

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Concept art* merupakan sebuah proses atau tahapan dalam sebuah produksi film, animasi, game, film, dan komik. *Jobdesk* seorang *concept art artist* terbagi menjadi desain karakter, *concept art environment*, *concept art* properti. *Concept art* dengan *job* deskripsinya masing masing tentunya menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses produksi, meski begitu nyatanya *jobdesk* seorang *concept art environment artist* kurang diminati bila dibandingkan *concept art* untuk karakter. Hal ini dibuktikan pada volume pencarian keyword yang didapatkan dari situs Neilpatel, mengungkapkan bahwa *keyword concept art* memiliki *volume* 880, disusul dengan *keyword concept art character* dengan *volume* pencarian 170, sementara dengan *volume* terendah yaitu *keyword concept art environment* dengan *volume* 10. Melihat hasil yang tidak seimbang ini mendorong munculnya kebutuhan untuk memperdalam pengetahuan seputar *concept art environment*.

Sebuah film, game, atau komik tentunya akan memiliki karakter sebagai penggerak cerita yang akan berjalan, tetapi lingkungan dimana karakter tersebut melakukan interaksi dengan dunia sekitarnya merupakan tugas seorang *concept art enviroment*, karena itulah *concept art enviroment* memiliki peran yang sangat penting. Tanpa adanya *concept art enviroment*, maka dunia dimana karakter tersebut “hidup” tidak akan memiliki daya tarik dan dapat menurunkan kualitas sebuah karya, sebaliknya dengan *concept art enviroment* yang baik dan sesuai kebutuhan cerita maka akan memberikan nilai lebih, hal ini disebabkan seorang *concept art enviromnet artist* akan menentukan bagaimana bentuk dunia dan objek yang ada di dalamnya sehingga kebutuhan akan cerita dan visual dapat terpenuhi.

Perancangan sebuah *concept art enviroment* tidak lepas dari cerita yang akan menjadi latar belakang dan patokan selama perancangan berlangsung. dalam perancangan *cocnept art enviroment* cerita berperan memberikan gambaran lewat teks yang juga berfungsi sebagai batasan perancangan. untuk mendukung

perancangan *concept art environment* maka diambilah sebuah cerita dengan judul “Litre”.

Cerita “Litre” yang memiliki *genre* fantasi sebagai acuan dalam pembuatan *concept art environment* bercerita mengenai seorang kakak dan adiknya bernama Nina dan Kiki. Nina dan Kiki mulanya memiliki hubungan yang akrab, sampai Nina menginjak umur remaja dan memiliki dunia baru diluar keluarganya. Hubungan Nina dan Kiki yang renggang mulai menimbulkan suatu peristiwa yang membuat Kiki kehilangan kesadaran selama beberapa hari. Nina bersedih dan menyalahkan dirinya atas kejadian yang menimpa Kiki mendapat sebuah keajaiban, Nina mendapatkan sebuah kesempatan untuk mencari Kiki yang tertidur di dunia alam bawah sadar milik Kiki. Lewat perjalanan singkat di dunia fantasi, Nina mulai lebih mengenal Kiki.

“Litre” memiliki *setting* di kota Bandung sesuai dengan naskah. Nina dan Kiki tinggal di kota Bandung, dengan perekonomian keluarga menengah keatas. Kamar Kiki dan Nina merupakan dua tempat favorit Kiki menghabiskan waktunya, entah untuk bermain atau sekedar berbincang bersama Nina. Dunia fantasi milik Kiki memiliki peran penting dalam cerita karena banyak *scene* yang terjadi dalam dunia tersebut. Dalam naskah dunia fantasi merupakan dunia dimana emosi dan ingatan Kiki saling berkaitan dengan *environment* sekitarnya, Kiki yang tinggal di kota Bandung tentunya akan memiliki dunia alam bawah sadar atau fantasi dengan *environment* yang terlihat seperti kota Bandung.

*Concept environment* yang dibuat akan berpatokan pada naskah, dengan mempertimbangkan kebutuhan yang muncul di naskah, maka kota Bandung sebagai *setting* tempat menjadi kunci kedua setelah naskah. Observasi kota Bandung diperlukan sebagai referensi dan agar perancangan *concept art* lebih akurat. Tiga hal besar yang harus diperhatikan adalah Naskah, *environment* kota Bandung dan unsur fantasi sesuai dengan *genre* cerita “Litre”.

## **1.2. Permasalahan**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, beberapa identifikasi masalah yang ditemukan antara lain,

1. Merancang *concept art environment* sesuai kebutuhan naskah “Litre”
2. Merancang *concept art environment* yang dapat menunjukkan ikatan emosi dan ingatan tokoh utama
3. Merancang kota Bandung versi dunia realita dan versi fantasi
4. Merancang *concept art environment* dua dunia dengan ciri khas masing-masing

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Dengan adanya batasan masalah yang telah dibuat, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Bagaimana membuat *concept art environment* sesuai dengan naskah film “Litre”?
2. Bagaimana merancang *concept art* kota Bandung dengan unsur fantasi?

## **1.3. Ruang Lingkup**

### **1.3.1. Apa**

Perancangan *concept art environment* untuk film animasi “Litre” dengan kota Bandung sebagai *setting* latar tempat dengan unsur fantasi di dalamnya

### **1.3.2. Siapa**

Pada perancangan *concept art environment* untuk film animasi “Litre”, ditunjukkan untuk remaja sebagai fokus *audience*. Hal ini menyesuaikan dengan cerita film animasi “Litre” yang bertemakan drama keluarga dan fantasi.

### **1.3.3. Bagaimana**

Perancangan *Concept art environment* untuk film animasi “Litre” yang bertemakan fantasi dengan gambaran alam bawah sadar seorang anak. Kota Bandung sebagai kota tempat tinggal anak tersebut akan menjadi acuan kedua dalam perancangan *concept art environment* “Litre”.

#### **1.3.4. Dimana**

*Setting* latar tempat mengikuti alur cerita “Litre”, dengan dua dunia yang berbeda yaitu dunia nyata atau realita dan dunia alam bawah sadar Kiki yang merupakan dunia imajinasi sehingga menghasilkan Bandung versi fantasi dari sudut pandang Kiki.

#### **1.3.5. Kapan**

Perancangan *concept art* dan penelitian dilakukan mulai September 2019 sampai dengan September 2020.

#### **1.4. Batasan Masalah**

Dengan tujuan agar perancangan *Concept art* ini tetap terarah maka dibuatlah batasan masalah sesuai identifikasi dan kebutuhan selama pembuatan *Concept art* dan penelitian. Untuk pembuatan *environment* dibatasi mengikuti kebutuhan naskah, kota Bandung sebagai acuan dan beberapa karya sejenis sebagai referensi. *Environment* kota Bandung yang dipakai pun hanya beberapa, dan dipilih berdasarkan kebutuhan dalam naskah film animasi “Litre”.

#### **1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

##### **1.5.1. Tujuan Perancangan**

Tujuan menjadi hal penting agar suatu penelitian dapat terarah, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut ;

1. Memenuhi kebutuhan *concept art environment* sesuai naskah film “Litre”.
2. Membuat dua *concept art environment* kota Bandung versi fantasi.

##### **1.5.2. Manfaat Perancangan**

Selain tujuan ada pula manfaat dalam penelitian yang terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis,

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian dan perancangan *concept art environment* kota Bandung dengan unsur fantasi diharapkan dapat membantu penelitian atau perancangan lain dimasa mendatang dengan topik serupa.

## 2. Manfaat Praktis

Dengan adanya perancangan *concept art environment* kota Bandung diharapkan dapat menjadi media atau sarana memperkenalkan *landmark* kota Bandung, ornament khas Bandung, dan mempromosikan kota Bandung.

### 1.6. Metode Penelitian dan Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan Naratif. kata narasi sering kali dikaitkan dengan suatu teks, sementara menurut kamus besar Bahasa Indonesia, narasi adalah cerita atau deskripsi suatu peristiwa, sementara naratif bersifat menguraikan atau menjelaskan suatu peristiwa. Penguraian ini diperkuat dengan pernyataan Creswell (2014:8) yang menyatakan bahwa studi naratif berkaitan dengan narasi, cerita, atau sebuah peristiwa dituliskan kedalam teks. Dalam perancangan *concept art* yang sudah memiliki cerita maka pendekatan naratif dianggap tepat, sehingga teks narasi cerita akan menjadi acuan utama dalam mengembangkan *concept art* sesuai kebutuhan.

Pengumpulan data dilakukan untuk mendukung dan memperkuat hasil penelitian nantinya. Adapun cara mengumpulkan data yang dianggap tepat yaitu observasi, dan studi literatur.

#### 1. Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah metode pengumpulan data yang menuntut peneliti turun kelapangan secara langsung. Dengan melaksanakan observasi secara langsung, peneliti diharapkan mendapat data yang faktual, sehingga memudahkan dalam menganalisis dan menarik kesimpulan. Observasi dilakukan dengan mendatangi Gedung Sate, kawasan Braga, Asia Afrika, kawasan Cimanuk, dan Bandros. Observasi Gedung Sate diperlukan mengingat Gedung Sate muncul dalam naskah cerita. Kawasan Braga sebagai salah satu *landmark* kota Bandung diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dalam mencari ornamen-ornamen kota Bandung. Observasi kawasan Cimanuk dilakukan dengan tujuan mencari model rumah yang akan menjadi referensi dalam perancangan. Bandros yang muncul dalam

naskah menjadi alasan dilakukannya observasi pada kendaraan tur milik kota Bandung.

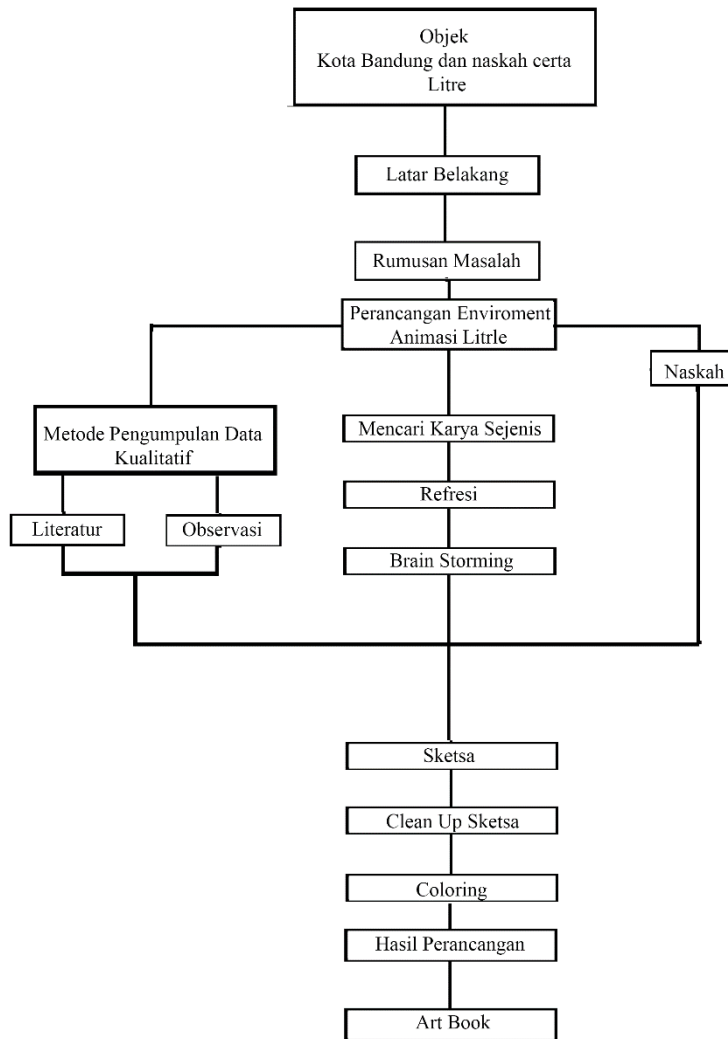
## 2. Studi Literatur

Studi literatur atau studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan berbagai sumber dalam bentuk teks. Buku, website, dan jurnal dari penelitian sejenis akan menunjang dan memperkuat teori yang diperlukan untuk melakukan perancangan. Dengan mencari dan menemukan teori yang sudah ada akan menghasilkan kesimpulan – kesimpulan baru, namun dengan landasan yang kuat. Adapun beberapa buku, jurnal, dan web yang dijadikan acuan yaitu, “Metode Penelitian milik Gulo” (2002), “Dasar Metode Penelitian” milik Sandu dan Ali (2015), “*Animation Background Layout*” milik Fowler(2002), “Manajemen Warna dan Desain” milik Sarwo (2015), “*The Creation Process of 2D Animated Movie*” jurnal milik Laura (2009), Website Jabarprov.go.id, website Disbudpar.Bandung.go.id, dan lain-lain.

### **1.7. Sistematika Perancangan**

Perancangan *concept art* dalam proses pembuatan animasi berada pada tahapan pra produksi. Perancangan *concept art environment* akan mengikuti arah dari naskah atau teks yang ada sebagai patokan agar proses perancangan tidak melenceng dari target dan kebutuhannya. Berikut adalah bagan perancangan *concept Art* “Litre”,

Bagan 1.1 Tabel Perancangan Sumber Dokumentasi Pribadi



Dalam proses perancangan *concept art environment* “Litre” dimulai dari memisahkan naskah berdasarkan kebutuhan, selanjutnya data mulai dikumpulkan dengan cara studi pustaka, dan observasi. Referensi dan proses *brain storming* menjadi tahap pengumpulan ide untuk pembuatan sketsa kasar yang dilakukan sebagai eksperimen untuk mencari desain yang baik. Sketsa kasar yang telah dibuat kemudiann dirapikan agar terlihat lebih jelas. Hasil perancangan kemudiann memasuki tahap *coloring* atau pewarnaan konsep karya. Tahap terakhir setelah dilakukannya *coloring* adalah penyusunan karya menjadi *Art Book* yang merupakan *output* akhir karya.

## **1.8. Pembabakan**

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab satu berisikan paparan mengenai latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, metode analisi, dan metode perancangan *concept art enviroment*.

### **BAB II Landasan Teori**

Pada bab dua berisikan landasan teori yang berkaitan dengan *jobdesk* yang dipilih oleh peneliti. Teori didapatkan dari berbagai sumber yang memperkuat dan mengarahkan peneliti sesuai *jobdesk* yang dipilih. Beberapa teori yang terdapat di bab dua ini meliputi teori *concept art enviroment*, elemen *visual*, warna, *setting*, pencahayaan, dan sebagainya.

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

Pada bab tiga berisikan data yang telah didapat oleh peneliti melalui metode pengumpulan data kualitatif. Data yang didapatkan berdasarkan observasi dan studi literatur yang telah dilakukan peneliti. Dalam bab tiga ini juga berisikan analisis dan kesimpulan yang ditarik berdasarkan semua data dan teori yang telah terkumpul.

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

Pada bab empat berisikan uraian mengenai perancangan *concept art enviroment*. Perancangan termasuk kedalam pra produksi yang di dalamnya berisi proses perancangan dimulai dari ide konsep visual hingga selesai.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Pada bab lima berisikan kesimpulan yang diambil oleh peneliti selama melakukan penelitian atau perancangan. Dalam bab ini juga berisikan saran yang ditujukan untuk beberapa pihak terkait.