



## Designing the Story Script and the Background for the Animation Spectrum Rise

Digi Siera Putra Agacha<sup>1</sup>, Sheanny Ocmi Sakti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi D4 Animasi, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang

Email: [digiputraagacha30@gmail.com](mailto:digiputraagacha30@gmail.com), [sheanny.os@gmail.com](mailto:sheanny.os@gmail.com)

### ABSTRACT

Indonesia's low literacy rate serves as the primary inspiration for the design of *Spectrum Rise*, an animation aimed at fostering reading interest among teenagers through engaging visual media. This final project report discusses the process of scriptwriting and background design in the animation, emphasizing the importance of cohesion between narrative and visual elements. The scriptwriting process employed a structured pipeline combined with improvisational techniques to produce natural dialogue and lively characters. Meanwhile, the background design followed the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) approach and utilized digital painting techniques in Clip Studio Paint, supporting both flexibility and efficiency in visual production. The outcome of this design process includes a story script with a strong literacy message and background visuals that enhance mood and character development. The conclusion of this project highlights that integrating technical methods with creative approaches can result in an animation that is not only aesthetically pleasing but also educational. This report is intended to serve as a reference for animators and background designers in developing animation works that convey social messages.

**Keywords: 2D Animation, Digital Painting, Background Design, Literacy, Improvisation, MDLC, Story Script**

### PENDAHULUAN

Animasi "*Spectrum Rise*" dibuat dengan tujuan menyampaikan pesan sosial tentang rendahnya tingkat literasi di Indonesia. Tingkat literasi yang rendah di masyarakat menjadi salah satu faktor utama yang mendasari Perancangan cerita ini. Berdasarkan data *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO), Indonesia berada di peringkat bawah dalam hal minat membaca dengan indeks literasi yang sangat minim yaitu 1 : 1000. Hal ini menginspirasi kami untuk mengangkat cerita yang dapat membuat masyarakat mengambil Langkah awal khususnya anak-anak muda untuk membaca komik sebagai awalan untuk menunjukkan keseruan dari membaca dan dampak dari rajin membaca dalam kehidupan sehari-hari.

Judul "*Spectrum Rise*" dipilih karena memiliki makna simbolis yang kuat dalam menggambarkan transformasi kehidupan tokoh utama, Ardi. Kata "*Spectrum*" merujuk pada rentang warna atau spektrum cahaya yang mencakup berbagai variasi warna, simbol dari keragaman dan perubahan. Sementara itu, "*Rise*" berarti bangkit atau meningkat, yang merepresentasikan perjalanan Ardi dari kehidupan monoton yang penuh kejenuhan menuju fase kehidupan yang lebih kaya, penuh makna, dan berwarna setelah menemukan hobinya.

Cerita dalam animasi ini menggambarkan perjalanan seorang karakter bernama Ardi, yang mengalami transformasi dari kehidupan yang monoton dan membosankan menjadi dunia yang penuh warna setelah ia menemukan kesenangan dalam membaca. Transformasi visual dari hitam putih ke warna-warni menjadi simbol perubahan pola pikir dan persepsi karakter utama.

Metode *pipeline* dalam perancangan skrip dipilih karena menawarkan alur kerja yang terstruktur dan efisien, memungkinkan skrip animasi dikembangkan secara bertahap dari konsep hingga finalisasi. Berbeda dengan metode lain seperti *workflow*, yang cenderung lebih fleksibel namun kurang terstruktur, *pipeline* memastikan skrip selaras dengan aspek visual dan teknis produksi, sehingga mengurangi hambatan dan mempercepat revisi. *Pipeline* mendukung kolaborasi antar tim dan menjaga konsistensi kualitas, menjadikannya pilihan ideal untuk menghasilkan skrip animasi yang optimal.

Teknik improvisasi dalam Perancangan skrip dipilih karena menawarkan fleksibilitas dan kreativitas tinggi, memungkinkan eksplorasi ide secara spontan dibandingkan teknik *scriptwriting* tradisional yang lebih kaku. Improvisasi mendorong kolaborasi yang organik, menghasilkan dialog dan alur yang lebih segar serta karakter yang lebih autentik. Teknik ini juga mempercepat proses kreatif tanpa mengorbankan kualitas, menjadikannya pilihan ideal untuk skrip animasi yang dinamis.

Dalam perancangan latar belakang animasi ini, penggunaan teknik garis, warna, dan perspektif dipilih secara strategis untuk mendukung cerita. Garis digunakan untuk menentukan komposisi yang sesuai dengan alur cerita, warna untuk memperkuat suasana emosi, dan perspektif untuk menciptakan kedalaman ruang yang lebih realistis.

Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dipilih dalam perancangan *background* animasi karena menawarkan proses yang terstruktur dan sistematis, yang mencakup tahapan penting seperti perencanaan konsep, desain, pengumpulan materi, produksi, pengujian, dan distribusi. Dalam Perancangan *background* animasi yang kompleks, diperlukan pendekatan yang dapat memastikan konsistensi visual, efisiensi waktu, serta kualitas akhir yang sesuai dengan kebutuhan animasi. MDLC memungkinkan pengembangan yang fleksibel dan adaptif terhadap revisi.

Teknik *digital painting* dipilih dalam Perancangan *background* animasi karena menawarkan fleksibilitas tinggi, efisiensi waktu, dan kemudahan revisi dibandingkan teknik lain seperti *hand-drawn* atau fotografi. Dengan memanfaatkan fitur seperti *layer*, *blending mode*, dan *brush digital* pada *software* seperti *Clip Studio Paint*, teknik ini memungkinkan penciptaan *background* yang detail, dinamis, dan mudah disesuaikan. Dibandingkan *hand-drawn*, *digital painting* lebih praktis tanpa perlu proses *scanning*, sementara dibandingkan fotografi, teknik ini memberikan kebebasan kreatif tanpa batasan lokasi fisik. *Digital painting* juga menjadi standar industri karena kemampuannya menghasilkan *background* yang konsisten dan kompatibel dengan *pipeline* produksi animasi modern.

Saya memilih menggunakan *Microsoft Word 2021* untuk membuat skrip animasi karena kemudahan dan fleksibilitasnya dalam pengolahan teks. Sebagai perangkat lunak pengolah kata yang sudah umum digunakan, *Microsoft Word* menyediakan berbagai fitur yang memudahkan dalam penataan format, struktur, dan penyuntingan teks, yang sangat mendukung proses penulisan skrip secara efisien.

Pemilihan *software* utama dalam proses Perancangan latar belakang adalah *Clip Studio Paint*. *Software* ini dipilih karena kemampuannya dalam menyediakan berbagai fitur yang mendukung perancangan *background* dengan presisi tinggi. Fitur seperti *perspective ruler* memungkinkan seniman untuk menciptakan kedalaman visual yang kompleks, sedangkan berbagai jenis *brush* dan efek pencahayaan memungkinkan eksplorasi lebih lanjut dalam

pewarnaan.

Saya memilih judul "Perancangan Skrip Cerita dan Latar Belakang (*Background*) pada Animasi *Spectrum Rise*" karena dalam proses Perancangan animasi, kedua elemen ini memegang peranan yang sangat penting dalam membangun atmosfer dan mengarahkan alur cerita. Skrip cerita menjadi dasar dalam penyusunan narasi dan dialog yang menggambarkan karakter serta konflik, sementara latar belakang berfungsi untuk memperkuat suasana dan mendukung konteks cerita secara visual. Dengan fokus pada kedua aspek ini, saya ingin menunjukkan keterkaitan antara elemen visual dan naratif dalam animasi, serta bagaimana cara membuatnya untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton dan dapat menjadi referensi bagi animator dimasa mendatang.

## METODE PENELITIAN

Dalam Perancangan skrip animasi berjudul "*Spectrum Rise*", saya menerapkan metode *Pipeline* untuk menjaga alur kerja tetap terorganisir dan efisien. Tahapan dalam *pipeline* ini dimulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Pada tahap produksi, saya menggunakan teknik improvisasi untuk Merancang dialog dan adegan yang lebih natural dan dinamis, dengan tetap menyesuaikan struktur cerita yang telah dirancang. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah studi pustaka. Teknik ini dipilih karena fokus penelitian adalah pada pengembangan produk berbasis teori dan konsep yang sudah ada. Data dikumpulkan dari berbagai sumber.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penyajian Data Produk

Penelitian ini menghasilkan sebuah karya animasi pendek berjudul *Spectrum Rise*, yang menyampaikan pesan tentang pentingnya imajinasi dan budaya membaca komik di tengah rendahnya minat literasi masyarakat Indonesia. Produk ini dirancang melalui dua fokus utama: penyusunan skrip cerita dan perancangan latar belakang (*background*), yang keduanya saling mendukung untuk membentuk pengalaman visual dan naratif

#### 1. Skrip

Skrip cerita dikembangkan berdasarkan fenomena rendahnya literasi di Indonesia. Karakter Ardi yang menjalani hidup monoton menggambarkan simbol dari generasi muda yang kehilangan minat membaca. Ketika Ardi menemukan komik, perubahan emosionalnya divisualisasikan melalui transisi warna dan suasana latar belakang. Elemen ini menjadi data visual yang menyampaikan pesan bahwa membaca membuka imajinasi dan kehidupan yang lebih bermakna. Skrip ditulis secara naratif visual, dengan mencantumkan deskripsi suasana, ekspresi, dan gerakan karakter untuk diterjemahkan ke dalam *storyboard* dan animasi. Improvisasi digunakan dalam beberapa dialog atau ekspresi spontan Ardi untuk memperkuat kesan realisme dan keterhubungan emosional dengan penonton.

**Tabel 1. Fungsi Naratif Dan Makna Cerita Dari Skrip *Spectrum Rise*. 2025**

Babak	Scene	Ringkasan Isi	Fungsi Naratif	Makna Cerita
Pembuka	SC01 – SC02	Ardi menjalani hari yang datar dan membosankan. Rumah, sekolah, jalan – semua terasa	Menunjukkan kondisi awal karakter dan membangun simpati audiens.	Representasi kondisi psikologis remaja yang kehilangan arah dan motivasi.

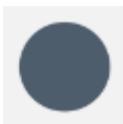
		hampa.		
Perubahan	SC03 – SC06	Ardi menemukan komik dan membacanya di kamar. Imajinasi mulai tumbuh. Dunia berubah menjadi penuh warna.	Menjadi titik balik cerita. Mengangkat peran membaca sebagai pintu imajinasi.	Literasi dapat menjadi jalan keluar dari kehampaan hidup.
Resolusi	SC07 – SC09	Ardi berinteraksi dengan lingkungan dan orang baru. Ia terlihat lebih bahagia dan ekspresif.	Menyelesaikan transformasi karakter Ardi.	Membaca membuka perspektif baru dan hubungan sosial yang lebih bermakna.
Hasil	SC10 – SC14	Ardi menikmati kehidupan barunya setelah membaca.	Memperlihatkan kepada audiens dampak dari transformasi kehidupan ardi setelah membaca	Membaca dapat membuat seseorang menjadi lebih kreatif dan imajinatif

## 2. Background

Setiap elemen visual, dari pemilihan warna, komposisi tata ruang, hingga arah cahaya, digunakan bukan hanya sebagai estetika, namun sebagai bahasa visual yang menyampaikan makna naratif. Penggunaan warna gelap di awal cerita menguatkan tema keterasingan, sedangkan penggunaan warna hangat dan kontras tinggi di akhir menunjukkan semangat, harapan, dan kebangkitan karakter utama. Hal ini membuktikan bahwa visual dalam animasi *Spectrum Rise* bukan hanya pendukung narasi, melainkan bagian dari struktur cerita itu sendiri.

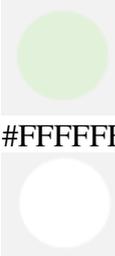
### a. Penggunaan Warna dominan berdasarkan suasana emosional

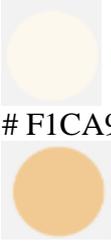
**Tabel 2. Makna dari warna dominan pada background Spectrum Rise. 2025**

Scene & Latar Tempat	Kode Warna Dominan	Teknik <i>Digital Painting</i>	Makna Emosional
SC01 – SC02 Kamar tidur Ardi 	#4E5D6C,  #3B3B3B	<i>Base color</i> abu gelap, <i>multiply shading</i>	Suasana gelap dan statis mencerminkan kejenuhan dan ketidakberdayaan.

			
<p>SC02 - Kamar mandi</p> 	<p>#5F5F5F,  #8C8C8C </p>	<p><i>Flat tone + shadow mapping</i></p>	<p>Mendukung narasi tentang rutinitas yang membosankan dan berulang.</p>
<p>SC03 – SC05 Sekolah</p>   	<p>#6E6E6E,  #A1A1A1 </p>	<p><i>Linear gradient untuk langit, warna monokrom</i></p>	<p>Dunia luar terasa sama hambarnya dengan dunia dalam Ardi.</p>
<p>SC06 Depan toko buku</p>  	<p>#F4C95D,  #E3BA87 </p>	<p><i>Glow dodge di jendela, layer overlay</i></p>	<p>Titik balik visual pertama: cahaya hangat sebagai simbol awal harapan.</p>
<p>SC07 Interior toko buku</p>	<p>#E2D4BA, </p>	<p><i>Textured brush untuk rak buku, soft light</i></p>	<p>Tempat yang nyaman dan tenang, mendorong rasa ingin</p>

	 <p>#C39365</p>		<p>tahu Ardi.</p>
<p>SC08 Kamar Ardi saat membaca</p> 	<p>#A4D3B3, #DFF0E2</p> 	<p>Transisi <i>color overlay</i> dari abu-abu ke hijau pastel</p>	<p>Latar menunjukkan transisi emosi; awal dari dunia imajinatif.</p>
<p>SC08 Kamar Ardi (transformasi lanjut)</p> 	<p>#C7E8F5, #B2D5EA</p> 	<p>Efek cahaya jendela + penambahan detail visual</p>	<p>Imajinasi berkembang, ruang menjadi lebih hidup dan terbuka.</p>
<p>SC09 Dunia Fantasi –</p>	<p>#B8EAD7,</p>	<p><i>Atmospheric fog, depth layer</i></p>	<p>Dunia khayalan Ardi mulai terbentuk:</p>

<p>Padang rumput</p> 	 <p>#94CFC1</p>		<p>menenangkan dan misterius.</p>
<p>SC09 Dunia Fantasi – Medan petualangan</p> 	<p>#A4D3F4, #6BB3E0</p> 	<p>Layer <i>multiply</i>, efek blur jarak jauh</p>	<p>Area terbuka luas menggambarkan kebebasan dan eksplorasi.</p>
<p>SC10 Taman - Dunia Fantasi</p> 	<p>#D99090, #F4E2C2</p> 	<p><i>Clipping mask</i> untuk tekstur Jalan serta pohon</p>	<p>Momen klimaks: latar mendukung intensitas konflik imajinatif.</p>
<p>SC11 Ruang Kelas (kembali ke dunia nyata)</p> 	<p>#E2F1DA, #FFFFFF</p> 	<p>Layer <i>light soft</i>, <i>opacity</i> rendah</p>	<p>Warna lebih terang menandakan ketenangan setelah transformasi batin.</p>
<p>SC12 Taman – Fantasi</p>	<p>#73469D,</p> 	<p>Warm <i>overlay</i> + bayangan malam</p>	<p>Menunjukkan Intensitas imajinasi Ardi terhadap dunia luar</p>

	<p>#09244B</p> 		
<p>SC13 Taman malam hari</p> 	<p>#503657, # FFFFE5</p> 	<p>Cahaya lembut, <i>background</i> blur ringan</p>	<p>Atmosfer nyaman untuk percakapan dan interaksi.</p>
<p>SC14 Cafe</p> 	<p>#FDF8EE, # F1CA93</p> 	<p>Warna netral terang, sedikit aksen warna pastel</p>	<p>Resolusi akhir: dunia Ardi kini penuh makna dan harapan baru.</p>

b. Penggunaan *Background* berdasarkan makna visual dan deskripsi naratif

**Tabel 8. Makna Visual dan fungsi Background Spectrum Rise. 2025**

Scene	Deskripsi Naratif	Makna Visual dan Fungsi <i>Background</i>	Cuplikan Visual
1-4	Ardi bangun tidur, menjalani hari dengan bosan dan tanpa semangat.	Warna dominan abu-abu dan biru tua digunakan untuk menyimbolkan suasana dingin dan datar. Tata letak kamar dibuat simetris dan statis untuk mencerminkan	

		keterjebakan.	
5-7	Ardi mengunjungi toko buku dan menemukan komik petualangan.	<i>Background</i> toko dibuat hangat namun masih tenang. Warna kayu dan pencahayaan fokus diarahkan ke rak komik, sebagai titik pencerahan awal.	
8	Ardi membaca komik di kamar, dunia imajinasinya mulai terbentuk.	Perubahan warna dan efek pencahayaan mulai dimunculkan. <i>Background</i> bertransisi dari abu-abu menjadi lebih cerah.	  
9-11	Ardi membayangkan dunia fantasi petualangan.	<i>Background</i> penuh warna dengan kabut, elemen fantasi seperti pohon besar, hutan lebat, dan langit dinamis. Ini menggambarkan kebebasan imajinasi.	 

			
12	Ardi bertemu dengan wanita pemilik kucing, mulai berinteraksi sosial.	<i>Background</i> lebih ramai namun tetap bersih secara visual. Warna lembut mendukung suasana damai dan awal kebersamaan.	
13-14	Ardi menikmati hidup dan kembali ke realita dengan pandangan baru.	Warna cerah pada Cahaya toko menandakan kehidupan yang lebih ceria. Tata letak lebih terbuka dan dinamis.	

### 3. Komponen Pendukung Produksi

#### a. Penulisan Skrip dengan *Microsoft Word*

Skrip disusun menggunakan *Microsoft Word* yang dipilih karena fleksibilitasnya dalam penyusunan naskah terstruktur. Dialog ditulis dalam format narasi, termasuk penjelasan visual dan teknis untuk setiap *scene*. Penggunaan *Word* juga mempercepat proses revisi dan dokumentasi.

#### b. Pembuatan *Background* dengan *Clip Studio Paint*

Perangkat lunak utama yang digunakan untuk perancangan visual adalah *Clip Studio Paint*. Dalam proses pembuatan *background*, digunakan teknik *digital painting* seperti:

- 1) *Base color* sebagai lapisan dasar,
- 2) *Multiply* untuk *shading*,
- 3) *Glow dodge* untuk pencahayaan dramatis,
- 4) *Clipping mask* untuk pewarnaan elemen detail,
- 5) Layer terpisah untuk memudahkan koreksi dan efek atmosfer.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan produksi animasi *Spectrum Rise*, dapat disimpulkan bahwa skrip cerita yang dirancang berhasil menggambarkan transformasi emosional seorang remaja bernama Ardi melalui pendekatan naratif yang sederhana namun menyentuh. Penggunaan teknik improvisasi dalam penyusunan dialog terbukti mampu membangun kesan

natural dan emosional yang kuat, menjadikan cerita lebih hidup dan mudah diikuti. Narasi yang berfokus pada pentingnya membaca komik di tengah rendahnya budaya literasi di Indonesia disampaikan secara simbolik, dengan karakter Ardi sebagai representasi dari kondisi psikologis remaja masa kini. Transformasi karakter ditampilkan melalui perjalanan dari dunia yang monoton ke dunia penuh warna dan makna, yang secara visual diperkuat oleh rancangan latar belakang (*background*) yang mendalam secara estetis dan emosional.

Desain latar belakang animasi dirancang menggunakan teknik *digital painting* melalui perangkat lunak *Clip Studio Paint* dan dikerjakan mengikuti alur metode MDLC. Perubahan warna dari abu-abu suram menjadi warna pastel cerah dirancang dengan cermat untuk menyelaraskan kondisi batin tokoh utama. Setiap *scene* menampilkan komposisi warna yang tidak hanya menyesuaikan emosi Ardi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana komunikasi visual dengan penonton. Penggunaan layering, blending mode, serta penataan cahaya turut memperkuat atmosfer dan nuansa dalam cerita. Tata letak visual yang disusun dengan pendekatan sinematik juga terbukti efektif dalam membantu audiens memahami tiap perubahan dalam narasi.

Pemanfaatan *Microsoft Word* sebagai perangkat lunak untuk penulisan skrip memberikan kemudahan dalam proses dokumentasi dan penyusunan struktur dialog. Sementara itu, penggunaan *Clip Studio Paint* sebagai media utama pembuatan latar belakang memungkinkan eksplorasi visual yang detail dan efisien, baik dari sisi teknik maupun pengelolaan warna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, M. (2019). *Desain Grafis dan Visual Komunikasi*. Andi. (hal. 22, 45, 56, 89)
- Coffey, K. (2021). *Dasar-Dasar Animasi untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (hal. 290)
- David, F. R. (2017). *Strategic Management: Concepts and Cases* (16th ed.). Pearson Education. (hal. 98-99)
- Disney, W. (2021). *The Art of Animation*. New York: Disney Publishing. (hal. 45)
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson Education. (hal. 45-46)
- Krisdiantoro, D. (2021). *Pembuatan Aset Background Digital Painting Film Animasi 2D*. (hal. 10, 12)
- Kurniawan, A. (2019). *Animasi 2D: Teori dan Praktek*. Jakarta: Penerbit Buku Media. (hal. 10, 45, 78)
- MSV Pictures. (2015). *Battle of Surabaya* [Film]. MSV Pictures.
- Pinterest. (n.d.). *Animation background inspiration*. Pinterest. <https://www.pinterest.com>
- Pixar Animation Studios. (n.d.). *The art of storytelling in animation*. Pixar Animation Studios. <https://www.pixar.com>
- Roedavan, R. (2021). *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). (hal. 2)

- Smith, T. (2020). *Digital Tools for Animation*. London: Routledge. (hal. 62, 72, 82).
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo. (hal. 5, 10, 12, 14, 15, 16, 65, 67, 70)
- Thomas, F., & Johnston, O. (2017). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions. (hal. 250, 260).Chicago: University of Chicago Press. (p. 34, 39).
- Wihartono, H. A., et al. (2021). Penerapan Teknik Digital Painting pada Produksi Film Animasi 2D. (hal. 5)
- Withrow, T. (2009). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber. (hal. 64)