

PERANCANGAN *CONCEPT ART ENVIRONMENT* UNTUK FILM ANIMASI PENDEK 2D TENTANG KEBIASAAN PROKRASTINASI BERJUDUL “ESCAPE”

DESIGNING *ENVIRONMENT CONCEPT ART* FOR 2D SHORT ANIMATED FILM ABOUT PROCRASTINATION HABITS

Wiseva Dewi Putri Larasati¹, Yayat Sudaryat S.Sn., M.Sn.²

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹wisewadewi@student.telkomuniversity.ac.id, ²yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perancangan *concept art* ini merupakan upaya untuk menggambarkan *environment* pada animasi berjudul “Escape” dengan menggunakan representasi berdasarkan psikologi untuk menyentuh sisi sensitif dari seorang dewasa muda dan meningkatkan kesan ruang fantasi. Konsep *environment* pada animasi ini terdiri dari dunia nyata dan dunia imajiner. Dalam merancang, dibutuhkan data studi pustaka dan wawancara terkait fenomena untuk membangun dunia imajiner berdasarkan representasi dari fenomena prokrastinasi. Data dikumpulkan dengan metode kualitatif dan dianalisis dengan pendekatan fenomenologi. Proses pengumpulan data dengan melakukan observasi partisipatif, wawancara terstruktur dan studi pustaka. Hasil perancangan berupa konsep dunia, properti dan art/ilustrasinya, yang berbentuk sketsa, thumbnail, serta render warna yang kemudian digunakan sebagai acuan visual pembuatan *background* pada film animasi.

Kata Kunci: Prokrastinasi, *Concept art Environment*, Film Animasi 2D, Artbook, Fantasy, Representasi.

Abstract

Environment concept art is an attempt to describe the environment in the animation titled "Escape" by using representations based on psychology to touch the sensitive side of the audiences and enhance the impression of the fantasy world. The concept of the environment in this animation consists of the real world and the imaginary world. In designing, literature study and interview data related to phenomena are needed to build an imaginary world based on the representation of the procrastination phenomenon. The Data were collected using qualitative methods and analyzed with a phenomenological approach. The processes of collecting data were done by participatory observation, structured interviews, and literature study. The design results consist of world and properties concept, and art/illustrations, in the form of sketches, thumbnails, and color rendered which are then used as a reference for making visual backgrounds for the animated film.

Keywords: Procrastination, *Environment Concept art*, 2D Animated film, Artbook, Representation.

1. Pendahuluan

Mahasiswa berasal dari dua kata, maha yang artinya sangat; amat; teramat; besar dan siswa yang artinya murid; pelajar. Mahasiswa merupakan individu/insan-insan yang menuntut ilmu di perguruan tinggi dengan tujuan menjadi cendekiawan dan intelektual di bidang jurusan yang digelutinya. Mahasiswa diharapkan memiliki sikap hidup untuk terus-menerus meningkatkan kemampuan kognitif melalui tugas-tugas yang diberikan padanya, baik tugas akademik maupun tugas di luar akademik.

Ada banyak jenis pola kerja yang diterapkan oleh mahasiswa dalam mengerjakan tugasnya. Ada mahasiswa yang langsung mengerjakan tugas di hari penugasan, ada pula mahasiswa yang mengerjakannya di hari pengumpulan. Kebiasaan menunda-nunda mengerjakan tugas seperti itu disebut prokrastinasi. Prokrastinasi adalah kegiatan menunda-nunda pekerjaan dan merupakan kebiasaan yang tidak baik. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan Rr. Sinta Agusfimana S.Psi, M.Psi, psikolog di Biro Psikologi Psycorenitive. Dr. Sinta yang menyatakan, bahwa prokrastinasi dapat menjadi penyebab timbulnya stress, karena terus-menerus bekerja di dalam tekanan. Prokrastinasi juga dapat menyebabkan timbulnya penyakit medis lain karena prokrastinasi membentuk pola hidup yang tidak sehat.

Prokrastinasi berangkat dari kesulitan untuk mulai mengerjakan tugas. Seorang prokrastinator mudah merasa bosan dan sulit untuk fokus pada tugas, mereka juga memiliki keraguan yang tinggi dalam mengambil keputusan. Hal ini menyebabkan mereka sulit untuk memulai, dan menyelesaikan tugasnya. Lalu, ketika telah mulai mengerjakan tugas, seorang prokrastinator akan dihadapkan oleh dan/atau menciptakan distraksi/gangguan yang menghalanginya untuk menyelesaikan tugas tersebut. Distraksi tersebut umumnya berbentuk kesenangan. Namun, meskipun pelaku prokrastinasi bersenang-senang, mereka tetap dibayangkan oleh ketakutan akan tugas yang belum mereka selesaikan. Kemudian, perasaan bahagia yang timbul dari hasil bersenang-senang pun tergantikan oleh rasa bersalah.

Pelaku prokrastinasi kerap mengalihkan dirinya dari kewajiban mengerjakan tugas, dengan melakukan kegiatan yang menyenangkan, salah satunya adalah menonton film [1]. Menurut Andrew Selby [12], film animasi merupakan media yang berfungsi sebagai media hiburan. Animasi merupakan media berbentuk audio-visual, yang efektif serta dinamik dalam menjelaskan ide, dan menyampaikan pesan. Film animasi memudahkan penyampaian pesan, dengan memasukkannya pada jalan cerita yang menarik. Salah satu pesan yang kerap disampaikan pada film animasi, adalah pesan perihal fenomena-fenomena sosial dan kehidupan. Contoh film animasi 2D dengan pesan tentang fenomena sosial dan disajikan dengan genre fantasi antara lain, *The Reward* yang mengangkat hubungan antar dua orang yang dipengaruhi kepercayaan, kesetiaan, dan kesalah pahaman, dan *Dark Dark Woods* yang bercerita tentang kebebasan seorang anak.

Kedua film animasi tersebut memiliki kesamaan, yaitu sama-sama bercerita tentang petualangan di dunia imajiner. Khususnya pada film animasi *Dark Dark Woods*, terdapat dunia imajiner dan dunia nyata yang mendukung penyampaian konsep cerita pada fenomena sosial yang diangkat dalam film. Dalam pembuatan film animasi, seseorang yang bertugas menghidupkan ide, membangun serta memvisualisasikan dunia adalah *environment concept artist* [12]. Dalam memvisualisasikan konsep fenomena sosial menjadi sebuah dunia imajiner dan dunia nyata, perlu dilakukan penelitian untuk memahami sebuah fenomena sosial yang diangkat. Pada proses pembuatan film animasi, tahap ini termasuk pada tahap pengembangan.

Dalam pembuatan film animasi terdapat beberapa tahapan yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi, terjadi eksplorasi dan penelitian untuk menyiapkan

serta mengembangkan konsep dan ide. Pada tahap ini dihasilkan konsep cerita, visual, dan suara. Tahap selanjutnya adalah produksi, merupakan tahap di mana konsep proyek animasi direalisasikan. Pada tahap ini terjadi perekaman audio dan visual. Tahap terakhir adalah pasca-produksi, tahap di mana seluruh material digabungkan dan diedit dengan efek-efek visual hingga menjadi film animasi yang siap ditayangkan dan didistribusikan [12]. Pengerjaan proyek produksi film animasi memiliki beberapa tanggung jawab tugas yang berbeda. Untuk membuat sebuah film animasi dibutuhkan konsep cerita, konsep audio, serta konsep visual berupa karakter, *environment (background)*, dan properti. Konsep cerita membutuhkan audio dan visual untuk menyampaikan cerita. Sebaliknya, konsep visual membutuhkan cerita untuk dapat tercipta.

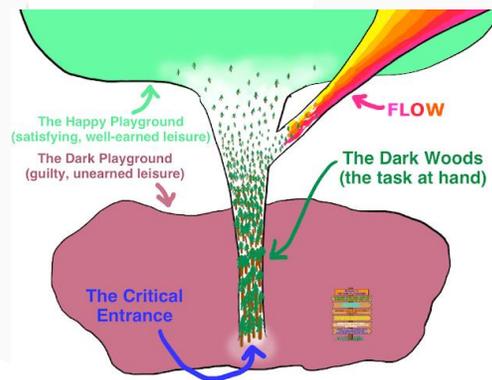
Environment concept artist berperan dalam membuat konsep visual dunia tempat karakter hidup, dan/atau tempat terjadinya jalan cerita. Seorang *concept artist* harus dapat menghasilkan ide visual dunia yang baru, dan belum pernah dilihat oleh siapapun. Untuk merancang konsep visual dunia seorang *prokrastinator, environment concept artist* harus melakukan penelitian terkait fenomena prokrastinasi, sehingga tercipta hubungan antar dunia dalam animasi, dengan kehidupan seorang prokrastinator. Dalam membuat dunia imajiner, seorang *environment concept artist* juga memerlukan referensi, yang dapat menginspirasi pada pembuatan konsep visual [8]. Kemudian konsep tersebut divisualisasikan ke dalam media gambar. Konsep visual dunia inilah yang akan dijadikan referensi, dalam pembuatan *background* pada film animasi.

2. Dasar Teori dan Metodologi

2.1. Prokrastinasi

William Knaus [9] dalam bukunya *End Procrastination Now! (Get It Done with a Proven Psychological Approach)* menyatakan bahwa, prokrastinasi lebih dari kebiasaan menunda-nunda. Prokrastinasi dapat menjadi masalah, jika dilakukan berulang-ulang untuk menunda kegiatan yang penting.

Tim Urban, seorang perancang dan pembicara yang pernah mengadakan seminar TED tentang prokrastinasi menyatakan, bahwa dunia di dalam kepala seorang prokrastinator terdiri dari Dark Playground, Dark Woods, The Critical Entrance, Flow, dan The Happy Playground.



Gambar 1. Dunia di Kepala Seorang Prokrastinator

Sumber: <https://waitbutwhy.com/>

Siklus di mana seseorang melakukan kegiatan menyenangkan sebagai *distraksi* dari kewajiban mengerjakan tugas, digambarkan sebagai Dark Playground (Taman bermain yang gelap). Ini adalah tempat di mana terdapat kegiatan yang menyenangkan. Akan tetapi Dark Playground diselimuti oleh udara penyesalan, kecemasan, kerakutan, kebencian terhadap diri sendiri dan rasa bersalah karena tidak mengerjakan tugas. Siklus di mana seseorang memiliki kesulitan dalam menyelesaikan tugas, digambarkan sebagai Dark Woods (hutan gelap) yang sulit dilalui dan sulit dimasuki. Untuk itu, batas antara Dark Playground dan Dark Woods dinamakan Critical Entrance. Saat prokrastinator telah selesai mengerjakan tugas, maka artinya ia telah sampai di Happy Playground. Tempat di mana seseorang dapat merakan kepuasan atas pekerjaan yang telah ia kerjakan. Bahkan terkadang saat mengerjakan tugas, seseorang dapat masuk ke Flow, di mana ia begitu tenggelam dalam tugas hingga membuatnya lupa waktu. [14]

2.2. Animasi

Jean Ann Wright [18] dalam bukunya *Animation Writing and Development* menyatakan, kata animasi berasal dari bahasa Latin “animare”, yang berarti untuk membuat hidup atau untuk memberi napas. Artinya, membuat sesuatu (gambar, boneka, atau bentuk yang ada di layar) menjadi hidup dan nyata. Dalam animasi, kita dapat membangun realita dari sebuah khayalan (fantasi), dan dunia khayalan tersebut memiliki aturannya sendiri. Andrew Selby [12] dalam bukunya *Animation* menyatakan, animasi adalah bentuk adaptasi dan pengekspresian audio-visual yang menarik. Animasi adalah media yang sangat efektif dalam menggabungkan gambar bergerak dan suara, untuk menceritakan kisah dan menjelaskan ide. Animasi dapat berfungsi sebagai media hiburan, informasi, pendidikan dan inspirasi. Animasi memungkinkan terciptanya ilusi visual, yang didukung oleh sinematik untuk membawa penonton ke dalam dunia imajinasi dan membuat peristiwa yang tidak nyata terlihat nyata. Paul Wells & Samantha Moore [15] turut menyatakan bahwa animasi adalah bentuk paling dinamik dari pengekspresian ide kreatif dari seorang creator. Dari pendapat di atas mengenai arti animasi, dapat disimpulkan bahwa, animasi adalah proses penciptaan ilusi visual terhadap suatu benda diam atau mati, sehingga menjadi hidup. Animasi merupakan bentuk adaptasi, dan pengekspresian yang menarik, dengan tujuan untuk menyampaikan ide atau pesan.

Ada 12 prinsip yang diterapkan dalam pembuatan animasi. Pada tahun 1981, dua orang animator dari Studio Walt Disney yaitu Frank dan Ollie merumuskan prinsip-prinsip penting untuk pembuatan animasi dalam buku *The illusion of Life: Disney Animation*. Didalam buku tersebut, mereka menjelaskan bahwa untuk menciptakan atau menghidupkan animasi, seorang animator harus terlebih dahulu memahami nuansa kehidupan itu sendiri. Dua belas prinsip utama tersebut terlahir dari proses mengaitkan animasi dengan hukum alam psikis, dengan gagasan bahwa proses pembuatan animasi dapat bertentangan dengan hukum tersebut. Logika kehidupan kemudian terbentuk dari kepercayaan tidak tertulis antar animator dengan penonton atau penikmat. [12]

Dari ke-12 prinsip tersebut, dalam perancangan ini perancang menggunakan prinsip *appeal* dan *solid drawing*. *Appeal* adalah kemampuan memahami seluk beluk dari gambar dan memberikan daya tarik pada visual animasi. Prinsip ini bertujuan untuk menciptakan titik fokus yang menarik bagi penonton, agar dapat lebih dalam memahami plot, pesan hingga merasa terhubung dengan dunia dalam film animasi tersebut. Dalam hal ini, “*appeal*” tidak hanya untuk menarik namun merupakan perwujudan dari visual animasi yang dapat menyentuh batin dan emosional penonton. Sedangkan, prinsip “*solid drawing*”

melibatkan kemampuan menggambar hingga menciptakan sebuah dimensi dan komposisi pada gambar. [12]

2.3. *Concept Art*

Pada pra-produksi film animasi, terdapat tahap pengembangan konsep visual atau *concept art*. Tahap ini menghasilkan konsep awal yang merangkum tampilan visual/artistik pada film animasi. Selain itu *concept artist* juga berperan menentukan tema warna yang sesuai dengan fase cerita tertentu. [16]

Pengekspresian *concept art* biasanya menggunakan ilustrasi, dan tidak selalu terdapat pada setiap bagian film, namun lebih berperan sebagai sumber inspirasi serta acuan dan panduan animator akan bagaimana visualisasi film tersebut [11]. Kusrianto (2009) dalam Callista & Rizki [19] menyatakan ilustrasi merupakan media berbentuk gambar yang berfungsi untuk menerangkan/menjelaskan sesuatu.

2.4. *Environment*

Menurut Tony White [16], *environment* adalah lingkungan secara keseluruhan, atau dunia yang ada di dalam cerita sebagai tempat karakter hidup, dan berinteraksi dalam film animasi. Perancangan *concept art environment* merupakan, langkah awal yang berperan sebagai acuan pembentukan *background*, pada film animasi. Menurut Cantell dan Yates [2], di dalam perancangan *environment* perlu memperhatikan hal-hal (unsur-unsur) pembentuk rancangan *environment*, yaitu: *Setting (foreground, middleground, dan background)*, Objek (Infrastruktur, Vegetasi, Material), *Terrain/Surface*, Atmosfer.

2.5. *Background*

Background pada animasi berupa *environment*, atau lingkungan di mana karakter hidup, beraksi, dan berinteraksi dengan elemen lain [5]. Artinya, *background* merupakan bagian dari dunia yang terlihat pada frame, dan merupakan tempat terjadinya aksi karakter dan adegan pada film animasi.

2.6. *Perspektif*

Perspektif digunakan untuk membuat ilusi dimensi, terhadap gambar yang dibuat di bidang yang datar. Ada banyak teknik perspektif yang dapat digunakan, namun tujuan utama dari semua teknik perspektif tersebut adalah untuk meniru cara kita melihat. Sebagai teknik perspektif ini, dapat membantu dalam membuat gambar yang solid dan dapat dipercaya (*believable*). Namun, terlalu memaksakan “aturan” perspektif ke gambar secara berlebihan, dapat menghasilkan gambar yang kaku dan formal. Perspektif terdiri dari Perspektif Linear dan Perspektif Naturalis. [10]

2.7. *Komposisi*

Komposisi berarti penempatan atau aransemen unsur-unsur visual pada gambar. James Gurney [6] dalam bukunya, menciptakan beberapa istilah untuk mendeskripsikan prinsip-prinsip komposisi yang kerap diterapkan oleh seniman/desainer untuk membuat suatu gambar, antara lain:

- Dua Value (Notan)

Kontras yang jelas antara nilai gelap dan terang dapat berperan besar dalam meningkatkan pengalaman artistik penikmat karya visual. Teknik ini merupakan teknik menggambar hanya menggunakan dua value, hitam dan putih.

- **Siluet**
Siluet adalah objek berwarna hitam yang bentuknya mengikuti garis luarnya. Siluet terbentuk karena adanya perbedaan signifikan pantulan cahaya pada objek dengan latar belakangnya. Siluet dapat digunakan untuk membuat bentuk yang baik. Bentuk yang baik artinya adalah bentuk yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Bentuk yang baik dapat menciptakan komposisi yang baik.
- **Shapewelding**
Shapewelding artinya menghubungkan bentuk yang berdekatan dengan value yang mirip sehingga menjadi bentuk yang lebih besar dan membuat komposisi menjadi simple. Komposisi yang simpel akan lebih diingit oleh penikmat karya visual.
- **Counterchange**
Counterchange adalah hubungan tone yang berlawanan antar objek dengan background. Ini dapat berguna untuk membentuk rasa akan pergerakan tone.
- **Windmill Principle**
Windmill Principle adalah cara berpikir tentang pengaturan tone yang dapat membantu dalam mengintegrasikan objek dengan latar belakangnya.
- **Eyetracking**
Salah satu hal yang penting dalam membuat komposisi sebuah concept art adalah kemampuan concept artist mengarahkan mata penikmat karya visual.
- **Spokewheeling**
Salah satu cara mengarahkan mata penikmat karya visual adalah dengan membentuk banyak garis dengan arah menunjuk pada fokus yang ditetapkan concept artist, teknik ini dinamakan spokewheeling.
- **Clustering**
Clustering adalah cara penempatan yang kontras antar ramai dan sepi. Tujuan dari clustering adalah menciptakan desain yang bervariasi dan menarik, juga dapat mengarahkan mata penonton ke arah fokus yang ditampilkan.
- **Flagging the Head**
Adalah cara mengarahkan titik fokus dengan menempatkan objek pada background atau objek lain yang berwarna putih, atau yang bentuknya lebih simple pada komposisi.
- **Vignetting**
Adalah cara memudarkan atau menggelapkan daerah di sekeliling objek fokus.
- **Repoussoir**
Adalah saat dalam sebuah komposisi terdapat objek yang ditempatkan di foreground, sehingga dapat membentuk jarak ruang pada komposisi.
- **Cutaway Views**
Adalah gambar render yang menghilangkan layer luar pada sebuah bangunan, atau kendaraan untuk menunjukkan secara jelas struktur interiornya.
- **Aerial Views (Bird's-eye view)**
Aerial views dapat menunjukkan hubungan spasial antar bangunan, jalan, dan unsur lain pada environment. Aerial views merupakan penggabungan antar peta dan landscape.
- **Maps**

Peta dapat menjadi alat pembantu untuk membuat suatu environment, terlebih jika membuat environment dunia imajiner. Peta dapat memberikan informasi terkait banyak hal, diantaranya tipografi, sistem jalan, sejarah, atau pola peletakan. [6]

2.8. Warna

Dalam membuat *concept art environment* untuk animasi, memerlukan warna. Warna dapat berfungsi menambah nilai estetika *concept art*, sebagai penangkap perhatian mata audiens, maupun sebagai salah satu faktor pembentuk atmosfer dan mood. Trihanondo (2017) dalam Trihanondo [13] menyatakan, warna juga dapat memengaruhi suasana hati, respon emosional penonton, dan nuansa ruang. Untuk memperoleh hal-hal tersebut, diperlukan ilmu tentang kombinasi dan psikologi warna. Untuk memperoleh hal-hal tersebut, diperlukan ilmu tentang kombinasi warna dan psikologi warna. Dalam buku “The Element of Colour”, Johannes Itten [7] menjelaskan ada tujuh jenis kombinasi kontras pada warna, yaitu: Contrast of hue, Light-Dark Contrast, Cold-Warm Contrast, Complementary Contrast, Simultaneous Contrast, Contrast of Saturation, Contrast of Extension, Analogus.

Mark Wigan [17] dalam bukunya *The Visual Dictionary of Illustration* menyatakan bahwa penggunaan warna dapat menimbulkan respon yang intensif terhadap psikologis dan emosional penonton. Dwiputri dan Swasty [4] turut menyatakan bahwa warna dapat berperan menggarisbawahi/memperjelas pesan atau makna yang ingin disampaikan. Berikut daftar psikologi warna, diantaranya:

Merah	: Cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitive, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, <i>vitalitas</i> .
Merah jingga	: Semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, gairah.
Merah tua	: Menyenangkan, dinamis, dramatis, dan agresif.
Merah muda	: Romantis, daya tarik.
Magenta	: Bergairah, flamboyan, dan menarik perhatian.
Oranye	: Menyenangkan, bercahaya dan vital-warna terhangat, hangat, semangat muda, ekstremis, menarik.
Kuning jingga	: Kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimisme, terbuka.
Kuning cerah	: Penuh harapan, cerah, bijaksana, terang, bahagia dan ceria, tetapi juga pengecut dan licik.
Kuning hijau	: Persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah, berseri.
Coklat	: Lezat, tahan lama, hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, sentosa, rendah hati.
Lilac	: Feminin, halus, dan anggun.

- Ungu : Sensual, futuristik, misteri, kuat, supremasi, formal, melankolis, pendiam, agung (mulia).
- Merah ungu : Tekanan, intrik, drama, terpencil, penggerak, teka-teki.
- Prem : Montok, dan unik.
- Biru : Damai, setia, konservatif, pasif terhormat, depresi, lembut, menahan diri, ikhlas.
- Biru ungu : Spiritual, kelelahan, hebat, kesuraman, kematangan, sederhana, rendah hati, keterasingan, tersisih, tenang, sentosa.
- Biru listrik : Dinamis, menarik, berani, dan mengasyikkan.
- Biru : Andal, aman, tradisional, dan konstan.
- dongker
- Baby blue : Lucu, awet muda, tenteram, pendiam, dan nyaman.
- Hijau muda : Kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, iri hati, kaya, segar, istirahat, tenang.
- Hijau tua : Alami, organik, dan berlimpah.
- Hijau biru : Tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan.
- Hitam : Ajaib, dramatis, anggun, menjeramkan, kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian, tidak menentu dan berani.
- Putih : Murni, polos, baik, senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, terang.dan klinik.
- Emas : Kaya, boros, berlebihan, beruntung, dan tradisional.
- Perak : Bergengsi, megah, berharga, dan keren.
- Abu-abu : Tenang.
- Perunggu : Hangat, tradisional, tahan lama, dan sederhana.

2.9. Metode Kualitatif

Menurut Creswell [3], penelitian kualitatif merupakan metode pendekatan terhadap masalah sosial dan kemanusiaan. Dalam penelitian kualitatif, instrument penelitiannya merupakan manusia (*human instrument*), yaitu peneliti itu sendiri. Peneliti harus memiliki bekal pemahaman, wawasan dan teori yang luas terhadap sebuah fenomena atau masalah yang diteliti.

3. Pembahasan

3.1. Rangkuman Analisis Data Objek

Tabel 1. Rangkuman Data dan Analisis Obyek

Rangkuman Data dan Analisis Obyek		
Analisis Obyek	Poin	Keterangan
Tema	Psikologi	Pemilihan warna berdasarkan psikologi warna.
	Fantasi	Karya visual menampilkan dunia alternatif yang dibangun berdasarkan referensi yang didapatkan dari teori prokrastinasi.
Genre	Fantasi	Berlokasi di dunia alternatif.
Garis besar cerita.		Petualangan Rana yang masuk ke dunia imajiner dan berusaha menghadapi rasa takutnya yang membuat ia selalu ragu-ragu mengerjakan tugas.
Tabel analisis latar dan setting	Kos-kosan	- Kamar indekos Rana dilihat dari luar gedung indekos. - Kamar Rana
	Dark Playground	- Arena bermain - Critical Entrance
	Dark Woods	- Hutan Baong - Area bebatuan - Hutan Watcher - Pintu masuk flow
Data Observasi	Arsitektur gedung indekos	Modern-minimalist dengan tiga tingkatan. Nama indekos di depan gedung terbuat dari lampu neon.
	Suasana	Sepi dan dingin, penerangan bersumber dari lampu jalan dan beberapa lampu indekos.
	Properti kamar	- <i>Spring bed</i> - Meja belajar - Kursi belajar - Lemari, - Kipas angin - Rice cooker - Rak piring

		<ul style="list-style-type: none"> - Rak kertas - Tikar
	Properti di meja belajar, tempat Rana mengerjakan tugasnya.	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop - Lampu belajar - Makanan ringan - Piring bekas - Kartu tanda mahasiswa - Foto berbingkai - Botol minum - Post-it di dinding - Lampu tumblr - Buku mewarnai dan crayon yang berfungsi sebagai <i>distraksi</i>.
	Suasana di Area Kerja Prokrastinator	Berantakan
Data Wawancara	Wawancara Psikolog	<p>Penyebab Prokrastinasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketakutan akan kegagalan. Pemilihan warna dan perancangan vegetasi dan aset pada Dark Woods yang menciptakan suasana mengerikan. - Sulit Fokus. Pemilihan warna dan perancangan properti pada Dark Playground yang menciptakan <i>distraksi</i>.
	Wawancara mahasiswa peokrastinator.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Distraksi</i> (Bermain hp, mendengarkan musik, dll) Akan diterapkan pada perancangan arena di Dark Playground. - Pengabaian lingkungan Menunjukkan kamar prokrastinator yang berantakan.

3.2. Rangkuman Analisis Khalayak Sasar

Tabel 2. Rangkuman Data dan Analisis Obyek

Rangkuman Data Khalayak Sasar	
Obyek Analisis	Keterangan
Geografis	Lokasi untuk pencarian khalayak sasar adalah kota Bandung.
Demografis	Laki-laki dan perempuan usia 18-25 tahun.
Psikologis	Profesi mahasiswa dengan kebiasaan prokrastinasi.

3.3. Rangkuman Analisis Karya

Tabel 3. Rangkuman Data dan Analisis Obyek

Rangkuman Analisis Data karya		
Objek Analisis	Poin	Penerapan
Animasi Klaus		Komposisi
	Siluet	Siluet dapat digunakan pada objek yang ingin dijadikan fokus atau pada objek yang berada di luar titik fokus dengan posisi yang tidak penting pada komposisi.
	<i>Shapewelding</i>	<i>Shapewelding</i> diaplikasikan di area yang tidak terkena cahaya ataupun pertemuan antar bayangan pada komposisi. Posisi dan hubungan dari bentuk hasil dari <i>shapewelding</i> dengan area sekitarnya dapat menentukan peran <i>shape</i> tersebut pada komposisi.
	<i>Windmill</i>	<i>Windmill</i> diterapkan pada objek yang berinteraksi dengan cahaya dan bayangan yang bervariasi, sehingga menciptakan dimensi dan komposisi yang menarik.
	<i>Spokewheeling</i>	<i>Spokewheeling</i> dapat otomatis diterapkan jika komposisi menggunakan perspektif satu titik hilang, asalkan vanishing point diletakkan dekat atau tepat di objek fokus yang ditentukan pada komposisi. Selain itu juga dapat diaplikasikan dengan memanfaatkan bentuk objek pada komposisi.
	<i>Clustering</i>	Penerapan <i>Clustering</i> dapat membantu mengarahkan fokus penonton ke objek yang penting pada komposisi. Objek tersebut dapat ditempatkan di area yang padat namun dengan <i>background</i> yang sepi atau ditempatkan di area yang sepi namun dengan <i>background</i> yang padat.
	<i>Vignetting</i>	<i>Vignetting</i> dapat diaplikasikan sebagai area gelap yang mengelilingi area terang atau pun area terang yang mengelilingi area gelap. <i>Vignetting</i> dapat terbentuk dari pencahayaan ataupun partikel atmosfer pada <i>environment</i> .
	<i>Repousoir</i>	Pada penerapan <i>Repousoir</i> , objek di <i>foreground</i> dapat berupa objek fokus maupun tidak, dapat dibedakan dari tingkat ke-detail-an dan kejelasan objek.
	Perspektif	
	Satu titik hilang	Perspektif satu titik hilang dapat diterapkan untuk membuat <i>concept art</i> interior ruangan, atau <i>environment</i> dengan bangunan yang tersusun. Arsitektur dan bentuk geometris dari eksterior maupun interior gedung dapat menunjukkan garis perspektif yang jelas sehingga lebih mudah ditangkap

		dibandingkan bentuk dari objek organik. Pada <i>concept art</i> pemandangan yang memiliki bentuk organik, penerapan satu titik hilang ditunjukkan dari ukuran objek yang mengikuti garis perspektif.
	Dua titik hilang	Perspektif dua titik hilang dapat digunakan untuk menggambar bangunan dengan view $\frac{3}{4}$ ataupun properti di dalam ruangan.
	Tiga titik hilang	Perspektif tiga titik hilang menciptakan <i>concept art</i> dengan angle yang ekstrim, sehingga gambar terlihat dramatis.
	Perspektif Naturalis	
	<i>Atmospheric perspective</i>	<i>Atmospheric perspective</i> diaplikasikan untuk menciptakan dimensi dengan meleburkan objek yang jauh dengan partikel atmosfer pada <i>environment</i> . Peleburan ini dapat terjadi pada warna cahaya dan bayangan pada komposisi. Warna akan lebih bervariasi pada FG dan mengalami pengurangan semakin mendekati <i>foreground</i> . Semakin mendekati FG biasanya warna menjadi lebih dingin, karena warna dingin akan terlihat lebih jauh dari warna hangat. Namun tidak menutup kemungkinan terdapat komposisi yang membalik aturan menjadi warna dingin yang semakin menjadi hangat saat mendekati BG, namun tetap memperlihatkan dimensi ke dalaman.
	<i>Value dan Shadow</i>	<i>Value</i> dari FG ke BG yang berangkat dari gelap menuju terang adalah komposisi <i>environment</i> pada langit terang, sedangkan yang berangkat dari terang ke gelap adalah komposisi pada langit yang gelap. Objek-objek pada komposisi memiliki <i>cast shadow</i> dan <i>shading</i> untuk menciptakan dimensi.
	<i>Detail & Edges</i>	Objek yang dekat lebih detail dari objek yang jauh. Meskipun objek tidak menjadi objek fokus dan dibuat <i>blurry</i> , detail objek masih dapat terlihat. Objek yang menjadi objek fokus dibuat tajam.
	<i>Overlap, Spacing, dan Size</i>	Akan diterapkan untuk membuat dimensi kedalaman dan memperjelas posisi objek pada <i>environment</i> .
Animasi The Reward	Hubungan Warna	Kontras warna diterapkan untuk menonjolkan objek fokus pada komposisi. Kontras warna dapat berupa kontras hue, gelap-terang, <i>cold-warm</i> , komplementer, saturasi, dan ekstensi.
	Psikologi Warna	Penentuan warna objek dan atmosfer pada komposisi dipengaruhi oleh emosi yang ingin disampaikan pada adegan. Penggunaan warna pada objek juga dapat

		menyimbolkan hal terkait psikologi warna dan emosional karakter.
Animasi Dark Dark Woods	Properti	Bentuk dengan sudut yang tajam diterapkan pada objek untuk memberi kesan menyeramkan. Sedangkan bentuk dengan garis melengkung dan sudut yang tumpul memberikan kesan bersahabat.
Wawancara	Dunia Imajiner	Visualisasi dunia imajiner berhubungan dengan kehidupan tokoh dan jalan cerita.
		Perancangan dunia imajiner menggunakan representasi.
		Penggunaan warna pada dunia imajiner terkait dengan penyimbolan dan psikologi.

3.4. Hasil Keseluruhan Analisis

Setelah dilakukan pengumpulan serta analisis terhadap data objek, khalayak sasaran, wawancara, observasi dan karya sejenis, didapatkan pemahaman tentang perancangan dunia seorang prokrastinator untuk karya animasi yang akan perancang buat. Hasil analisis untuk visual *concept art*, antara lain:

- **Kesimpulan Data dan Analisis Objek**
 Dari garis besar cerita, didapatkan latar dan setting cerita, yaitu terdiri dari dua dunia yaitu dunia nyata dan dunia fantasi. Pembentukan dunia fantasi berlandaskan dunia fantasi dari Tim Urban yang kemudian dikembangkan dengan menghubungkannya dengan teori. Dari hasil pengumpulan data objek, perancang belum mendapatkan informasi terkait bentuk arsitektur dan properti kedua dunia. Namun, perancang telah memiliki data terkait suasana yang akan dibuat berdasarkan alur cerita.
- **Kesimpulan Data Observasi**
 Dari data observasi, didapatkan arsitektur gedung indekos pada *environment* dunia nyata adalah Modern-minimalist yang terdiri dari 3 tingkatan lantai dan nama kos-kosan dengan lampu neon di depan gedung. Dari hasil pengumpulan data juga diperoleh data properti apa saja yang terdapat di kamar indekos mahasiswa serta keadaan lingkungan kerja mahasiswa prokrastinator yang berantakan. Data tersebut akan menjadi perancangan visual eksterior dan interior kamar indekos Rana.
- **Kesimpulan Data Wawancara**
 Dari wawancara yang dilakukan, diperoleh data yang akan digunakan untuk pemilihan warna dan perancangan properti Dark Woods dan Dark Playground. Bentuk arsitektural dan properti pada *environment* dunia fantasi akan digunakan sebagai media untuk merepresentasikan teori terkait fenomena.
- **Kesimpulan Khalayak Sasar**
 Dikarenakan khalayak sasaran yang dituju merupakan dewasa muda yang telah memiliki kemampuan analisis dan pemahaman yang tinggi, perancangan dunia fantasi akan berlandaskan pada representasi dari fenomena. Perancangan properti pada dunia akan berlandaskan pada hal-hal yang familiar dengan khalayak sasaran.

- Kesimpulan Analisis Karya Sejenis
Dari ketiga karya yang dianalisis, data yang dikumpulkan akan menjadi referensi dalam pembuatan komposisi, perspektif (*linear* dan *atmospheric*), warna, dan properti pada perancangan *concept art environment* ini.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1. Konsep Pesan

Perancangan *concept art environment* ini bertujuan untuk membentuk visualisasi dunia imajiner maupun nyata yang hadir dalam film animasi, sebagai upaya mendukung penyampaian cerita atau pesan kepada audiens. Hasil dari perancangan ini adalah dunia imajiner dan dunia nyata yang memiliki hubungan dengan fenomena prokrastinasi dan terbentuk dari pengumpulan data serta analisis terhadap fenomena tersebut. Dengan demikian pesan disampaikan dengan upaya membuat audiens merasa terhubung dengan film animasi. Pada perancangan ini, dunia imajiner dalam animasi diciptakan sebagai perumpamaan perasaan psikis seorang prokrastinator dalam tiap tahap siklus prokrastinasi.

4.2. Konsep Media

Hasil perancangan konsep art ini akan menjadi pedoman pembuatan *background* dalam film animasi pendek 2D yang merupakan media yang dipilih. Animasi pendek 2D ini akan dipublikasikan pada situs-situs tempat terjadinya sharing audio visual seperti youtube.

4.3. Konsep Kreatif

Konsep dari perancangan ini adalah merancang *environment* fantasi dengan pendekatan psikologi dalam pembuatan bentuk arsitektural dan *environment* fiksi. Berdasarkan bentuk di dunia nyata yang direkonstruksi ke bentuk dunia fantasi yang berlandaskan pada representasi dari teori prokrastinasi.

4.4. Konsep Visual

Visual yang akan ditampilkan pada media yang dipilih adalah berupa gambaran *environment* berdasarkan scene pada cerita. Visual yang direalisasikan merupakan gambaran tiap tempat yang muncul pada karya animasi. Gambar visual tidak semua *full render* melainkan terdapat dalam bentuk grade A, AB, C dan D. Grade A berarti full render, Grade AB berupa warna yang tidak detail, Grade B merupakan warna dasar dan value, dan Grade D dalam bentuk thumbnail dan sketsa perancangan.

4.4.1. Environment

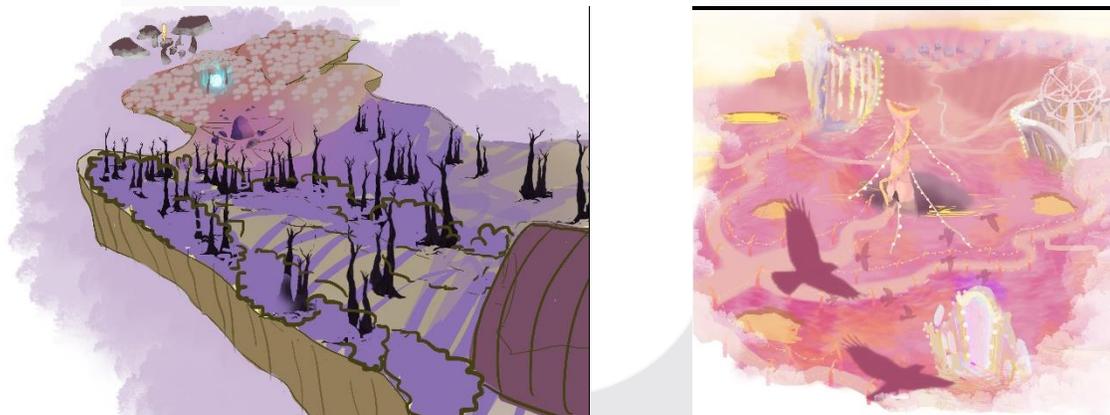
Perancangan *Environment* dimulai dengan pembuatan teknik pembentuk *environment* yaitu Map, Isometrik (Interior), Infrastruktur, dan Properti (Organik dan Non-Organik). Map yang dibuat antara lain, Map kompleks indekos karakter, Map interior kamar karakter, Map Dark Playground, dan Map Dark Woods. Bentuk Isometrik interior kamar juga dibuat untuk memperjelas konsep *environment* kamar indekos karakter. Infrastruktur yang dirancang antara lain bentuk indekos dan wahana pada Dark Playground. Sedangkan Properti yang dibuat antara lain properti yang berada di dalam kamar karakter (lampu, laptop, lemari, tempat tidur, kursi, meja belajar, dll). Selain itu, juga dilakukan eksplorasi properti organik pembentuk Dark Woods yaitu, pohon dan bebatuan.

Untuk perancangan *concept art*, perancang menggunakan teknikal *concept art* untuk mempermudah penyampaian informasi *concept art* pada audiens. Teknikal *Concept Art* yang diterapkan pada perancangan *concept art* ini adalah komposisi (Shapewelding, Windmill Principle, Spokewheeling, Clustering, Repoussoir, Vignetting), Perspektif Linear (Satu titik hilang, Dua titik hilang), Perspektif naturalis (*Atmospheric*. Detail & Edges, Shadow, Spacing, Size, dan Overlap).

4.4.2. Warna

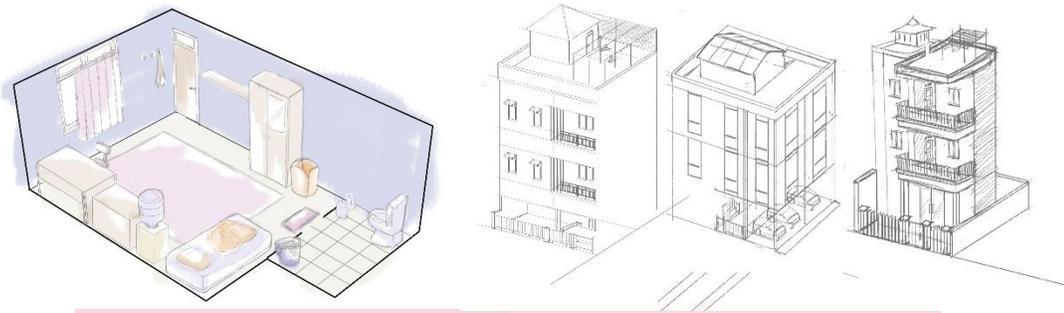
Teknik warna yang digunakan pada perancangan *concept art* ini adalah teknik hubungan warna (Kontras gelap-terang, Kontras hangat-dingin, Kontras ekstensi, Kontras komplementer, Analogus) dan Psikologi Warna. Perancang memilih warna pada *environment concept art* sangat berlandaskan pada psikologi warna, dengan tujuan membangun mood dengan emosi psikologi yang disampaikan/dihasilkan oleh warna tersebut.

Proses pembuatan *concept art*, dimulai dari membuat *thumbnail* berbentuk sketsa dan *value* dasar, perancang menggunakan teknik dua *value* (*notan*) agar dapat fokus membuat bentuk yang baik pada *concept art*. Setelah itu proses dilanjutkan dengan pembuatan *key color* untuk memberi gambaran *mood* yang ingin diciptakan. Setelah itu, dibuat shape dasar yang diberi warna dasar sambil mempertahankan dan memperbaiki *value* pada *concept art*. Setelah itu, diberi detail, lighting, shadow, dan tekstur sebagai finalisasi gambar.

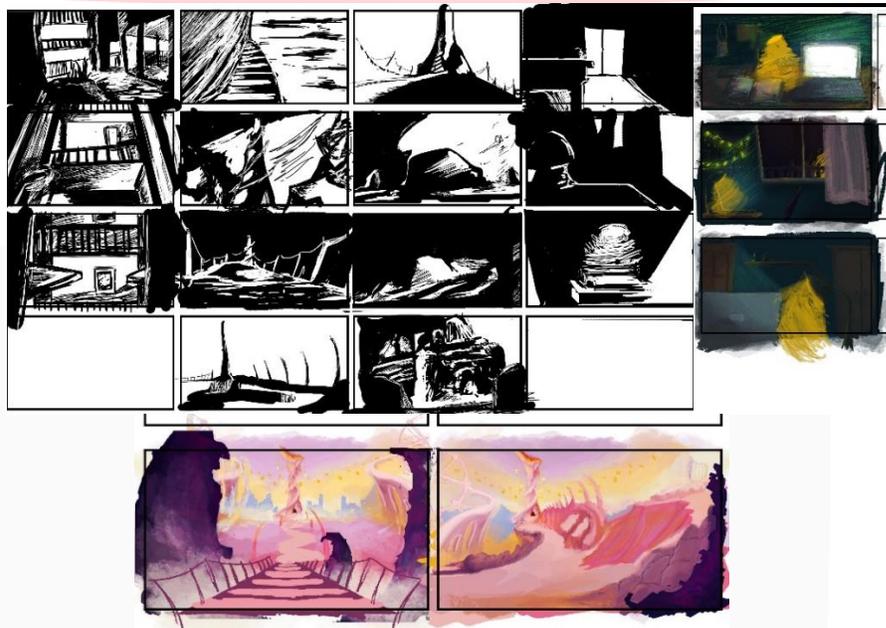


Gambar 2. Mapping Environment

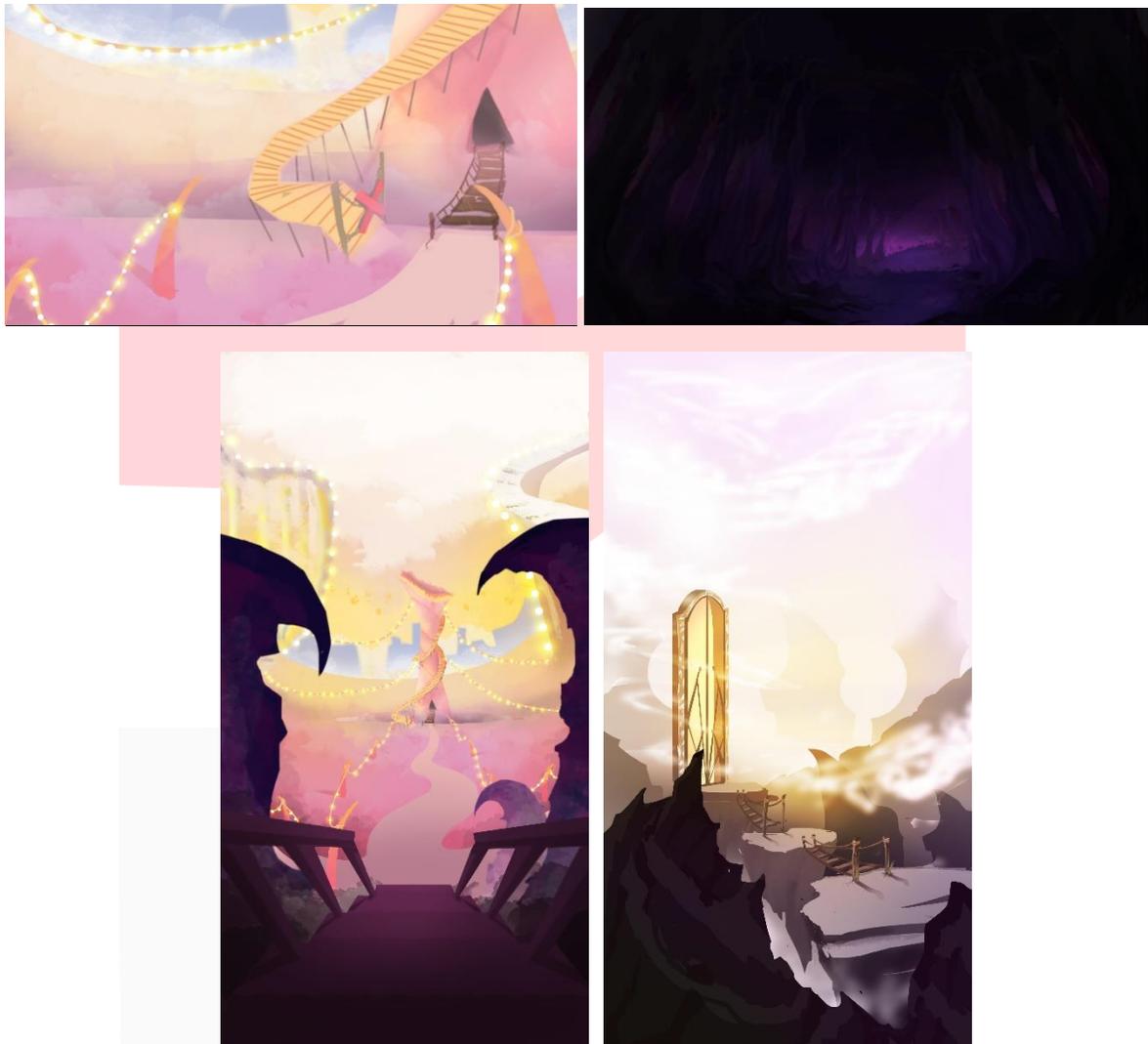
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. Eksplorasi Environment
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. Proses Thumbnail dan Key Coloring
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4. Final Concept Art

Sumber: Dokumen Pribadi

5. Kesimpulan dan Saran

Jurnal ini berisi tentang gambaran besar proses perancangan *Concept art Environment* untuk animasi pendek dua dimensi berjudul "Escape". Fenomena yang diangkat pada animasi ini adalah fenomena prokrastinasi, atau kebiasaan menunda-nunda, khususnya ditargetkan pada mahasiswa yang memiliki kebiasaan menunda-nunda mengerjakan tugasnya. Perancangan *concept art environment* animasi ini, memiliki landasan teori awal dunia imajiner di dalam kepala seorang prokrastinator oleh Tim Urban. Yang kemudian dikembangkan dengan menggunakan teori, serta data dan hasil analisis terkait fenomena.

Dari data teori, didapatkan kesimpulan bahwa prokrastinasi disebabkan oleh rasa takut akan kegagalan. Data tersebut memiliki kesamaan dengan tempat bernama Dark Woods, pada teori dasar dunia imajiner prokrastinator dari Tim Urban. Dari data tersebut, kemudian diterapkan pada perancangan *environment* dengan konsep yang merepresentasikan rasa takut. Proses ini

juga diterapkan untuk menentukan dan mengembangkan konsep *environment* lainnya pada animasi ini. Jadi, konsep *environment* pada perancangan ini merupakan representasi dari prokrastinasi. Konsep yang perancang buat, baru merupakan gambaran yang harus ada agar perancang dapat membuat *concept art environment*, jadi bukan merupakan desain *environment* final, baru merupakan konsep.

Kemudian, perancang membuat visual *concept art environment* dengan media gambar. Pada pembuatan *concept art*, perancang memperhatikan komposisi, perspektif (baik linear atau naturalis), hubungan warna, dan psikologi warna (khusus dunia imajiner). Perancang membuat *concept art* dengan menentukan informasi apa yang ingin perancang sampaikan melalui gambar *concept art* tersebut. Karena tujuan dari perancangan *concept art environment* ini, adalah untuk membuat *concept art* yang dapat menyampaikan informasi kepada penonton.

Laporan ini dapat menjadi studi literatur untuk perancangan dan penelitian selanjutnya. Sebelum membuat perancangan *concept art environment*, perancang harus mengetahui dasar teori untuk menciptakan *concept art environment*. Untuk itu, perbanyak belajar dan latihan untuk meningkatkan visual gambar yang dibuat.

Daftar Pustaka:

- [1] Burka, J. & Yuen, L. 1983. Procrastination: Why You Do It, What To Do About It. Cambridge: Da Capo.
- [2] Cantell, B. & Yates, N. 2012. Modeling the Environment. Canada: Simultaneously.
- [3] Creswell, J. W. 2016. Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran. PUSTAKA PELAJAR. Yogyakarta.
- [4] Dwiputri, A., & Swasty, W. 2019. Color Coding and Thematic Environmental Graphic Design in Hermina Children's Hospital. Journal of Visual Art and Design, 11(1), 35-44.
- [5] Fowler, Mike S. 2002. Animation Background Layout. Ontario: Fowler Cartooning Ink.
- [6] Gurney, James. 2009. Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist. Andrews McMeel Publishing, LLC. London.
- [7] Itten, Johannes. 1970. The Elements of Color. Evan Nostrand Reinhold Company. United States.
- [8] Kennedy, Sam. R. 2013. How to Become a Video Game Artist. Watson-Guption Publications. United States.
- [9] Knaus, William. 2010. End Procrastination Now! (Get It Done with a Proven Psychological Approach). The McGraw-Hill Companies, Inc. New York.
- [10] Metzger, Phill. 2007. The Art of Perspective: The Ultimate Guide for Artist in Every Medium. North Light Books. Ohio.

- [11] Moreno, Laura. 2014. The Creation Process of 2D Animated Movies. [Daring] Tersedia di: https://www.edubcn.cat/rcs_gene/treballs_recerca/2014-2015-02-4-TR_baixa.pdf [Diakses 20 Maret 2020].
- [12] Selby, Andrew. 2013. Animation. Laurence King Publishing Ltd. London.
- [13] Trihanondo, D., & Endriawan, D. 2018. The role of higher education in society activation through digital mural in ASEAN cities. MS&E. 434(1). 012284.
- [14] Urban, Tim. 2013. How to Beat Procrastination. [Daring] Tersedia di: <https://waitbutwhy.com/2013/11/how-to-beat-procrastination.html> [Diakses 14 September 2019].
- [15] Wells, Paul & Moore, Samantha. 2006. The Fundamentals of Animation. AVA Publishing.
- [16] White, Tony. 2006. Animation from Pencil to Pixel. Oxford: Elsevier Inc.
- [17] Wigan, Mark. 2009. The Visual Dictionary of Illustration. AVA Publishing SA. Switzerland.
- [18] Wright, J. Ann. 2005. Animation Writing and Development. Elsevier Inc. United States of America.
- [19] Wulandari, Callista Chairani, & Arumsari, R. Y. 2017. PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TEMBANG DOLANAN JAWA TENGAH UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01 (2017).