

PERANCANGAN *CONCEPT ART ENVIRONMENT* UNTUK ANIMASI “KSATRIA
NUSANTARA EPISODE: RENCANA JAHAT MARGAZULLI”

*DESIGNING CONCEPT ART ENVIRONMENT FOR ANIMATION “ KSATRIA NUSANTARA
EPISODE: THE EVIL PLAN OF MARGAZULLI”*

Satria Budiana Tresna , Arief Budiman, S.Sn., M.Sn

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
satriabudianatresna@gmail.com, ariefiink@telkomuniveristy.ac.id

Abstrak

Perancangan *Concept Art* ini merupakan upaya untuk menggambarkan *environment* untuk animasi Ksatria Nusantara Episode Rencana Jahat Margazulli dengan menerapkan Kota Bandung sebagai latar belakang. Dengan penerapan konsep ASIK (Asri, Indah, Katineung). Dengan membentuk visual menggunakan konsep tersebut dapat menjadikan animasi Ksatria Nusantara Episode Rencana Jahat Margazulli lebih menarik. Dalam merancang dibutuhkan data observasi tentang Kota Bandung untuk memudahkan penggambaran tentang Kota Bandung, serta di dukung oleh data wawancara untuk mengetahui bagaimana penggambaran menurut orang-orang Kota Bandung yang Asri, Indah, Katineung. Dengan itu perancangan nuansa Asri, Indah, dan Katineung dapat terbentuk. Hasil perancangan berupa ilustrasi, asset dan properti, *thumbnail*, sketsa dikumpulkan dan ditampilkan dalam media artbook. Dengan begitu *art environment* Ksatria Nusantara Episode Rencana Jahat Margazulli dapat menarik perhatian terutama anak-anak pelajar SD, agar tertarik untuk melihat *concept art environment* yang dibuat untuk animasi tersebut.

Kata Kunci: *Concept Art, Environment, Kota Bandung, Asri, Indah, Katineung.*

Abstract

The design of Concept Art is an attempt to describe the environment for the Ksatria Nusantara animation Episode: The Evil Plan of Margazulli by applying the City of Bandung as a background. By applying the ASIK concept (Asri, Indah, Katineung). Forming visuals using these concepts can make the Margazulli Evil Plan Episode animation more interesting. In designing the required observation data about the City of Bandung to facilitate the portrayal of the City of Bandung, and supported by interview data to find out how the depiction according to the people of Bandung are Asri, Beautiful, Katineung. With this design, the nuances of Asri, Indah, and Katineung can be formed. The results of the design in the form of illustrations, assets, and properties, thumbnails, sketches are collected and displayed in the artbook media. That way the art environment of Ksatria Nusantara animation Episode: The Evil Plan of Margazulli can attract attention, especially elementary school students, so they are interested in seeing the concept art environment created for the animation.

Keyword: *Concept Art, Environment, City of Bandung, Beautiful, Picturesque, Memories*

1. Pendahuluan

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 indah, sejujurnya, 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).

2. Dasar Teori dan Metodologi

2.1 Kota Bandung

Kota Bandung adalah ibu Kota dari provinsi Jawa Barat. Dimana Kota ini menjadi sebuah Kota yang pada jaman belanda menjadi tempat persinggahan Daendels untuk menjalankan tugas dengan membangun Jalan Raya Pos dari Anyer ke Panarukan. Kota Bandung ini menjadi Kota dimana arsitektur perancangan lebih kepada gaya Art Deco dimana gaya tersebut menjadi kiblat dalam pembangunan sebuah gedung dan tempat umum. Bandung ini pada zaman Daendels mengalami masa pembangunan yang luar biasa dengan membangun Landmark Kota seperti Gedung Sate yang menjadi kantor pemerintahan, kawasan Braga yang menjadi area perdagangan, Villa Isola, Bosscha Sterrenwacht, Gedung Merdeka, Hotel Preanger dan Savoy Homan, Tugu Bandung Lautan Api, Masjid Agung Bandung, Masjid Cipaganti dan Gereja Bethel dan masih banyak lagi.

Menurut jabarprov.go.id, Temperatur rata-rata Kota Bandung bersuhu 23,5°C dan secara topografis Kota Bandung terletak pada ketinggian 768 meter diatas permukaan laut dan titik tertinggi

nya adalah 1050 meter, dimana hal tersebut menyebabkan iklim di Kota Bandung lembab dan sejuk, ditambah dengan mengelilinginya deretan pegunungan yang membendung Kota tersebut dan nyaman untuk ditempati.

2.2 Animasi

Animasi / ani.mas.si dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lainnya hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak. Animasi ini berasal dari kata “to animate” yang berarti membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Pada umumnya animasi ini dibagi menjadi animasi 2D (dua dimensi) dan animasi 3D (tiga dimensi). Animasi 2D adalah teknik animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (axis) dua yaitu x dan y (Bambi, 2012 : 27) biasanya animasi ini lebih kepada penggambaran secara manual. Namun pada zaman sekarang animasi 2D ini lebih dipermudah dengan sebuah software. Menurut Bambi (2012:28) Teknik animasi yang menggunakan *software* komputer dengan menerapkan sumbu tiga titik dalam pembuatannya yaitu sumbu x, y, dan z, sehingga bentuk yang dibuat memiliki kedalaman, volume yang langsung. Dalam perkembangan animasi, pada zaman sekarang animasi 2D ini sudah lebih sedikit dibandingkan dengan animasi 3D. Namun hal tersebut tidak membuat animasi 2D ini menjadi tidak ada dan tidak diminato oleh orang-orang. Menurut White (2009 : 22) teknik pembuatan animasi 2D ini masih menjadi cara paling terbaik untuk mempelajari prinsip-prinsip dasar gerak dalam sebuah animasi yang nantinya dapat teradaptasi ke media lainnya

2.3 Concept Art

Concept Art terdiri dari dua suku kata yaitu konsep/konsép yang artinya rancangan/ ide/ gambaran mentah dari objek, proses, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami suatu hal, art dalam Oxford dict yang artinya suatu ekspresi dari pengaplikasian kemampuan kreatif dan imajinasi manusia yang menciptakan suatu bentuk visual. Dalam *concept art* ide dan konsep menjadi hal yang paling penting dalam suatu pekerjaan, dimana para artis menggunakannya sebagai konsep bentuk dari seni yang berarti semuanya sudah disusun atau dirancang sebelum melakukan suatu eksekusi dimana sebagai fungsi dari *concept art* (Pharagraph on conceptual art, Artforum, 1967). Menurut White *concept art* menjadi hal yang sangat penting dalam pembuatan sebuah film animasi, dimana perancangannya terdiri dari karakter, properti, dan environment (White, 2009 : 231). Dimana *concept art* ini bertujuan untuk mewujudkan ide-ide visual dari seorang kreator dengan cara mengumpulkan referensi, dan membuat moodboard untuk menjadi acuan sebuah rancangan.

2.4 Environment

Pada perancangan sebuah *concept art environment* menjadi bagian dimana pembentukan suatu background terjadi. Benda-benda yang muncul dalam sebuah background terbentuk dari rancangan konsep yang sebelumnya sudah dikembangkan. Pada perancangan environment, hal-hal yang harus diperhatikan pada pembuatannya adalah ide bagaimana karakter akan tinggal dan berinteraksi dengan alam serta karakter lainnya, penggambaran area dunia atau lingkungan yang menjadikannya sebagai acuan dalam pembuatan background. Proses perancangan dalam pembuatan environment memerlukan waktu yang lama, proses pengembangan visual yang tinggi akan imajinasi.

Dalam *conceptartempire.com* artikel tentang *environment design* adalah bagian dari *concept art* yang bertugas membentuk lingkungan sekaligus merancang tampilan dan nuansa lingkungan yang dirancang dan perancang seringkali menmbayangkan dunia yang tidak ada menjadi ada dan terkesan logis.

2.5 Warna

Warna menjadi salah satu elemen yang sangat penting dalam pembuat karya seni. Menurut Steven Bleicher (2012: viii) sebuah warna dapat menstimulus otak dan mata dengan apa yang kita lihat yang dapat membuat jiwa bergoyah dan menimbulkan emosi, dan dapat membuat suatu benda dapat terlihat ringan dan berat, dekat atau jauh, mahal dan murah dimana semuanya ini tergantung bagaimana penerapan warnanya. Menurut Fowler (2002:158) warna digunakan untuk membangkitkan emosi. Dapat disimpulkan bahwa warna ini berpengaruh kepada apa yang kita lihat yang kemudian mempengaruhi psikologis kita. Menurut Prof. Lampo Leong, Ph.D dalam jurnalnya mengenai Basic Principles of Color Theory dia membagi warna kedalam beberapa aspek diantaranya adalah *physics, color process, variation of contrast, harmony, dan color impression*.

2.6 Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat di postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (Sebagai lawannya adalah) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara Triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif / kualitatif, di mana hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2012:9). Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa metode kualitatif ini proses penelitiannya yang bersifat tidak tetap, tidak terstruktur, dan data yang didapatkan sewaktu-waktu dapat berubah.

2.7 Metode Kuantitatif

Merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variable-variabel ini diukur-biasanya dengan instrumen-instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik. Laporan akhir untuk penelitian ini pada umumnya memiliki struktur yang ketat dan konsisten mulai dari pendahuluan, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan (Creswell, 2016:5).

2.8 Metode Pendekatan Studi Naratif

Studi naratif yaitu studi yang berkaitan dengan narasi, cerita, atau deskripsi tentang suatu peristiwa yang dikaitkan dengan pengalaman manusia. Studi ini mencakup biografi (narasi tentang pengalaman orang lain), auto-etnografi atau autobiografi (pengalaman yang ditulis sendiri oleh subjek penelitian), sejarah kehidupan (rekaman sejarah utuh tentang kehidupan seseorang), atau sejarah tutur (kehidupan yang diperoleh dari hasil ingatan peneliti) (Creswell, 2014: viii).

3. Pembahasan

3.1 Kota Bandung

Kota Bandung adalah ibu Kota dari provinsi Jawa Barat. Dimana Kota ini menjadi sebuah Kota yang pada jaman belanda menjadi tempat persinggahan Daendels untuk menjalankan tugas dengan membangun Jalan Raya Pos dari Anyer ke Panarukan. Kota Bandung ini menjadi Kota dimana arsitektur perancangan lebih kepada peng gayaan Art Deco. Peng gayaan ini menjadi kiblat dalam pembangunan sebuah gedung dan tempat umum. Bandung ini pada zaman Daendels mengalami masa pembangunan yang luar biasa dengan membangun Landmark Kota seperti Gedung Sate yang menjadi kantor pemerintahan, kawasan Braga yang menjadi area perdagangan, Villa Isola, Bosscha Sterrenwacht, Gedung Merdeka, Hotel Preanger dan Savoy Homan, Tugu Bandung Lautan Api, Masjid Agung Bandung, Masjid Cipaganti dan Gereja Bethel dan masih banyak lagi.

3.2 Tata Kota

Menurut Peraturan daerah Kota Bandung No. 18 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung bahwa keberadaan ruang yang terbatas dan pemahaman masyarakat yang berkembang terhadap pentingnya penataan ruang, diperlukan penyelenggaraan penataan ruang yang transparan, efektif dan partisipatif, agar terwujud ruang yang aman, nyaman, produktif dan berkelanjutan yang dituangkan dalam bentuk Peraturan Daerah serta secara substansial terintegrasi dengan peraturan perundang-undangan di bidang penataan ruang di tingkat pusat maupun di tingkat regional.

Kota Bandung terbagi kedalam delapan wilayah tematik yang terdiri dari Aerobiopolis Bojonagara, Travelapolis Cibeunying, Sportipolis Arcamanik, Sundapolis Ujujung Berung, Teknopolis Gedebage, Eksibisiopolis Kordon, Karya Polis Karees, Mediapolis Tegalega. Wilayah tersebut memiliki ciri khasnya sesuai dengan pembagian wilayah ini. Berikut adalah gambar bagaimana pembagian wilayah tata Kota pada Kota Bandung.

Klasifikasi zona, yang dapat terbagi menjadi dua zona, yaitu zona budidaya adalah zona yang berfungsi untuk dibudidayakan baik lingkungan alamnya maupun tempat, seperti perumahan, tempat perdagangan dan jasa, sarana pelayanan umum, dimana biasanya zona budidaya ini meliputi bentuk bangunan yang dilindungi, seperti bangunan bersejarah. Kedua zona lindung yaitu zona yang meliputi area hijau Kota Bandung atau area taman hutan di Kota Bandung.

3.3 Ruang Terbuka Hijau

Ruang terbuka hijau (RTH) di Kota Bandung dalam pasal 43 ayat (1) huruf d, tersebar di seluruh wilayah Kota dimana RTH publik memiliki total luas kurang lebih 3.400 hektar, dan RTH privat dengan total luas 1.700 hektar. RTH yang tersebar ini meliputi taman lingkungan, taman sepanjang jalan, kawasan pemakaman dan hutan Kota. RTH kawasan hutan Kota sangat dijaga kelestariannya dan juga dirawat terutama bentuk hutan dengan pohon-pohon yang besar, baik di taman, maupun di area jalan, dalam RTH hutan Kota pasal 43, ayat (2) huruf d dikembangkan di area Babakan Siliwangi seluas 3,1 hektar.

3.4 Landmark

Landmark adalah tempat yang menjadi ciri khas dari suatu area dengan menandakan suatu tempat yang dapat melalui sebuah bangunan, patung, dan objek yang mudah untuk dikenali, Bandung setidaknya memiliki sepuluh landmark yang terdiri dari landmark jalan dan *landmark* Kota. *Landmark* di Kota Bandung antara lain adalah Gedung Sate, Jalan Braga, Jalan Asia Afrika, Monumen Bandung Lautan Api, Tugu Sepatu, Jembatan Pasupati, dan masih banyak lagi.

Kebutuhan visual dari cerita

Wilayah Realitas	
a.	Sekolah XX Kota Bandung <ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Kelas 2. Lapangan Sekolah 3. Bentuk Sekolah
b.	Rumah Fajar <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk rumah 2. Interior rumah 3. Perabot rumah
c.	Kamar Fajar <ol style="list-style-type: none"> 1. Interior kamar 2. Properti di dalam kamar
d.	Lapangan Bermain <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk lapangan A

2. Bentuk lapangan B
e. Lanmark Kota (untuk mencirikan identitas kota)
Wilayah Imajinasi
a. Markas Ksatria Nusantara
b. Jalanan Asia Afrika
c. Hutan
d. Gua
e. Markas Setan

Kebutuhan wilayah imajinasi digunakan hanya sebagai tambahan untuk mendukung cerita dalam animasi ini. Wilayah realitas lebih difokuskan karena menjadi bagian penting dari cerita karena wilayah realitas ini menjadi latar belakang karakter dalam cerita bertempat tinggal, wilayah imajinasi hanya berupa suatu episode dalam anak-anak bermain untuk membasmi kejahatan.

Khalayak sasaran yang ditujukan untuk menikmati hasil karya perancang adalah anak SD berusia 11-13 tahun. Dimana anak-anak usia ini sudah mampu menerima dan memahami bentuk dengan konsep yang akan dibangun oleh perancang tentang penggambaran environment Bandung yang Asri, Indah, dan Katineung. Pemikiran dan pemahaman anak-anak diusia ini dapat memahami gambar yang dibuat asalkan mereka distimulasi oleh karya-karya yang mirip atau sejenis. Tak hanya itu penggambaran environment untuk kota Bandung ini didasari dari hasil wawancara dengan orang-orang Bandung baik yang tinggal di kota tersebut atau pendatang. Dengan berbagai jawaban dari pandangan mereka tentang Bandung yang Asri, Indah, dan Katineung.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

Konsep dalam perancangan *concept art environment* untuk animasi Ksatria Nusantara Episode: Rencana Jahat Margazulli, dengan membuat *concept environment* dengan mengedepankan konsep ASIK (Asri, Indah, Katineung) untuk penggambaran Kota Bandung yang menjadi latar tempat dari cerita Ksatria Nusantara. Asri yang dimaksud adalah penggambaran kota yang teduh dengan banyaknya pohon rindang, tanaman hijau, dan terbebas dari sampah dengan demikian kota Bandung menimbulkan suasana yang sejuk. Hal tersebut berdasarkan data wawancara mengenai apa itu Bandung asri.

Bandung yang Indah menurut data wawancara yaitu Bandung yang tertata rapih tamannya, perumahan, hutan kota, dan tempat yang tidak terlihat kumuh. Dan yang terakhir adalah Katineung yaitu Bandung yang memiliki cuaca sejuk, pepohonan rindang, dan memiliki bangunan dengan nilai sejarah yang terjaga. Jadi dapat disimpulkan bahwa perancangan ini menggabungkan nilai ASIK sebagai landasan perancangan serta bertujuan untuk menimbulkan kesan Asri, Indah, Katineung dalam satu visual *environment*.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang diterapkan pada konsep art animasi Ksatria Nusantara Episode: Rencana Jahat Margazulli dengan menggunakan konsep ASIK untuk environment dunia realitas dalam naskah cerita. Dimana konsep ASIK ini membuat kota Bandung sekarang dibuat lebih Asri, Indah, dan tentunya Katineung.

Tahapan kreatif yang digunakan untuk menerapkan konsep ASIK yaitu dengan meminjam bentuk nyata dengan membuat ulang serta menghilangkan bentuk-bentuk atau elemen-elemen diluar konsep ASIK, dan menambah elemen-elemen ASIK seperti bentuk pohon yang lebih lebat, tanaman yang lebih hijau dan berbunga, serta lingkungan yang lebih bersih.

4.3 Konsep Visual

Dalam merancang *concept environment* untuk animasi Ksatria Nusantara Episode: Rencana Jahat Margazulli adalah bagian dari daya tarik perancang ciptakan. Hasil dari perancangan ini akan berupa *artbook* yang berisi pembentukan visual environment untuk animasi ini dengan menerapkan konsep ASIK.

a) Environment

Environment yang digambarkan dimulai dari proses penggambaran eksplorasi peta untuk keseluruhan perumahan tempat tinggal karakter, lanjut ke bentuk rumah yang terdapat di perumahan tersebut, rumah karakter utama, hingga properti yang ada di perumahan, dan kendaraan. Serta bentuk *landmark* kota yang penggambarannya lebih kearah konsep ASIK.

Bentuk ilustrasi dan *environment* digambarkan dalam penggambaran semi realis, dengan terdapatnya bentuk *cleanup* dari gambar, serta proses hasil render yang sudah terbentuk secara final. Ditambah beberapa bentuk *bird eye view* untuk melihat bentuk keseluruhan dari environment yang dibuat.

b) Warna

Warna yang akan digunakan dalam pembentukan environment memiliki kebutuhan dan teknik pewarnaan yang berbeda namun dapat menghasilkan mood yang ingin sesuai dengan konsep. Pewarnaan dengan teknik berbeda ini dilakukan karena proses pewarnaan dalam *environment* ini masih berupa konsep dan belum menjadi pembentukan warna yang final untuk sinematografi animasi nantinya.

Proses pembentukan warna dalam *concept art environment* ini lebih kearah menampilkan *mood*, dimana *mood* yang dibangun harus sesuai dengan konsep ASIK. *Mood* warna yang muncul untuk konsep ASIK ini adalah warna yang memiliki karakteristik, sejuk/dingin, dan hangat serta didominasi warna komplementer dan analogus.





4.4 Kesimpulan dan Saran

Perancangan ini sebagai gambaran besar bagaimana perancangan konsep art dalam merancang sebuah *concept art* environment berdasarkan naskah dari cerita Ksatria Nusantara Episode: Rencana Jahat Margazulli yang sekaligus bertujuan untuk memperkenalkan Kota Bandung sebagai latar dalam cerita animasi.

Perancangan *concept art environment* ini diawali dengan membuat mapping tempat sesuai dengan cerita, kemudian diawali dengan beberapa *thumbnail* sketsa dari tempat karakter bermain, serta penambahan kota Bandung termasuk landmark kota yang mendukung agar dapat memberitahu kota Bandung memiliki ciri-ciri dimulai dari bentuk rumah hingga cuacanya.

Kemudian perancang menambahkan konsep untuk penggambaran environment untuk animasi Ksatria Nusantara Episode: Rencana Jahat Margazulli dengan menerapkan konsep ASIK untuk wilayah realitas tempat karakter tinggal. Penerapan konsep ini merubah kota Bandung yang ada menjadi kota Bandung yang lebih Asri, Indah, dan tentunya nilai-nilai kekangan atau *Katineung* ini lebih menonjol.

Setelah konsep sudah sesuai dan diterapkan pada setiap elemen pembentukan visual, perancang membuat beberapa adegan shot yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan animasi.

Melalui media animasi untuk menjadikan kisah Ksatria Nusantara Episode: Rencana Jahat Margazulli dengan membuat *concept art environment* untuk animasi tersebut sekaligus menjadi media agar orang-orang mengetahui proses pengerjaan dalam suatu animasi serta sekaligus menjadi media bahwa kota Bandung dapat dijadikan latar tempat yang menarik untuk sebuah animasi terutama penambahan konsep yan

Daftar Pustaka

- [1] Alexander Alberro, Blakce Stimson. 1999. "Conceptual Art: a critical anthology", The MIT Press, hal. xxxviii, 2-190
- [2] Creswell, John W. 2016. *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- [3] Creswell, John W. 2014. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- [4] Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout*. Ontario: Fowler Cartooning Ink.
- [5] Ghertner, Ed. 2010. *Layout and Composition for Animation*. Oxford: Elsevier Inc. Gunawan, Bambi Bambang. 2012. *Nganimasi Bersama Mas Be!*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- [6] Leong, Lampo. 1970. "Basic Priciples of Color Theory", Compiled by Professor Leong, 7 halaman.
- [7] Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- [8] White, Tony. 2006. *Animation From Pencil To Pixel*. Oxford: Elsevier Inc.
- [9] White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films*. Oxford: Elsevier Inc.