

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebagai negara yang beriklim tropis Indonesia menjadi negara yang sering dikunjungi oleh wisatawan baik mancanegara maupun lokal. Dari banyaknya kota yang ada di Indonesia, kota Bandung menjadi salah satu kota yang menarik untuk didatangi oleh para wisatawan. Kota yang memiliki nuansa yang masih tetap terjaga keindahannya, dan kesejukannya udaranya. Serta menjadi salah satu kota yang memiliki nilai historis tinggi yang masih terjaga dari dulu hingga saat ini. Yang ditandai dengan banyaknya monumen bersejarah bekas peninggalan Belanda, seperti Monumen Bandung Lautan Api, Jalan Braga, Gedung Sate, Gedung Merdeka, bangunan-bangunan yang ada di sepanjang jalan Asia Afrika, dan beberapa monument lainnya yang menjadi ciri khas dari kota ini. Dengan nuansa tersebut menjadikan kota Bandung sebuah kota yang cocok untuk didatangi banyak orang untuk berwisata maupun untuk bertempat tinggal disana yang kental dengan nuansa indahnya, sejuknya, dan kenangannya.

Dengan identitas-identitas yang melekat pada kota Bandung penulis tertarik untuk merancang *concept art environment*. *Concept art environment* adalah bagian dari *concept art* yang membuat lingkungan untuk nantinya karakter dapat bertempat di area atau lingkungan yang sudah dibuat oleh kreator *concept art environment*. Pembentukan *concept art environment* dalam proses pembuatan animasi menjadi proses yang sangat vital. Proses ini perlu dilakukan dalam membangun visualisasi dalam sebuah film animasi, dimana setiap proses meliputi perancangan seluruh elemen yang nantinya akan muncul pada sebuah animasi. Sebagai contoh lingkungan yang dibuat apakah tempat tersebut merupakan hutan tropis, atau kota yang padat penduduknya, sang kreator harus merancang tampilan dan membuat nuansa untuk area tersebut. Pembentukan *environment* dibutuhkan lebih dari sekedar sebuah hasil jadi, tetapi kreator harus memahami objek dasar pembentuk *environment* yang meliputi tanaman, hewan, alam, bentuk tanah, rumah, dsb. Dalam cerita animasi Ksatria Nusantara terdapat *environment* yang terdiri dari rumah, perumahan, sekolah, lingkungan

yang asri, dan bangunan yang menjadi memori yang dapat dikenang dari tempat tersebut. Kota Bandung menjadi latar yang cocok untuk animasi Ksatria Nusantara ini karena memiliki salah satu aspek lingkungan yang asri, indah, dan kota yang selalu menjadi tempat kenangan.

Ksatria Nusantara Episode: Rencana Jahat Margazulli berkisah tentang enam orang anak SD yang selalu bermain bersama, mereka menamai kelompok bermainnya dengan sebutan “Ksatria Nusantara” yang terdiri dari Fajar, Eko, Fikri, Irlan, Fatur dan Farid. Mereka terbentuk karena memiliki hobi membaca komik dan menonton film tentang *superhero*. Saat di sekolah Eko ini resah karena teman temannya selalu membicarakan topik obrolan tentang sinetron, geng motor, dan media sosial hingga gosip selebriti. dan Eko pun mendapat ide untuk membuat cerita bermain peran tentang membasmi konten negatif tersebut. Keesokan harinya sepulang sekolah mereka merencanakan bermain di lapangan dekat rumah untuk membasmi konten negatif tersebut dengan berubah menjadi superhero andalan mereka yaitu, Godam, Gundala, Aquanus, Wiro Sableng, dan Si Buta dari Gua Hantu untuk membasmi rencana jahat margazulli dengan menembakan efek negative televisi dan akan memancarkan sinyal agar orang-orang terkena efek negative televisi.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk merancang *concept art environment* untuk animasi Ksatria Nusantara Episode: Rencana Jahat Margazulli dengan memunculkan identitas kota Bandung dengan penggabungan konsep visual yang dimiliki oleh perancang yaitu konsep ASIK (Asri, Indah, Katineung).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dari latar belakang di atas yaitu sebagai berikut:

1. Kota Bandung menjadi sebuah latar tempat untuk cerita Ksatria Nusantara.
2. Belum adanya pembentukan Kota Bandung pada sebuah animasi dengan konsep Asri, Indah dan Katineung.

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengetahui identitas *environment* Kota Bandung untuk digunakan pada perancangan *concept art* untuk animasi Ksatria Nusantara yang mengangkat lokasi Kota Bandung?
2. Bagaimana merancang *concept art environment* Kota Bandung dengan mengedepankan konsep Asri, Indah, dan Katineung?

### **1.4 Ruang Lingkup**

Untuk membatasi penulis dalam merancang dari sebuah masalah agar tidak menjadi luas dan dapat menjadi lebih terfokus. Berikut adalah ruang lingkup perancangan:

#### **1.4.1 Apa**

Merancang *environment* untuk animasi dengan memperkenalkan Kota Bandung dengan konsep yang Asri, Indah dan Katineung.

#### **1.4.2 Kenapa**

Karena penggambaran Bandung dengan konsep Asri, Indah dan Katineung masih jarang ada.

#### **1.4.3 Bagian mana**

Dalam proses pembuatannya perancang berperan sebagai *concept artist* yang merancang *concept art* yang befokus dalam pembuatan sebuah *environment* pada animasi Ksatria Nusantara.

#### **1.4.4 Siapa**

Audience yang ditargetkan sebagai penikmat *concept art* dari animasi yang berjudul Ksatria Nusantara adalah anak-anak berumur 8-12 tahun.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Menggambarkan *environment* yang sesuai untuk animasi Ksatria Nusantara dengan konsep Bandung yang Asri, Indah, Katineung.

2. Menjadi sarana memperkenalkan Kota Bandung yang lebih Asri, Indah, dan Katineung dari realitasnya pada Kota Bandung sekarang dalam animasi Ksatria Nusantara.

## **1.6 Metodologi Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan penulis dalam merancang karya yaitu dengan menggunakan metode kualitatif.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam Perancangan adalah sebagai berikut:

#### **1. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati perilaku manusia, proses kerja, atau lingkungan dan gejala-gejala alam. Menurut Marshall (1995) pada Sugiyono (2012:145) bahwa peneliti belajar mempelajari tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Namun observasi yang penulis lakukan pada perancangan lebih kepada mengamati lingkungan, yaitu dengan langsung mengamati Kota Bandung. Dimana Kota Bandung ini diamati dari segi bangunan, bentuk bangunan, ornamen dan pengayaan bangunan terutama pada bentuk bangunan yang menjadi ikon Kota Bandung. Terutama apa saja bentuk visual yang menjadi identitas dari Kota Bandung. Observasi tersebut dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggambaran environment Kota Bandung pada animasi “Ksatria Nusantara” dengan konsep Bandung yang Asri, Indah dan Katineung.

#### **2. Studi Pustaka**

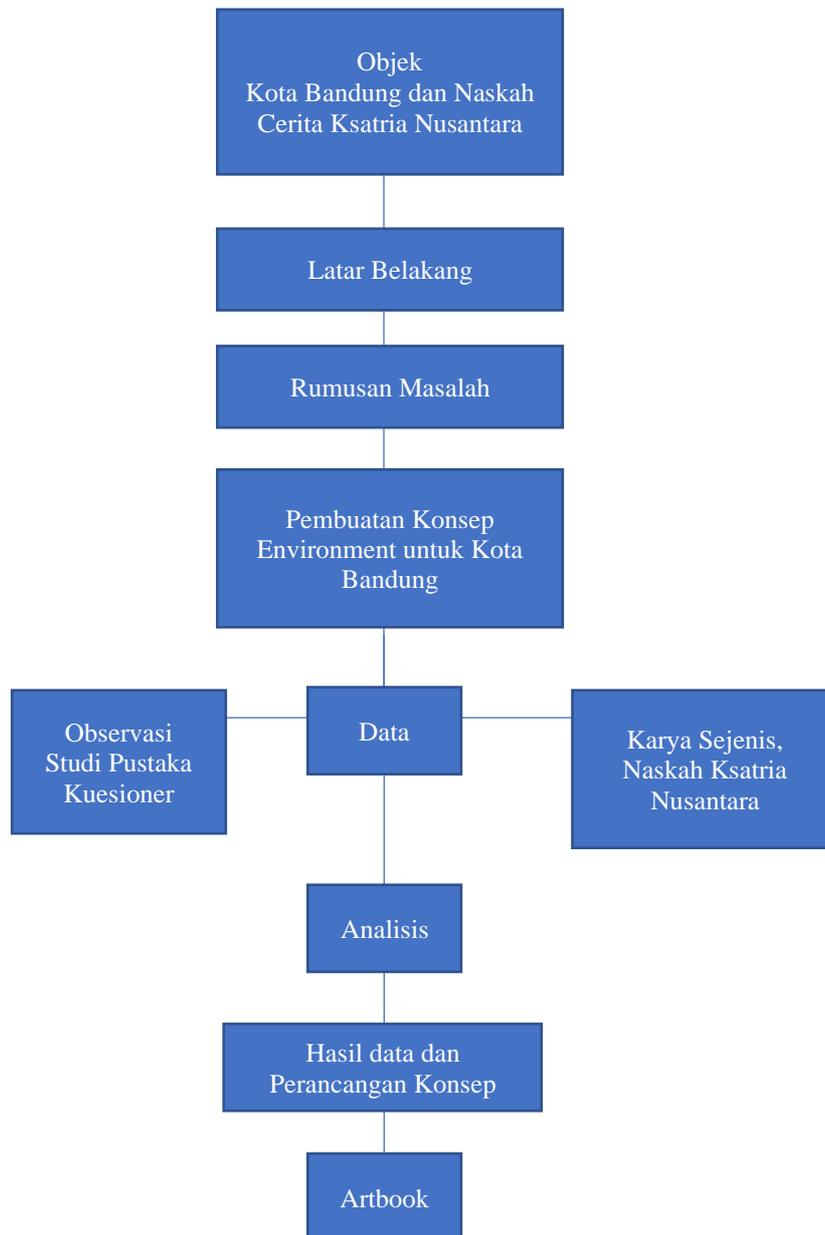
Perancang melakukan pengumpulan data serta mempelajari berbagai teori yang dibutuhkan dalam perancangan dari berbagai buku, jurnal, serta data. Teori yang digunakan berhubungan tentang *jobdesk* yang dilakukan penulis dalam merancang *concept art environment*.

### **3. Kuesioner**

Kuesioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengetahui masalah yang diinginkan oleh peneliti. Kuesioner dilakukan penulis yaitu dengan membagikannya kepada orang-orang yang berada di Bandung, dengan menanyakan bagaimana menurut mereka Kota Bandung yang Asri, Indah, dan Katineung.

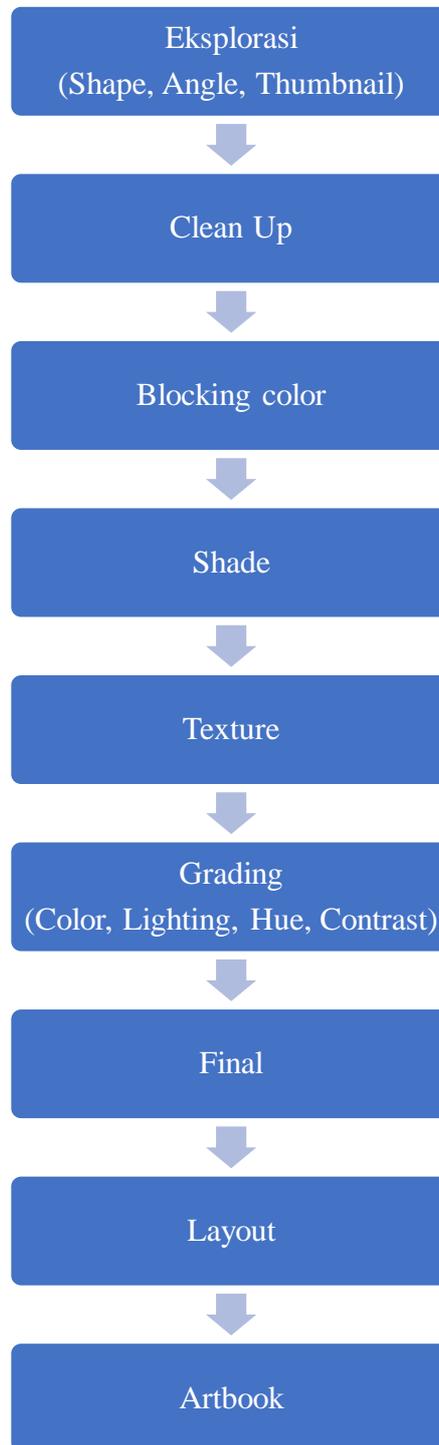
### 1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan ini berisi tahapan-tahapan yang digunakan penulis dalam merancang concept art yang berfokus pada environment. Berikut adalah bagan perancangan.



*Sumber: Dokumen Penulis*

## 1.7 Kerangka Perancangan



## **1.8 Pembabakan**

Dalam perancangan penulisan ini, penulis membutuhkan lima bab yang digunakan untuk mempermudah proses pembuatan. Berikut adalah rician mengenai masing-masing bab:

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan

### **BAB II Dasar Pemikiran**

Bab ini berisi teori-teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran dalam melakukan perancangan terutama dalam merancang concept art, dimana salah satunya berisi tentang teori objek dan teori medium yang meliputi teori animasi, concept art, karakter, background, environment dan warna.

### **BAB III Data dan Analisis**

Bab ini berisikan data-data yang penulis dapatkan. Mencakup data serta analisis dari observasi lapangan secara langsung, data kuesioner dan analisis karya sejenis yang menjadi referensi untuk perancangan karya.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini berisi hasil dan konsep dari perancangan *environment* yang dilakukan oleh penulis dalam merancang concept art environment untuk animasi Ksatria Nusantara.

### **BAB V Penutup**

Pada bab ini berisikan rangkuman keseluruhan perancangan untuk concept art.