

PERANCANGAN *CONCEPT ART ENVIRONMENT* KULINER ANGKRINGAN DI KOTA BANDUNG UNTUK ANIMASI 2D

Sheren Lidya Defagie¹, Yayat Sudaryat², Riky Taufik Afif³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom,
Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot,
Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
sherenlidya@telkomuniversity.ac.id, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id,
rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Angkringan (*Angkring* atau *Nangkring*: berasal dari bahasa Jawa) adalah alat atau tempat untuk berjualan makanan yang berasal dari Klaten. Tidak hanya itu angkringan juga memiliki banyak makna bagi beberapa orang. Ada yang menganggap angkringan merupakan tempat untuk berinteraksi, tempat melepas dahaga atau lapar, tempat bersantai, juga sebagai sebagai tempat bertukar pikiran. Penulis yang bertugas sebagai perancang *Concept art Environment* ingin menggambarkan *environment* angkringan yang memperlihatkan suatu bagian dari kebudayaan. Penelitian dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana gambaran suasana kuliner angkringan di Kota Bandung. Bisa mulai dari sisi gerobak yang dipakainya, menu makan, harga, hingga gambaran pengunjung mengenai angkringan. Pendekatan yang dilakukan ialah pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang menghasilkan data deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah Metode Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi, dan Kuesioner. Pengumpulan data dilakukan di beberapa lokasi angkringan di Kota Bandung dengan audiens mahasiswa yang sering mengunjungi angkringan serta pedangan angkringan itu sendiri. Hasil akhir perancangan akan disajikan dalam media pendukung yaitu *artbook*.

Kata Kunci: Angkringan, Artbook, Bandung, Concept Art, Environment.

Abstract: Angkringan (*Angkring* or *Nangkring*: derived from Javanese) is a tool or place to sell food derived from Klaten. Not only that, angkringan also has many meanings for some people. Some consider angkringan to be a place to interact, a place to quench thirst or hunger, a place to relax, as well as a place to exchange ideas. The author who served as the designer of the *Concept art Environment* wanted to describe an angkringan environment that showed a part of the culture. The study was conducted to identify how the picture of the culinary atmosphere of angkringan in the city of Bandung. It can start from the side of the cart he uses, the dining menu, prices, to the visitor's description of the angkringan. The approach taken is a qualitative and quantitative approach that produces descriptive data. The data collection methods used are observation, interview, and documentation methods, and questionnaires. Data collection was carried out in several angkringan locations in the city of Bandung with an audience of students who often visited angkringan and the angkringan swords themselves. The final result of the design will be presented in supporting media, namely artbooks.

Keywords: Angkringan, Artbook, Bandung, Concept Art, Environment.

PENDAHULUAN

Di balik keindahannya, Kota Bandung memiliki salah satu tempat makan yang orang banyak kenal berasal dari Jawa Tengah, yaitu Angkringan. Daya tarik yang dimiliki angkringan tidak hanya memikat masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya saja. Angkringan menjadi sebuah bagian dari setiap tempat di berbagai daerah, dari daerah kecil hingga kota-kota besar. Pengunjung pun tidak hanya berasal dari Jawa saja. Angkringan sendiri jadi tempat yang mengingatkan rumah bagi beberapa orang. Suasana yang khas dengan lampu berwarna kuning dan remang-remang menjadi salah satu ciri khas yang melekat di dalamnya. Selain itu menu makan yang sederhana dan terjangkau juga jadi alasan mengapa orang-orang memilih angkringan sebagai tempat membeli makanan dan minuman. Di setiap daerah angkringan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Di samping keorisinalitasan tersebut, ada juga ciri khas atau penyesuaian yang digunakan penjual untuk menarik perhatian pengunjung.

Dari paparan di atas, diperlukan sebuah media yang menggambarkan bagaimana kuliner angkringan yang ada di Kota Bandung. Untuk menggambarkan suasana, dibutuhkan suatu perancangan *concept art environment*. Perancangan *concept art environment* dibuat untuk memvisualisasikan *mood*, emosi, dan aksi yang bermacam-macam dari sebuah cerita. Di dunia perfilman, pembuatan *concept art environment* sama seperti peletakan kamera, *lighting*, serta *setting property* dan objek (Tony White, 2009).

METODE PENELITIAN

Kata “metode” dan “metodologi” memiliki arti yang berbeda satu sama lain. Kata “metodologi” berasal dari kata Yunani “*methodologia*” yang berarti “Teknik” atau “prosedur”. Sedangkan “metode” berarti cara yang digunakan untuk mengambil data dalam penelitian seperti survey, wawancara, kuesioner, dan observasi. Data yang diambil dapat berupa data kuantitatif atau kualitatif. Creswell (2008)

mengartikan metode penelitian kombinasi merupakan gabungan dari metode penelitian kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan secara bersamaan untuk mengumpulkan data yang reliable.

LANDASAN TEORI

Kuliner

Kuliner yang berasal dari kata *culinary* dalam Bahasa Inggris dapat dikaitkan dengan memasak dan dapur, yang di dalamnya terdapat proses-proses sehingga tersajikan sebuah menu atau hidangan yang memikat (Syamsul, 2021).

Angkringan

Angkringan berasal dari istilah bahasa Jawa yang disebut "*Ngangkring*". Artinya adalah hinggap untuk sementara. Angkringan merupakan solusi bagi mereka yang punya sedikit uang namun sedang dilanda lapar dan dahaga. Biasanya, angkringan buka pada malam sore menjelang malam hari sekitar pukul 18.00-24.00 WIB. Harga menu makan dan minumannya rata-rata ramah di kantong. Pengunjungnya berasal dari berbagai macam kalangan (Gardjito, 2016).

Kota Bandung

Kota memiliki arti sebagai bentuk proses karya seni sosial dan sebagai perwujudan adanya perbedaan unsur budaya, agama, etnis, geografis, iklim, teknologi, dan lain-lain. Unsur-unsur tersebutlah yang menjadikan suatu kota memiliki suatu ciri khas atau keunikan yang membedakan dengan kota yang lain (Permana, 2013).

Concept Art

Concept Art mengacu pada pembuatan karya seni dengan tujuan mendesain *environments, settings, karakter, creatures, property*, pakaian, dan hal-hal lainnya yang membantu melengkapi visual dalam suatu project, contohnya animasi, film, dan gim (Ansaldi, 2020).

Environment

Environment dapat mendukung kualitas karakter, suasana, dan emosi tertentu. Seperti bisa dilihat, dalam sejarah animasi, Disney klasik memiliki *environment* dan *background* yang spektakuler sehingga menghasilkan pengalaman yang dapat mengatur suasana hati atau tema penonton (Tony White, 2009).

Artbook

Buku Seni adalah media ungkap bagi seniman. Seperti yang dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "*Buku*" memiliki arti lembar kertas yang berjilid, sedangkan "*Seni*" memiliki arti karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, dan ukiran. Dengan begitu, buku seni memiliki arti simpulan yaitu lembaran kertas berjilid yang berisi unsur-unsur keindahan. Keindahan yang dimaksud adalah dari segi isi, *layouting*, dan *typography* (Adisasmito, 2002).

Animasi

Animasi dapat menjadi media untuk menginformasikan sebuah interpretasi dari realita, atau yang lebih sederhana untuk mendemonstrasikan dan mengilustrasikan sensibilitas seorang seniman. Animasi adalah komunikasi Bahasa yang kompleks (Wells, 2009).

HASIL DAN DISKUSI

Data dan Analisis Objek

Data yang didapat berdasar penelitian yang telah dilakukan di lapangan adalah bahwa kuliner angkringan di Kota Bandung memiliki variasi ciri khas tiap individunya. Hal ini didapat dari pendapat pedagang angkringan yang tersebar di banyak lokasi. Dari segi harga, walaupun berbeda dengan angkringan pada tempat asalnya, namun bagi pelanggan dari kalangan mahasiswa hingga pekerja masih tergolong terjangkau.

Cita rasa pada menu makan juga menjadi salah satu penentu angkringan yang nyaman untuk dikunjungi berlama-lama. Ada juga dari segi tempat duduknya, yaitu duduk pada kursi plastic atau lesehan menggunakan tikar.

Data dan Analisis Khalayak Sasar

Khalayak sasar dari perancangan ini adalah orang dengan usia 18-30 tahun. Hal ini dikarenakan anak pada usia tersebut sudah bisa memahami visual yang mirip dengan benda nyata di sekitarnya, juga untuk orang dewasa yang belum atau sudah mengenal angkringan dapat lebih mengetahui bagaimana suasana angkringan di Kota Bandung.

Penggambaran *environment* untuk angkringan di Kota Bandung ini berasal dari hasil wawancara pelanggan yang sering mengunjungi angkringan. Jawaban yang diberikan menggambarkan angkringan di Kota Bandung.

Data dan Analisis Karya Sejenis

Dari tiga karya sejenis yang sudah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa unsur yang dapat menjadi dasar dari perancangan *concept art environment* angkringan di Kota Bandung. Mulai dari segi *color palette* yang diadaptasi dalam animasi "Paprika", sehingga menciptakan suasana dan *mood* yang sesuai dengan keadaan, suhu, tempat dan objek-objek di sekitar. Dari segi perspektif dan komposisi, perancang mengadaptasi dari karya animasi Kiki's Delivery Service karena terdapat banyak alternatif yang digunakan pada setiap *scene*-nya. Adapun dari segi pencahayaan dan gaya visual mengadaptasi dari animasi berjudul "Gravity Falls" yang menggunakan gaya visual modern, sederhana, dan berkarakter tegas.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Pesan yang disampaikan dari perancangan ini merujuk dari hasil analisis yang sudah dilakukan berisi *environment* kuliner angkringan dan komponen-komponen

yang terdapat di dalamnya. Selain itu perancangan *concept art environment* ini dibuat untuk mengetahui gambaran kuliner angkringan di Kota Bandung.

Konsep Kreatif



Konsep dari perancangan akan mengacu pada cerita yang sudah dibuat, yakni mengenai mahasiswa asal Yogyakarta yang rindu akan suasana di kota asalnya. Latar tempat yang digunakan adalah jalanan Kota Bandung dan suasana sekitar angkringan yang padat dengan ruko dan bangunan yang mewakili identitas Kota Bandung. Semua data yang diperlukan untuk perancangan latar tempat didapat dari proses observasi lapangan di beberapa spot Kota Bandung.

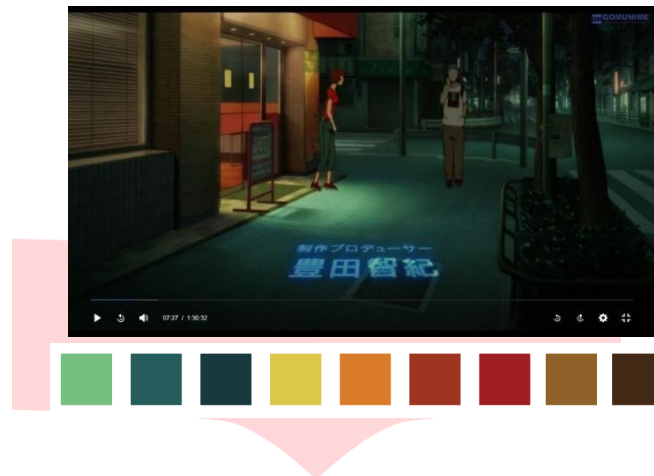
Konsep kreatif yang dirancang untuk menggambarkan suasana kuliner angkringan di Kota Bandung memiliki pengayaan dengan garis tepi tebal dan tegas. Bentuk-bentuk dari objek menggunakan bentuk geometris dan sedikit garis lengkung pada tepi. Digunakan tekstur pada warna *shadow* dan *highlight*. Outline menggunakan warna gelap dengan aksen di beberapa sisinya yaitu berasal dari warna dasar yang setingkat lebih tua dan setingkat lebih muda.

Konsep Media

Hasil dari perancangan *concept art environment* nantinya akan ditampilkan dalam bentuk *artbook*. Media *artbook* berisi mengenai proses rancangan dari awal hingga akhir. Alat yang digunakan untuk menunjang proses perancangan yaitu tablet grafis dan perangkat lunak Clip Studio Paint untuk membantu proses pembuatan karya dengan banyak pilihan *brush*, palet warna, dan *tools* lainnya yang beragam.

Karya yang dibuat memiliki ukuran 1920x1080 piksel dan disimpan dengan format .png.

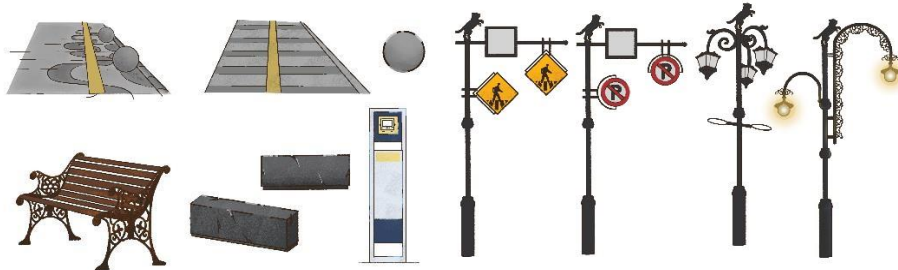
Konsep Visual



Konsep *environment* menggunakan gaya visual *modern cartoon* dengan pengayaan yang objek geometris dan garis tegas pada *line art*-nya. Pemilihan gaya visual ini sesuai dengan target audiens yang dituju yaitu remaja hingga dewasa yang sudah mengenal dan menyukai bentuk-bentuk visual yang lebih kompleks dari segi pewarnaan, detail, dan bentuk objek.

Mood atau suasana yang ditampilkan dalam karya adalah suasana angkringan dan Kota Bandung yang menciptakan sebuah gambaran yang menarik karena memadukan dua buah ciri khas yang kental. Gambaran dari mood yang terdapat dalam lingkungan angkringan adalah dominasi warna oranye dan coklat menggunakan skema warna *analogus* yang menampilkan suasana hangat. Sedangkan untuk lingkungan Kota Bandung akan menggunakan skema warna *monochromatic* dan *analogus* dominasi biru dan hijau yang menampilkan suasana sejuk.

Hasil Perancangan





KESIMPULAN

Pembahasan dari perancangan yang membahas tentang suasana angkringan di Kota Bandung berawal dari kuliner asal Yogyakarta, yaitu angkringan. Angkringan yang memiliki ciri khas dari gerobak, menu makan dan minum, serta suasananya berbeda dengan angkringan yang berada di Kota Bandung. Baik dari segi ragam menu makan dan harganya. Meskipun terdapat perbedaan diantara keduanya, angkringan di Kota Bandung masih memiliki ciri khas yang dibawa dari Yogyakarta yaitu konsep dari angkringan itu sendiri. Jawaban ini didapat dari hasil observasi saat di lapangan.

Hasil dari perancangan ini adalah adanya sebuah *concept art environment* yang memuat semua komponen yang mendefinisikan angkringan itu sendiri. Mulai dari segi menu makan dan minum, property, alat masak, perabot, dan gerobaknya.

Adapun juga property yang ada di Kota Bandung yang mewakili identitas Kota Bandung itu sendiri contohnya lampu jalan yang memiliki patung maung, trotoar yang memiliki desain bermacam-macam dan terdapat bola beton di pinggirnya, serta property lainnya yang mendukung.

Saran yang dapat diberikan setelah melaksanakan perancangan *concept art environment* adalah untuk menggunakan *concept art* yang sudah dibuat dalam karya animasi 2D guna memperkenalkan angkringan di Kota Bandung. Lalu dilaksanakannya penelitian lebih lanjut mengenai kuliner angkringan di Kota Bandung. Disarankan juga bagi mahasiswa atau perancang selanjutnya untuk mengambil lebih banyak referensi dari sumber-sumber lainnya agar tercipta karya yang memperlihatkan suasana kuliner angkringan di Kota Bandung yang lebih baik dari yang sudah dibuat.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Perancang mengucapkan terima kasih kepada Bapak Boni, Kak Cecep, dan Ibu Yeyen selaku pedagang angkringan di Kota Bandung yang membantu memberi dan melengkapi informasi mengenai angkringan di Kota Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansaldi, B. (2020). *Concept Art for The Entertainment Industry*. Graphics for The.
- Adisasmitho, N. D. (2002). *Buku Seniman*. Wacana Seni Rupa, 2(4).
- Alamsyah, Y. (2008). *Bangkitnya bisnis kuliner tradisional [the rise of traditional culinary business]*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Design basic 2: Layout*.
- Fowler, M. S. (2002). *Animation background layout: from student to professional*. Fowler Cartooning Ink Pub..

- Gardjito, M., Hendrasty, H. K., & Dewi, A. (2016). *Industri Jasa Boga*.
- Handayani, S. B., & Taufik, M. (2017). *Analisa Keputusan Konsumen Warung Angkringan (Studi Kasus Pada Warga Kos di Kota Semarang)*. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi*, 24(43), 9.
- Moreno, A. (2014). *Re-designing program animation (Doctoral dissertation, Itä-Suomen yliopisto)*.
- Permana, A. Y., Wijaya K. (2013). *Kota Pendidikan antara Citra dan Identitas Kota*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putri, S. C., & Sudaryat, Y. (2020). *Perancangan Environment Dan Background Untuk Animasi 2d Berjudul Wedang Ronde*. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Wells, P. (2009). *Stop Writing or Write Like a Rat': Becoming Animal in Animated Literary. Adaptation in Contemporary Culture: Textual Infidelities*, 96.
- White, T. (2009). *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principals of Animation*. Focal Press
- Syamsul Rahman, S. T. P. (2021). *Pengembangan industri kuliner berbasis makanan tradisional khas Sulawesi*. Deepublish.
- Soenardi, T., & Jakarta, T. Y. G. K. (2013). *Teori dasar kuliner*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Raco, C. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT. Grasindo.