

**PERANCANGAN CONCEPT ENVIRONMENT KOTA ANIMASI BERDASARKAN  
ADAPTASI NOVEL KESATRIA HUTAN LARANGAN DENGAN GENRE FANTASY  
YANG MEMINJAM BENTUK DARI KEARIFAN LOKAL “SUNDA”**

**DESIGNING OF ANIMATION CITY ENVIRONMENT CONCEPT BASED ON  
ADAPTATION OF KESATRIA HUTAN LARANGAN NOVEL WITH FANTASY GENRES  
WHICH BORROWS SUNDANESE LOCAL WISDOM**

**Fajar Prasetya<sup>1</sup>, Arief Budiman<sup>2</sup>, S.Sn., M.Sn**

S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[devilmenthor@gmail.com](mailto:devilmenthor@gmail.com), <sup>2</sup>[ariefbudisukma@telkomuniversity.ac.id](mailto:ariefbudisukma@telkomuniversity.ac.id)

**ABSTRAK**

Perancangan *Concept Environment* kota ini merupakan upaya untuk merepresentasi dunia Sunda berdasarkan dari novel Ksatria Hutan Larangan karangan Saini K.M, yang mana disini akan menggambarkan *fantasy* pada era kerajaan Pajajaran yang didalamnya meminjam kearifan lokal sunda, yakni seperti arsitektural dan *landscape*. Dengan menggunakan visual yang dibentuk nantinya akan membangkitkan ketertarikan kalangan remaja terutama remaja SMA dalam mengenal kearifan yang dimiliki oleh Sunda dan juga menanamkan kepada mindset mereka, bahwa cerita yang diadaptasi dari novel lokal tidak kalah menariknya dengan novel-novel luar jika menggunakan eksplorasi *fantasy* didalamnya. Dalam perancangan yang akan dibuat berfokus pada environment yang dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui hasil observasi, wawancara kepada ahli, dan analisis pada studi dokumen, lalu di bentuk menggunakan teori *concept art* dan *environment*, mulai dari cara penerapan perspektif, warna, *lighting*, dan *mood* ditambah analisis untuk penerapan kultur di dalam karya visual seperti karya sejenis yang sudah ada, serta menentukan sejauh mana bentuk dunia Sunda yang bisa digambarkan dengan memasukan unsur *fantasy* didalamnya atau seperti bagaimanakah visual dunia Sunda *fantasy* yang bisa dibentuk. *Environment* yang dirancang akan menampilkan dunia Sunda pada era kerajaan, dengan tempat-tempat dan kota fiksi sesuai dari analisis dari novel yang menjadi sumber cerita. Hasil perancangan yang telah dibuat kemudian disatukan kedalam media artbook. Dan dengan begitu visual dari environment dari dunia *fantasy* sunda akan mampu untuk menarik perhatian remaja agar tertarik untuk mengenal kearifan sunda.

Kata Kunci : Adaptasi, Novel, *Concept Environment*, Artbook, *Fantasy*, Kearifan Sunda

---

## ABSTRACT

*The design of this City Environment Concept is an effort to represent the fantasy world of Sunda based on the novel Ksatria Hutan Larangan written by Saini K.M, which here will describe fantasy in the era of Pajajaran kingdom, which borrows Sundanese local wisdom, such as architecture and landscape. By using visuals that are formed later it will arouse interest among teenagers, especially high school teenagers in recognizing the wisdom possessed by Sundanese and also instill in their mindset, that stories adapted from local novels are no less interesting than outside novels if using fantasy exploration in them. In the design that will be made focuses on the environment that is made based on data that has been collected through observations, interviews with experts, and analysis on document studies, then is formed using the theory of concept art and environment, starting from the way of applying perspective, color, lighting, and mood plus analysis for the application of culture in visual works such as similar works that already exist, and determine the extent of the form of the Sundanese world which can be described by including elements of fantasy in it or how the visual world of Sundanese fantasy can be formed. Environment designed to display the Sundanese world in the era of the kingdom, with places and cities of fiction according to the analysis of the novel that became the source of the story. The design results that have been made are then incorporated into the media artbook. And so visually from the environment of the fantasy world of Sundanese will be able to attract the attention of teenagers to be interested in knowing Sundanese wisdom.*

*Keywords: Adaptation, Novel, Concept Environment, Artbook, Fantasy, Sundanese Wisdom.*

---

### 1. Pendahuluan

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), mereka dapat memasukan unsur budaya atau kearifan lokal yang dimiliki bangsanya meski cerita yang digarap adalah *fantasy* yang mana sering bersetting di dunia alternatif. Mereka dapat 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* yang dalam animasi biasanya dilakukan oleh seorang *Concept artist*, Melihat hal tersebut perancang tertarik mengambil *jobdesk Concept artist* yang berfokus pada *Concept environment* kota 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.

## 2. Landasan Teori

### 2.1. Adaptasi

Adaptasi adalah sebuah cara untuk menuliskan kembali cerita yang sama tetapi dengan sudut pandang yang berbeda (Hutcheon, 2006:8). Pada dasarnya adaptasi adalah cara untuk merekonstruksi kembali suatu kerangka cerita, kedalam suatu bentuk media yang baru berbeda dengan media yang digunakan sebelumnya untuk mempublikasikan kerangka cerita tersebut.

### 2.2. *Fantasy*

*Fantasy* didefinisikan sebagai bentuk yang elemennya sulit atau tidak bisa didapatkan di dunia nyata (Fitzgerald, 2008, p.1). Maksudnya adalah fantasi adalah hal-hal luar biasa yang terjadi diluar akal manusia dan sering berlatar bukan di dunia nyata melainkan di dunia alternatif, adapun fantasi yang masih ada hubungannya dengan dunia nyata adalah berdasarkan dari cerita rakyat dan mitologi kuno yang terjadi dimasa lampau.

### 2.3. Kearifan Lokal

Adalah nilai, values dan kebermaknaan yang berasal dari penggalian khazanah artefak-artefak lokalnya, dan mampu untuk melewati ruang dan waktu (Sumardjo, 2011:13-14). Kearifan lokal merupakan bagian dari tradisi-budaya masyarakat suatu bangsa, yang muncul menjadi bagian-bagian yang ditempatkan pada tatanan fisik bangunan (Antariksa, 2009, p.7). Jadi bisa dibilang kearifan lokal adalah sesuatu hal yang menjadi dasar utama dalam diri orang atau masyarakat yang memiliki kearifan tersebut, yang hal itu sudah menjadi kebiasaan yang turun-temurun dan tidak akan hilang meski sudah beberapa generasi. Dan kearifan lokal bisa ditemukan pada bentuk arsitektural yang dibuat pada wilayah masyarakat, di mana bentuk arsitektur tersebut memiliki nilai-nilai yang hanya ada pada bangsa pemilik kearifan lokal tersebut.

### 2.4. *Concept Environment*

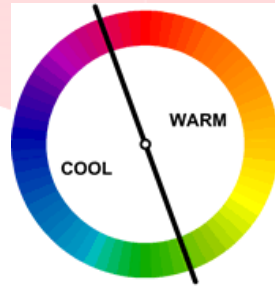
Yakni visual yang menentukan *settings*, *mood*, dan *environment* di mana karakter akan muncul. Dalam *live-action*, adalah yang akan menjadi lokasi dan penetapan kamera, sebagai lokasi dan *setting* syuting (White, 2006:74). *Environment* adalah tempat di mana karakter akan hadir dan bergerak (white, 2006:186).

### 2.5. Warna

Warna dapat dipengaruhi berbagai variabel termasuk cahaya, permukaan, tekstur, bahan, penempatan, dan elemen desain lainnya. (Swasty, 2017:11). Warna tergantung pada

apa yang menjadikan hal tersebut warna, dengan kata lain warna mengikuti pada hal apa yang mempengaruhinya menjadi bentuk visual yang dilihat sekarang.

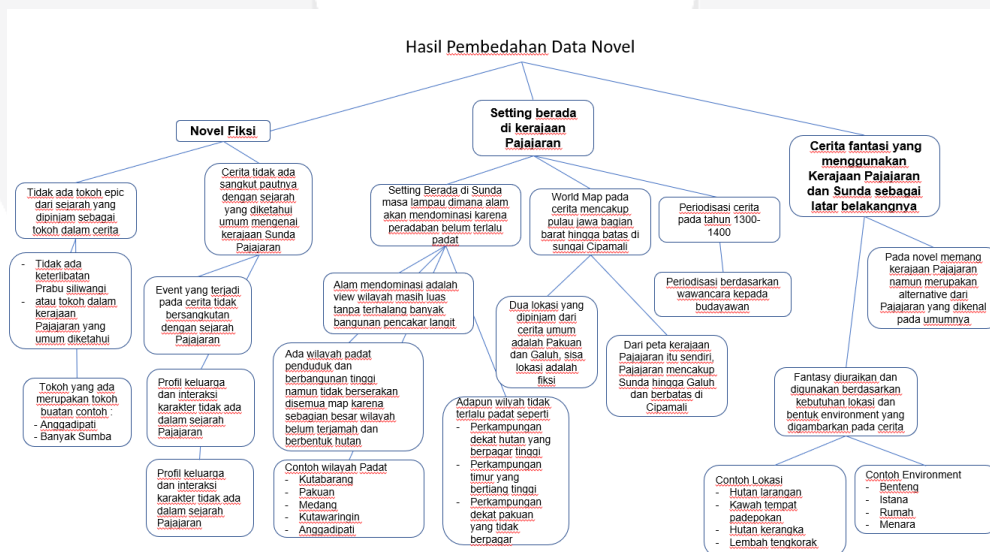
Berdasarkan dua sifat utama yang ekstrem yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas akan menimbulkan rasa panas dan sensasi dekat sementara warna dingin sebaliknya (Swasty, 2017:15). Pada warna terdapat dua karakteristik yang berhubungan dengan temperature, di mana jika warna itu dipakai maka akan terasa dari warna tersebut nuansa suhu seperti panas atau dingin.



Gambar 1. warna dingin dan warna panas  
Sumber : Gooogle

### 3. Pembahasan

Perancangan *concept environment* kota di mulai dengan membedah isi novel untuk mengurai apa-apa saja kebutuhan kota *fantasy* yang sesuai dengan cerita pada novel, hal ini adalah untuk menjadi acuan sejauh manakah *fantasy* yang akan dirancang secara bentuk visual nantinya. Karena isi dari novel yang dibedah merupakan bentuk penggambaran *fantasy* pada era kerajaan Pajajaran, perancang perlu untuk memahami bagaimana bentuk dari kerajaan Pajajaran tersebut karena bentuk *fantasy* ini bisa disebut baru untuk perancang berbeda dengan bentuk *fantasy* luar yang sering dilihat perancang.



Gambar 2. Bagan Hasil Pembedahan Novel  
Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah mendapat hasil dari pembedahan novel, perancang melanjutkan dengan pencarian data mengenai kearifan lokal sunda, hal tersebut dibutuhkan sebagai referensi untuk meminjam bentuk dari kearifan lokal sunda ke dalam *concept environment* kota. Perancang melakukan pencarian data pertama dengan melakukan observasi ke museum, yakni museum Sri Baduga dan museum Prabu Siliwangi serta perancang melakukan observasi pada bentuk *landscape* sunda untuk mengetahui bagaimana kontur yang akan dipijaki oleh kota nantinya.

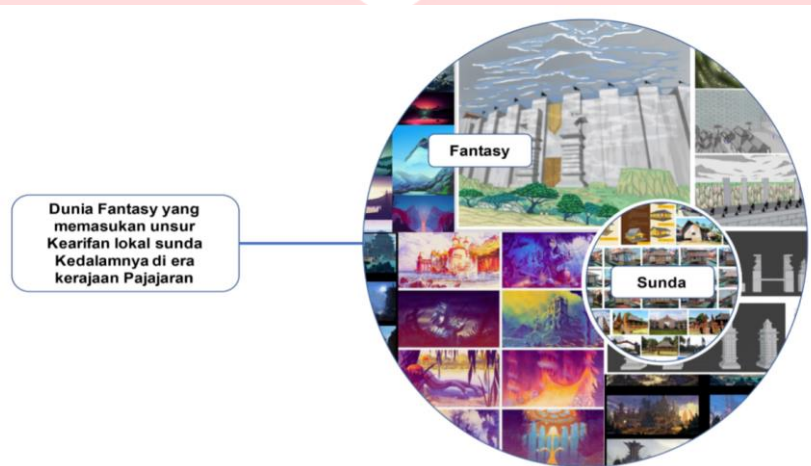
Karena konsep yang akan digarap oleh perancang merupakan sunda pada era kerajaan pajajaran maka dari itu, perancang melakukan wawancara kepada seorang budayawan yang berada di museum Prabu Siliwangi yang bernama R.M Fajar Laksana, untuk mengetahui bagaimana sunda pada era kerajaan Pajajaran. Dari hasil data yang di dapat perancang mengetahui bahwa belum ditemukannya penggambaran dari kerajaan Pajajaran, seperti bagaimana bentuk kota dan keseluruhan kerajaan. Maka dari itu perancang mencoba untuk mencari bentuk referensi yang bisa mendekatinya dari bentuk-bentuk keraton yang ada di Indonesia dan bentuk referensi yang bisa membantu untuk bentuk visualnya. Perancang juga mencari menggunakan kajian pustaka untuk mengetahui lebih tentang apakah ada bentuk yang memang harus ada pada kearifan lokal, dan perancang menemukan bahwa pada sunda terdapat suatu sistem yang bernama tritangtu.

Karena perancang akan membuat suatu bentuk visual yang akan ditawarkan maka perancang perlu mengetahui kepada siapakah bentuk visual itu akan di targetkan, maka dari itu perancang melakukan pembatasan umur *audiens* yang akan mnejadi target dari karya. Perancang membatasi umur 13 sampai 22 tahun dengan latar belakang pendidikan umum, dengan kata lain perancang memilih remaja, karena saat ini sudah banya k animasi luar baik itu dari timur atau barat yang bisa diakses dan dinikmati oleh mereka yang berada pada jenjang umur yang disebutkan. Perancang juga melakukan kuesioner kepada beberapa anak SMA yang mana hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan mereka jika ada suatu bentuk karya *fantasy* yang memasukan bentuk kearifan lokal didalamnya. Mengapa perancang memilih anak SMA karena mereka adalah remaja yang berada tepat di antara rentan umur yang perancang batasi.

Untuk lebih mematangkan data yang ada untuk lebih membantu perancangan *concept environment* kota ini, perancang juga melakukan analisis kepad tiga karya sejenis yang dimana di dalam karya tersebut perancang mencari bagaimanakah bentuk referensi dari suatu *environment* animasi seperti perspektif, warna, lighting dan bagaimana di dalam karya tersebut bisa memuat unsur dari kearifan lokal.

#### 4. Konsep Besar

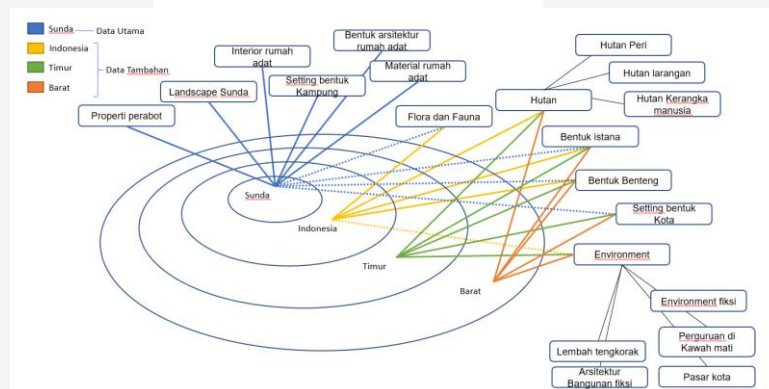
Konsep besar adalah Merancang Penggambaran kota *Fantasy* yang meminjam kearifan lokal sunda di dalamnya, melalui rekonstruksi pada bentuk arsitektural dan *environment* fiktif yang terdapat di Kerajaan Sunda Pajajaran dalam cerita novel yang di adaptasi.



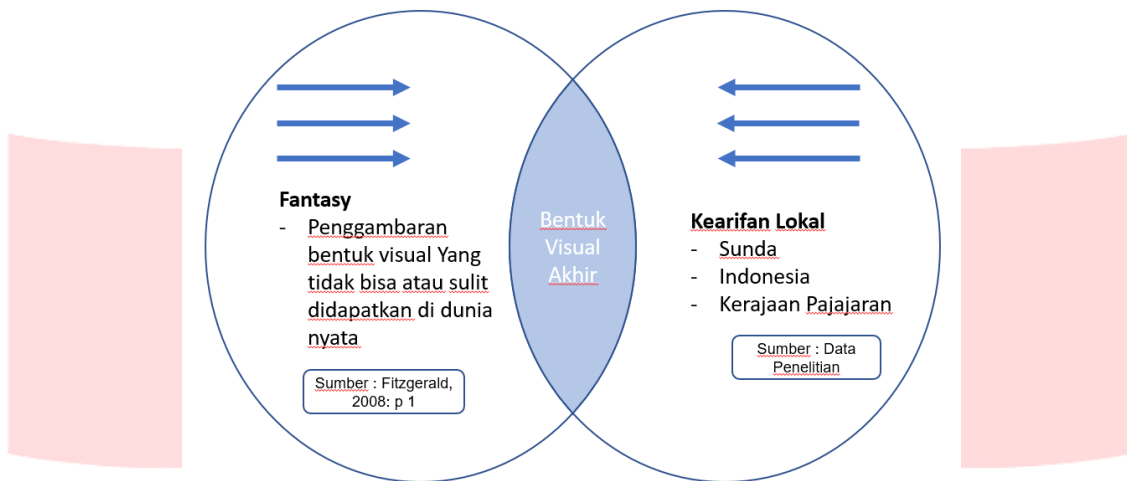
Gambar 3. Konsep Besar  
Sumber : Dokumen Pribadi

#### 5. Hasil Perancangan

dari hasil data dan analisis yang di dapat, perancang lalu membuat konsep untuk bagaimana bentuk *fantasy* dan kearifan lokal digabungkan, hal ini untuk memberikan batasan di mana bentuk yang menjadi ranah *fantasy* dan di mana bentuk yang menjadi ranah kearifn lokal.

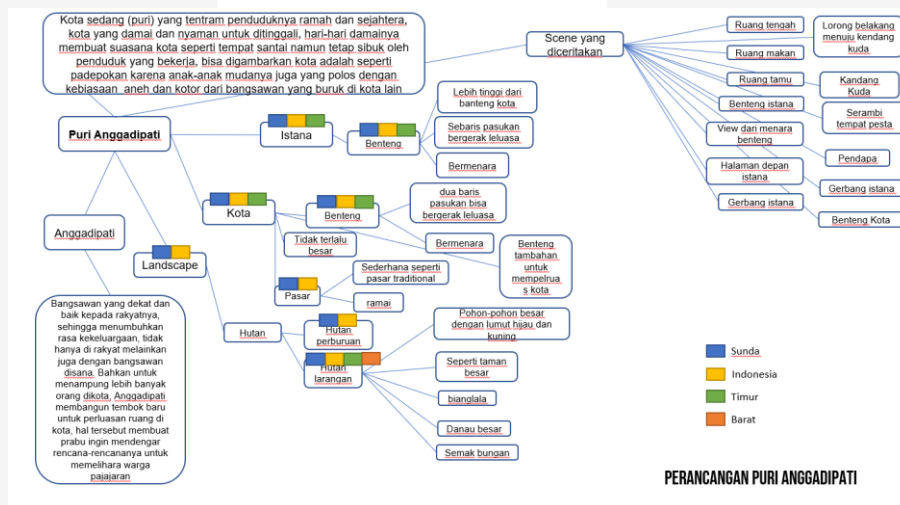


Gambar 4. Konsep Data Referensi dari Bentuk Sunda dan Bentuk Luar  
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 5. Konsep Mixing Fantasy dan Sunda  
 Sumber : Dokumen Pribadi

Perancang juga membuat konsep untuk masing-masing kota yang digarap, hal ini bertujuan untuk mengetahui dan merancang keunikan dari setiap kota serta mengetahui kebutuhan apa yang diperlukan dalam perancangan kota tersebut, yang ini sebenarnya memudahkan untuk nanti pembuatan bentuk visualnya karena perancang mengetahui apa yang harus dikerjakan dan dibentuk.



Gambar 6. Contoh Bentuk Konsep Kota  
 Sumber : Dokumen Pribadi

Dari konsep yang sudah di rancang, di buatlah bentuk visual dari kota-kota yang digarap, dimulai dari bentuk peta dan kemudian keseluruhan kota sesuai dari konsep kota tersebut, yang mana merupakan hasil akhir dari perancangan *concept environment* kota yang perancang buat.

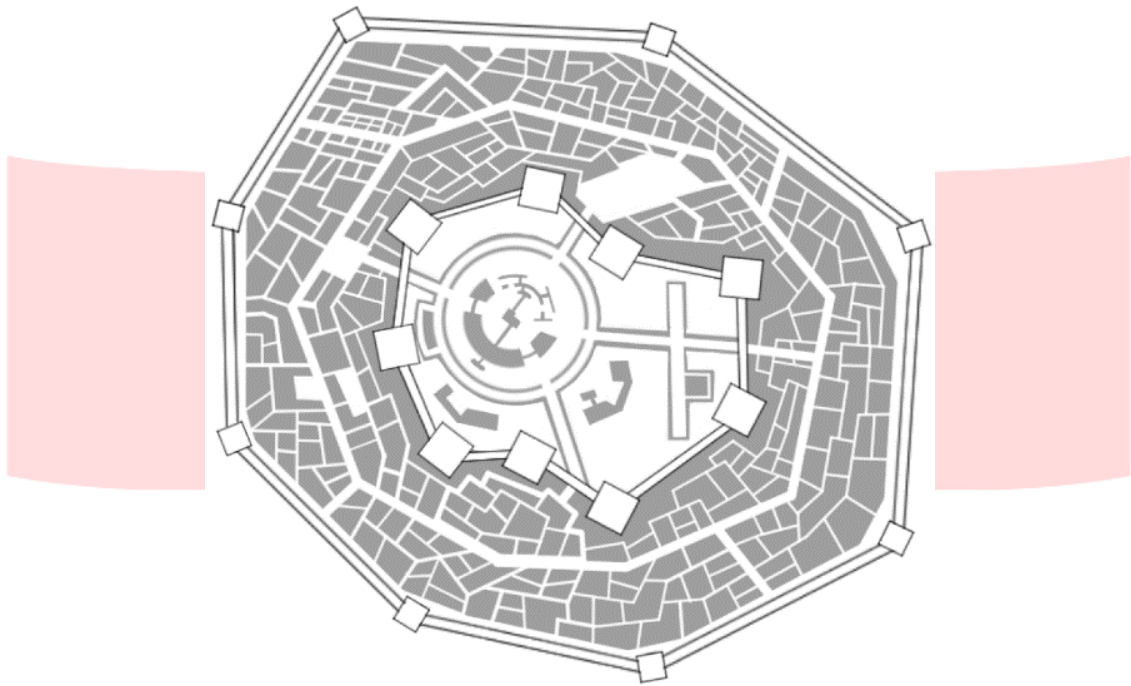


*Gambar 7. Map Anggadipati  
Sumber : Dokumen Pribadi*



*Gambar 8. Kota Anggadipati  
Sumber : Dokumen Pribadi*





*Gambar 9. Map Kutawaringin  
Sumber : Dokumen Pribadi*



*Gambar 10. Kota Kutawaringin  
Sumber : Dokumen Pribadi*



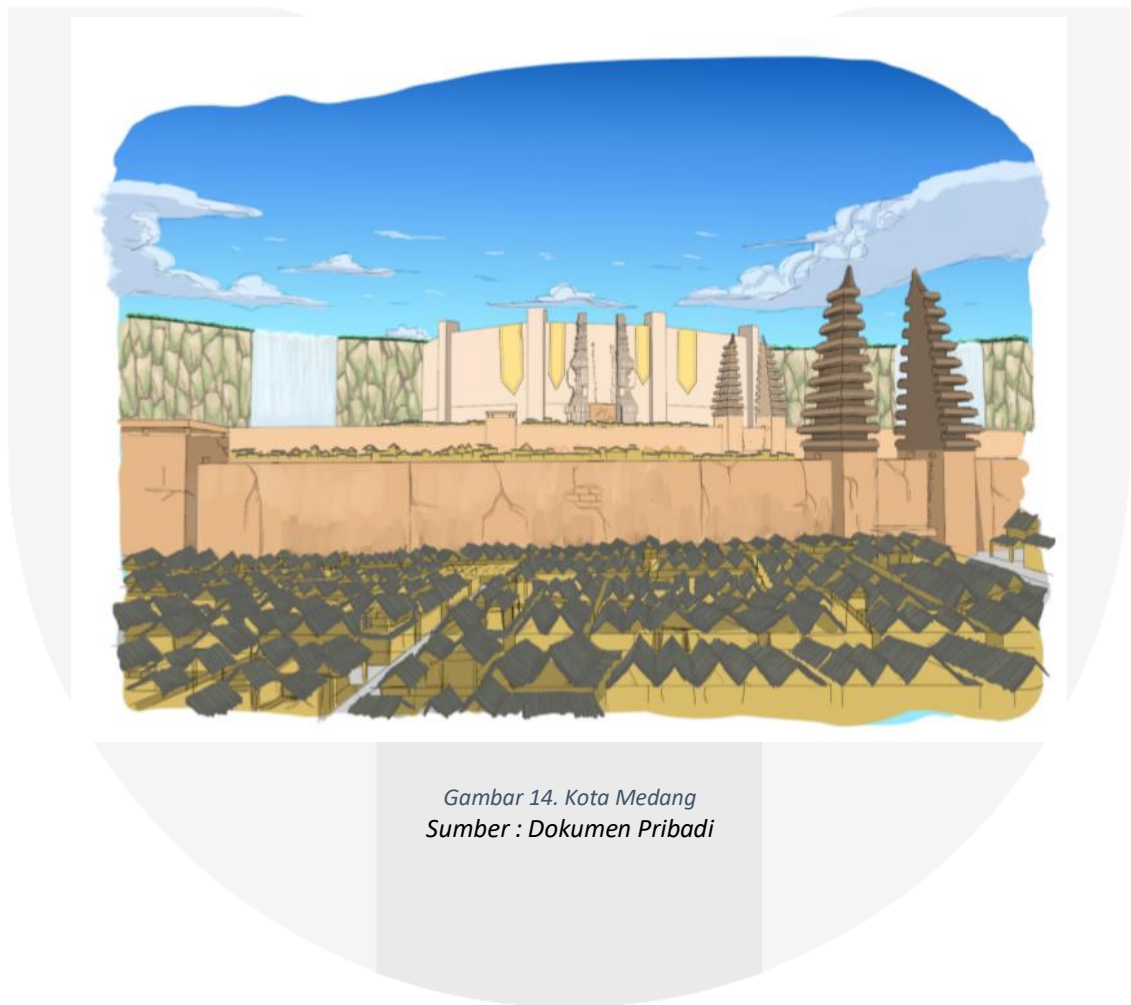
*Gambar 11. Map Kutabarang  
Sumber : Dokumen Pribadi*



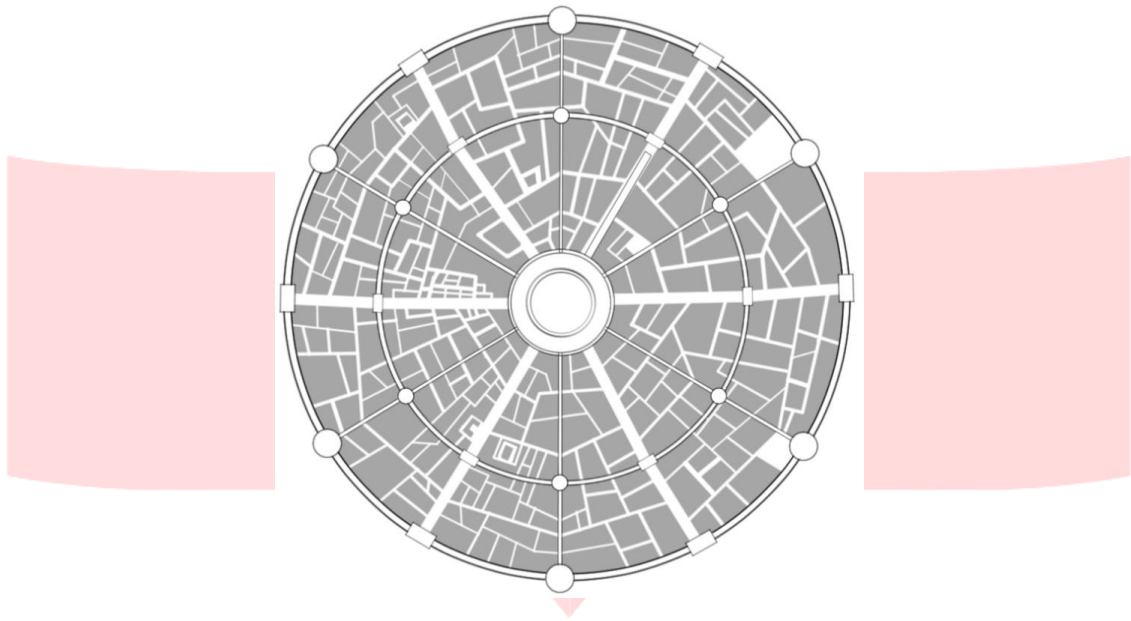
*Gambar 12. Kota Kutabarang  
Sumber : Dokumen Pribadi*



*Gambar 13. Map Medang  
Sumber : Dokumen Pribadi*



*Gambar 14. Kota Medang  
Sumber : Dokumen Pribadi*



Gambar 15. Map Galuh  
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 16. Kota Galuh  
Sumber : Dokumen Pribadi

## 6. Kesimpulan

Perancangan ini adalah gambaran besar bagaimana perancangan *Concept Environment* kota berdasarkan adaptasi novel kesatria hutan larangan yang bertujuan untuk memperkenalkan sebuah konsep bentuk visual *fantasy* dalam keperluan animasi 2D yang memasukan kearifan lokal Sunda, berdasarkan adaptasi novel dalam negeri yang masih jarang dilakukan dan untuk memperlihatkan bahwa novel *fantasy* lokalpun tidak kalah menarik dengan novel luar.

Perancangan diawali dengan pembedahan novel Kesatria Hutan Larangan menjadi poin-poin detail untuk mengetahui apa-apa saja *environment* yang akan dibentuk, kemudian mencari data – data referensi yang dibutuhkan sesuai hasil pembedahan novel, di sini perancang mencari bagaimana bentuk arsitektural Sunda dan bentuk *Landscape* Sunda. Dalam pencarian data

perancang fokus hanya pada bentuk fisik, tidak pada bentuk filosofi ataupun nilai, hal ini dilakukan untuk mempersempit bentuk Sunda dalam arti luar, menjadi hanya bentuk fisik saja.

Perancangan kemudian memasuki bentuk konsep di mana perancang membuat konsep besar untuk karya yakni “Dunia *fantasy* yang memasukan unsur kearifan lokal Sunda kedalamnya di era kerajaan Pajajaran”, pembuatan konsep besar ini bertujuan agar pembuatan karya tidak berbelok kearah lain yang membuat karya menjadi tidak konsisten, selain itu karena dalam perancangan karya tidak hanya menggunakan referensi sunda saja melainkan ada yang menggunakan referensi dari sekitar Indonesia bahkan referensi luar maka dibuat pengorganisasian data – data yang mana masuk kedalam data Sunda, Indonesia atau referensi luar dari barat atau timur. Untuk lebih menjaga kekonsistenan dalam karya, maka dibuat juga konsep *mixing fantasy* dengan sunda, yang di sini diatur mana-mana saja yang akan merepresentasikan bentuk *fantasy* dan bentuk Sunda dan seberapa besar pengaruh antara satu dan yang lainnya agar tidak berat sebelah.

Barulah saat semua konsep sudah matang maka perancangan bentuk visual dilakukan, namun sebelum itu disortir lagi kembali mana-mana saja lokasi yang akan digarap bentuk visualnya, hal ini berhubungan dengan waktu yang terbatas dengan jumlah lokasi yang besar, maka dari itu perlu dipilih bagian mana saja yang akan dibuat sampai render. Pengagaran lokasi dimulai dengan membuat shot-shot tiap lokasi yang dipilih, kemudian di susul dengan *value* dan *mood* serta kemudian beberapa shot dibuat final rendernya sebagai contoh.

## 7. Daftar Pustaka

### Buku

- White, Tony. 2006. *Animation From Pencil To Pixel*. Oxford: Elsevier Inc.
- Swasty, Wirania. 2017. *Serba Serbi Warna Penerapan Pada Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumardjo, Jakob. 2015. *Sunda Pola Rasionalitas Budaya*. Bandung: Kelir
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaption*. New York: Routledge

### Makalah, Jurnal

- Fitzgerald, Meghan A. 2008. *Young Adult Fantasy Fiction In Recent Years: A Selective Annotated Bibliography*. Chapel Hill: University of North Carolina
- Antariksa. 2009. Kearifan Lokal dalam Arsitektur Perkotaan dan Lingkungan Binaan. Seminar Nasional “Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Perencanaan dan Perancangan Lingkungan Binaan”-PPI Rektorat Universitas Merdeka Malang, 7 Agustus 2009.