

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Adaptasi novel lokal kedalam media animasi masih jarang dilakukan oleh *creator* di negara kita ini, berbeda dengan *creator* luar yang banyak menggunakan cerita novel *fantasy* untuk di adaptasi menjadi media visual salah satunya animasi, terutama Jepang yang sudah sering menggarap animenya dari *light novel* (novel ringan), dari barat juga ada penggarapan animasi yang pernah kita tonton berasal dari adaptasi novel seperti *Dr. Seus* *The Lorax*, dan yang hebat dari adaptasi yang mereka lakukan terutama Jepang, mereka dapat memasukan unsur budaya atau kearifan lokal yang dimiliki bangsanya meski cerita yang digarap adalah *fantasy* yang mana sering bersetting di dunia alternatif.

Creator luar bisa membuat animasi yang menggambarkan kearifan mereka meski berbentuk *fantasy*, karena terlebih dahulu mereka merancang konsep dari visual yang akan dihadirkan seperti konsep dari karakter dan *environmentnya*. Dalam animasi ada sebuah *jobdesk* yang bernama *Concept artist*, di mana *Concept artist* adalah yang merancang dan berkeksplorasi untuk dapat membuat penggambaran visual animasi seperti karakter dan *environment* sebagai acuan untuk animasi nanti, dan dalam suatu seminar Bersama Agate Studio, penggunaan *Concept artist* dalam perancangan animasi atau *game* dalam studio lokal belum terlalu banyak, padahal sebenarnya *Concept artist* itu penting dalam membangun gambaran awal dan eksplorasi dari bentuk visual akhir yang di inginkan.

Melihat hal tersebut perancang tertarik mengambil *jobdesk Concept artist* yang berfokus pada *Concept environment 2D* dari sebuah adaptasi novel lokal yaitu Novel Kesatria hutan larangan yang berlatarkan era kerajaan Pajajaran di dunia *fantasy*, yang mana masih jarang dilakukan oleh *creator* lokal.

1.2. Identifikasi Masalah

- Di Indonesia sebenarnya terdapat karya-karya fiksi seperti novel yang bertemakan *fantasy*, namun belum ada yang berani mengangkat atau mengadaptasi karya-karya tersebut kedalam bentuk visual animasi.
- Belum ada bentuk eksplorasi yang memodifikasi tampilan semisal bangunan seperti yang dilakukan film animasi barat.
- Sejauh mana bentuk *fantasy* yang bisa ditampilkan oleh *Concept Environment* kota dengan meminjam bentuk kearifan lokal sunda didalamnya.

1.3. Rumusan Masalah

- Bagaimana bentuk *environment* dan *landscape* pada kearifan lokal sunda?
- Bagaimana bentuk *Concept Environment* kota dari adaptasi novel kesatria hutan larangan dengan *genre fantasy*, yang meminjam bentuk kearifan lokal sunda?

1.4. Ruang Lingkup

1.4.1. Apa

Adaptasi novel fantasi yang memasukan eksplorasi dari unsur kearifan lokal sunda.

1.4.2. Kenapa

Karena adaptasi novel menjadi animasi dan eksplorasinya yang dapat menggambarkan dunia fantasi tanah sunda, masih jarang dilakukan di Indonesia.

1.4.3. Bagian mana

Concept untuk perancangan *environment* kota.

1.4.4. Siapa

Audience yang ditargetkan sebagai konsumen adalah remaja yang menyukai *genre* fantasi berkisar dari umur 18 tahun ke atas.

1.5. Tujuan Perancangan

- Mengetahui kearifan lokal pada *environment* dan *landscape* sunda.
- Membuat *Concept environment* kota untuk kebutuhan animasi dari adaptasi Novel Kesatria hutan larangan dengan *genre fantasy*, yang meminjam bentuk kearifan lokal sunda.

1.6. Metodologi Perancangan

1.6.1. Metode pengumpulan data

Adalah metode yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk keperluan perancangan.

- Observasi

Pencatatan sistematis menggunakan tulisan atau digital untuk merekam data yang ditemukan pada museum Sri Baduga, museum Prabu Siliwangi, dan bentuk kontur sunda.

- Kajian pustaka/dokumen

Melakukan pembedahan novel Kesatria Hutan Larangan untuk mengetahui *environment* apa saja yang dibutuhkan. Melakukan pengkajian dokumen-dokumen sebagai referensi kearifan lokal sunda.

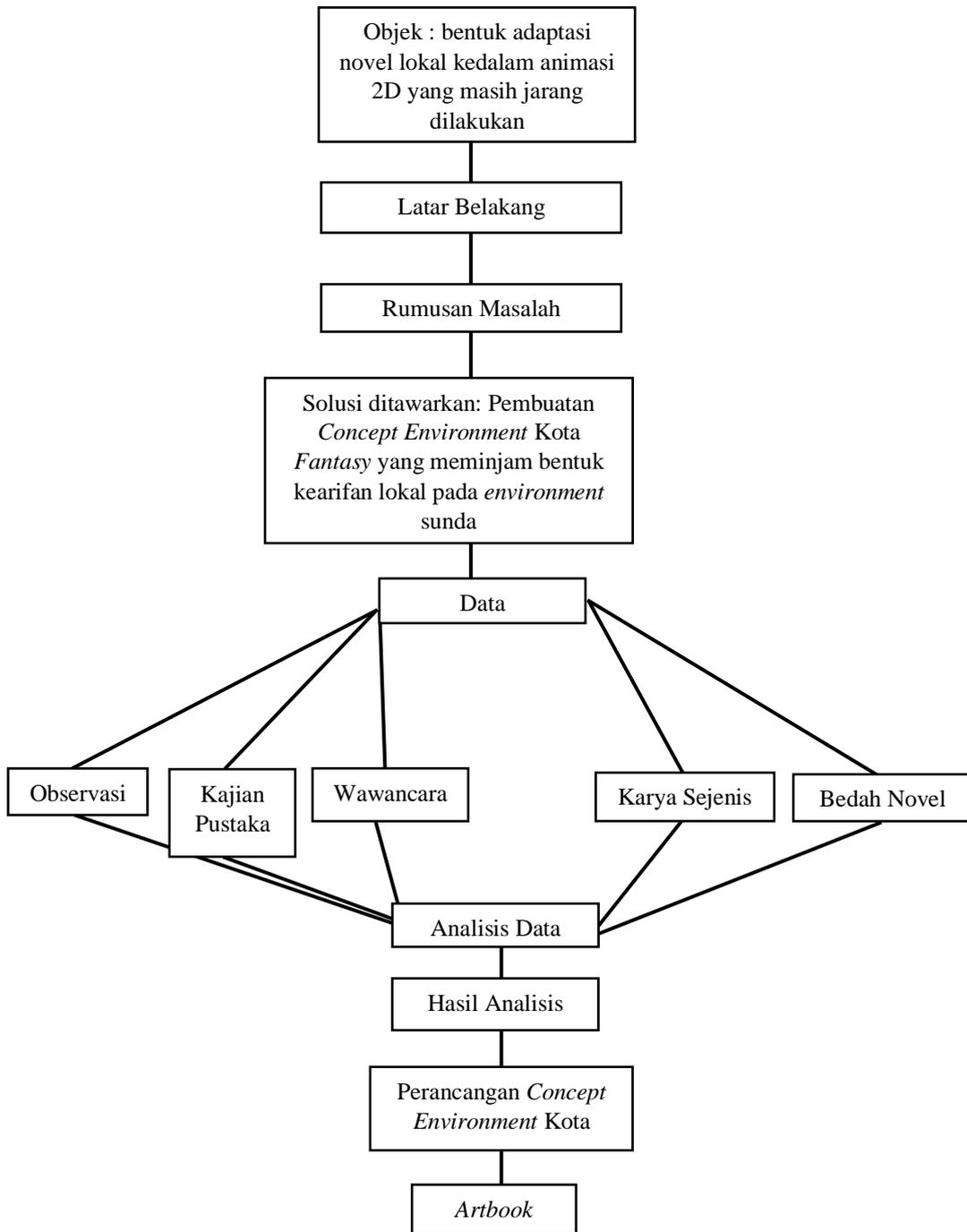
- Wawancara

Wawancara kepada salah satu tokoh khusus yang bisa memberikan data di sini merupakan budayawan Museum Prabu Siliwangi R.M Fajar Laksana.

1.6.2. Metode analisis data

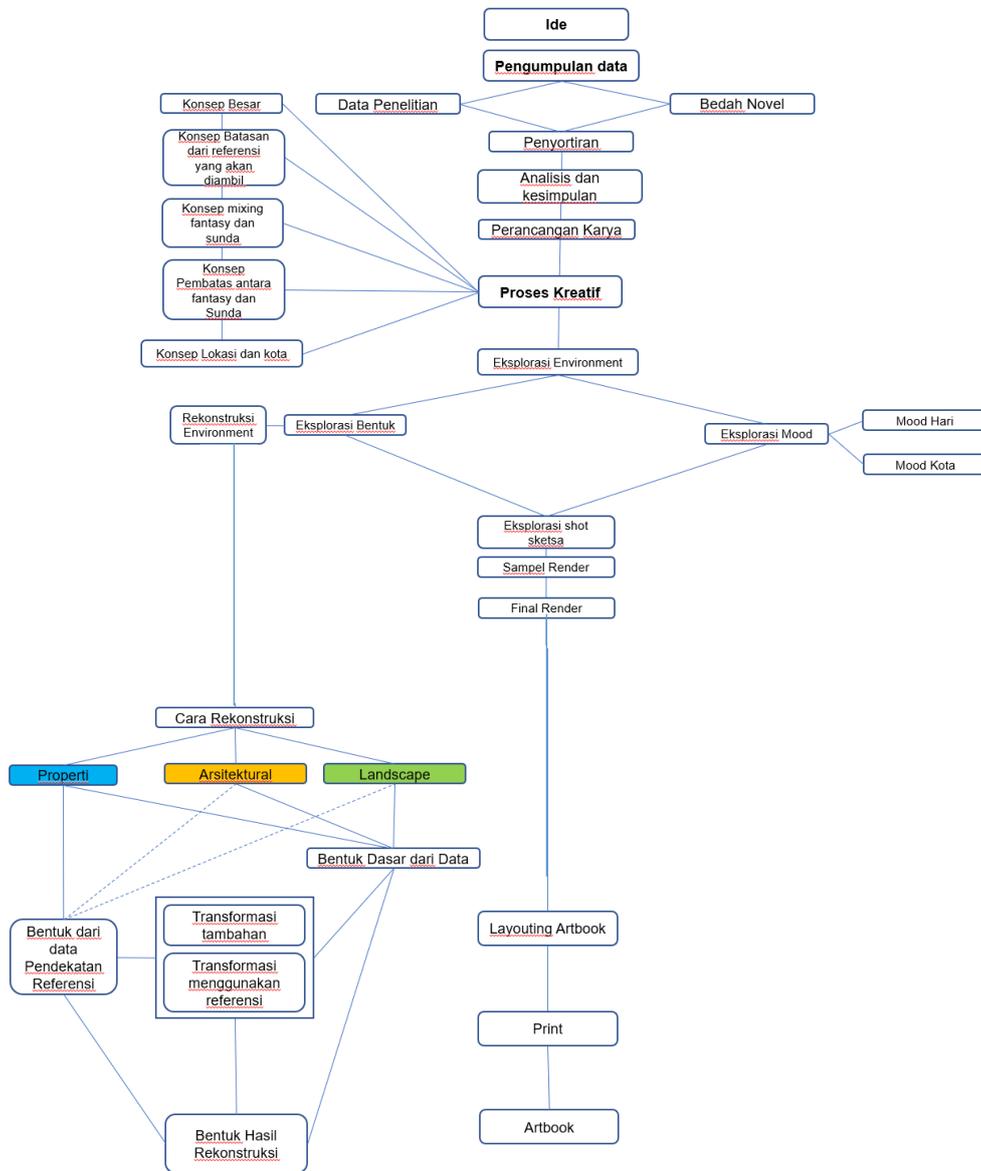
Dalam menganalisis data perancang menggunakan metode kualitatif, berdasarkan pengumpulan data yang juga menggunakan metode kualitatif dalam keperluan untuk membuat visual sehingga data yang dihasilkan pun akan berbentuk data kualitatif.

1.7. Sistematika Perancangan



Bagan 1. Kerangka Perancangan Urutan Kerja
Sumber: Dokumen Pribadi

1.8. Workflow Concept Environment



Bagan 2. Workflow Perancangan Concept art
Sumber: Dokumen Pribadi

1.9. Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Di isi dengan latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan, pendekatan serta metode perancangan yang akan menjadi batasan-batasan saat melakukan penelitian,

BAB II LANDASAN TEORI

Di isi dengan dasar pemikiran yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk merancang environment, salah satunya adalah, teori warna, teori perspektif, teori *lighting*, teori kearifan lokal dan teori adaptasi karya

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Di isi dengan hasil penjabaran yang didapat dari proses pengumpulan data yang telah didapatkan dari hasil, observasi, wawancara, dan analisis karya sejenis, sebagai dasar perancangan *Concept environment* kota.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Di isi dengan penjabaran perancangan konsep karya yang akan dibuat oleh perancang, dimulai dari konsep perancangan berupa konsep besar, konsep pesan, konsep media, konsep kreatif, konsep kreatif, dan hasil perancangan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Di isi dengan penjelasan yang didapat dari rangkuman keseluruhan perancangan untuk *Concept environment* kota dan pemberian pendapat dari perancang untuk saran.