual berupa Animasi 2D.

5. KESIMPULAN

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.

Film animasi menawarkan visual kreatif dan menarik dengan karakter unik, lingkungan fantastis, dan efek visual menakjubkan, menarik minat anak muda dan memudahkan mereka terhubung dengan cerita serta pesan yang disampaikan. Dengan humor, petualangan, dan emosi yang kuat, film animasi dapat menghibur serta membangkitkan keterlibatan mereka. Diperkuat dengan penggunaan media sosial dan pemasaran digital kreatif, film animasi mudah diakses oleh audiens anak muda. Selain menghibur, film animasi juga dapat menyampaikan pesan-pesan edukatif dan mengangkat isu-isu sosial serta nilai-nilai positif dengan narasi yang kuat, membantu anak muda belajar dan berpikir kritis secara santai dan menyenangkan.

Dalam perancangan animasi 2D "Brandan Bumi Hangus", penting untuk menciptakan karakter-karakter yang kohesif dengan latar waktu dan tema yang ditetapkan. Ini melibatkan penyampaian narasi dan emosi karakter melalui desain visual yang kuat. Selain itu, perlu membangun identitas visual yang unik dan mudah dikenali agar karakter-karakter tersebut dapat membedakan diri mereka dalam ingatan penonton. Pada saat yang sama, desain karakter harus mampu menggambarkan keberagaman budaya dan status sosial yang relevan dengan periode waktu yang ditetapkan, memberikan representasi yang akurat dan inklusif. Selain itu, dalam mengadaptasi animasi ini dengan perkembangan zaman di era saat ini, penting untuk mempertimbangkan elemen-elemen yang dapat membuatnya tetap relevan dan menarik bagi audiens kontemporer, tanpa kehilangan esensi dan keaslian dari cerita yang ingin disampaikan.

Untuk mengenalkan sejarah kepada generasi muda secara menarik, kita bisa memanfaatkan media digital seperti animasi 2D yang interaktif dan edukatif. Dengan teknologi ini, kita dapat menghidupkan kembali peristiwa bersejarah secara visual, menjadikannya lebih mudah dicerna oleh anak muda saat ini. Animasi 2D dapat mengemas pelajaran sejarah dengan cara yang menarik dan menghibur, sehingga membantu memperkuat ingatan mereka terhadap peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah. Dengan demikian, generasi muda dapat lebih mudah memahami serta menghargai nilai-nilai budaya dan kebangsaan yang terkandung dalam sejarah.

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] Arta Jaya, I. (2020). Pengembangan film animasi 2 dimensi sejarah perang Jagaraga (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- [3] Kamandanu, A. (2022). *Proses Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain*. Penerbit YLGI.
- [4] Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan desain karakter untuk serial animasi 2D “Puyu to the rescue” dengan mengadaptasi biota laut. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2), F227-F233.
- [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] Sumantri, P., & Gultom, A. Z. (2020). Bumi Hangus Pangkalan Brandan: Dari Eksploitasi Minyak Bumi hingga Aksi Revolusioner di Sumatera Timur, 1947. *Warisan: Journal of History and Cultural Heritage*, 1(3), 99-104.
- [7] KUNCORO, S. (2021). FILM ANIMASI 3D PUTRI HIJAU THE LEGEND OF ARU KINGDOM.