PERANCANGAN *CONCEPT ART* UNTUK ANIMASI 2D MENGENAI SEJARAH PERTUNJUKAN SENI DI PERKUMPULAN *SOCIETEIT CONCORDIA*

CONCEPT ART DESIGN FOR 2D ANIMATION ABOUT THE HISTORY OF THE PERFORMANCE ART AT THE SOCIETEIT CONCORDIA ASSOCIATION

Sania Raihan Fadhilah[1], Zaini Ramdhan[2], Yayat Sudaryat[3]
[1,2,3] *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
saniarft@student.telkomuniversity.ac.id, zainir@telkomuniversity.ac.id, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Gedung Merdeka merupakan salah satu gedung bersejarah yang ada di Kota Bandung. Dulunya, gedung ini digunakan sebagai tempat dilaksanakannya Konferensi Asia-Afrika yang berlangsung pada tanggal 18-24 April 1955. Namun, jauh sebelum itu, gedung ini memiliki cerita sejarah yang lain. Pada masa kolonialisme Belanda, gedung ini digunakan sebagai tempat berkumpulnya perkumpulan elit orang Eropa yang tinggal di Hindia Belanda, yaitu perkumpulan Societeit Concordia yang merupakan trend-setter di zaman itu. Sayangnya, banyak generasi muda yang tidak mengetahui akan hal ini padahal gedung ini memiliki hubungan dengan kemerdekaan Indonesia. Oleh karena itu, perancang membuat *concept art* untuk film animasi 2D agar dapat menjadi sarana media informasi mengenai sejarah bagi generasi muda. Perancang melakukan pengumpulan data dengan menggunakan *mix method* yaitu, observasi pada video "*Mooi Bandoeng*", wawancara dengan ahli di Museum Asia-Afrika, menyebarkan kuisioner kepada target audiens, serta studi pustaka. Hasil dari pengumpulan data digunakan sebagai landasan dalam merancang *concept art* untuk media animasi 2D mengenai sejarah pertunjukan seni di perkumpulan *Societeit Concordia.*
Kata Kunci: Animasi 2D, *Concept Art*, Gedung Merdeka, *Societeit Concordia*, Musik

Abstract: Gedung Merdeka is one of the historic buildings in Bandung. Previously, this building was used as the venue for the Asian-African Conference which took place on 18-24 April 1955. However, long before that this building had another historical story. During the Dutch colonial era, this building was used as a gathering place for elite European groups living in Hindia Belanda, namely the Societeit Concordia association, which was a trend-setter at that time. Unfortunately, many young people are unaware about this, even though this building is related to Indonesian independence. Therefore, the designer created concept art for a 2D animated film, with the intention that it could become a means of information media about history for the younger generation. The designer collected data using mixed methods, such as observation on the video "Mooi Bandoeng", interviews with experts at the Asia-Africa Museum, distributing questionnaires to the target audience, and literature study. The results of data collection are used as a basis for designing concept art for 2D animation media regarding the history of performing arts at the Societeit Concordia association.
Keywords: *2D Animation, Concept Art, Gedung Merdeka, Societeit Concordia, Music*

PENDAHULUAN

Peninggalan zaman kolonialisme Belanda sangat terlihat di Kota Bandung. Beberapa contoh bangunan yang masih terlihat unsur kolonialisme Belanda hingga saat ini adalah Gedung Sate, bangunan-bangunan di Jalan Braga, Institut Teknologi Bandung, serta Gedung Merdeka. Gedung Merdeka merupakan gedung bersejarah yang berlokasi di Kota Bandung dan merupakan tempat diadakannya Konferensi Asia-Afrika pada tanggal 18-24 April 1955. Namun, jauh sebelum itu, dulunya gedung ini sempat mengalami beberapa pergantian nama dan fungsi. Sebelum bernama Gedung Merdeka, saat zaman kolonialisme Belanda nama Gedung ini adalah Gedung Societeit Concordia atau Gedung Concordia. Gedung Concordia merupakan tempat berkumpulnya *Societeit Concordia,* yang merupakan nama perkumpulan orang-orang Eropa dari kalangan elite pada masa kolonial. *Societeit Concordia* berasal dari Bahasa Belanda, yaitu *Societeit* yang memiliki arti "Balai" dan *Concordia* dari Bahasa Latin yang berarti "Kesepakatan" (Oesman dan Oesman, 2016, h.15). Mereka sering berkumpul di gedung ini sehingga gedung ini pun diberi nama sesuai dengan nama perkumpulan mereka, yaitu Gedung *Societeit Concordia*.

Biasanya, gedung ini digunakan sebagai tempat untuk *Schouwburg* atau tempat diselenggarakannya berbagai pertunjukan kesenian bagi kalangan elite Kota Bandung (Hutagalung dan Nugraha, 2008). Bahkan, *Societeit Concordia* Bandung dinilai menjadi *Societeit* atau perkumpulan paling maju dan popular dibandingkan societeit lainnya di Hindia Belanda. Dilansir dari Buku Braga : Jantung Parijs Van Java, L.H.C Horsting pernah mencatat di dalam majalah Mooi Bandoeng tahun 1935, yang berbunyi "*Societeit Concordia* Bandung adalah yang terdepan dan memiliki berbagai kelebihan dalam banyak hal dibanding *societeit-societeit* lainnya di Hindia Belanda." Hal ini karena pada masa itu, *Societeit Concordia* Bandung merupakan satu-satunya *societeit* yang rutin mengadakan pertunjukan seni mingguan dan malam pergantian tahun. Namun, saat Jepang menjajah Indonesia, gedung ini berubah nama menjadi "Dai Toa Kaman", yang fungsinya sebagai tempat diadakannya pertemuan dan pusat kebudayaan. Lalu, saat Jepang kalah di tangan sekutu dan Indonesia mulai memperjuangkan kemerdekaan, gedung ini digunakan sebagai kantor pusat pemerintahan Kota Bandung. Setelah itu, saat proklamasi kemerdekaan Indonesia, Jepang belum bersedia menyerahkan kekuasaan kepada Indonesia sehingga gedung ini dijadikan sebagai tempat berkumpulnya pemuda Indonesia untuk bersiap menghadapi tentara Jepang jika terdapat perlawanan.

Sayangnya, banyak anak muda yang tidak mengetahui sejarah mengenai peralihan fungsi dan adanya perkumpulan *Societeit Concordia*. Padahal Presiden Soekarno pernah berkata "Jas Merah" yang merupakan singkatan dari "Jangan sekali-kali lupakan sejarah". Karena, selain sebagai tempat dilaksanakannya Konferensi Asia Afrika, jauh sebelum itu gedung ini juga memiliki sejarah. Atas dasar fenomena di atas, perancang tertarik untuk membuat *concept art* untuk animasi 2D mengenai sejarah pertunjukan seni di perkumpulan *Societeit Concordia*. Hal ini bertujuan sebagai media untuk menyampaikan pesan dan pengetahuan mengenai sejarah perkumpulan *Societeit Concordia*. Menurut perancang, *concept art* sesuai untuk dijadikan sarana media informasi karena *concept art* dapat menggambarkan dan menarasikan suasana *Societeit Concordia* ketika sedang melaksanakan pertemuan dan pertunjukan seni, serta bagaimana hubungan mereka dengan masyarakat pribumi saat itu. Perancang juga tertarik untuk mengambil fenomena ini karena belum ada *concept art* yang mengangkat tentang *Societeit Concordia* serta masih minimnya pengetahuan remaja mengenai fenomena sejarah ini. Perancang berharap dengan dibuatnya perancangan mengenai *Societeit Concordia* ini dapat menjadi karya yang menambah wawasan baru mengenai sejarah, selain yang diajarkan di sekolah bagi remaja umur 12-15 tahun.

LANDASAN TEORI

Sejarah Societeit Concordia

Societeit Concordia merupakan perkumpulan elit orang Belanda yang tinggal di Hindia Belanda saat itu. Kemunculan perkumpulan ini bermula ketika naiknya aktivitas yang berkaitan dengan perkebunan pada tahun 1870-an. Para calon tuan kebun, yang kemudian populerdisebut *preangerplanters* berdatangan ke Bandung untuk membuka perkebunan-perkebunan besar di pinggiran kota, dikarenakan saat itu terdapat peraturan baru dari pemerintahan Hindia Belanda yang memperkenankan kepemilikan tanah dan pembukaan lahan usaha bagi pihak swasta (Hutagalung dan Nugraha, 2008).

Pada akhir pekan, tuan-tuan kebun ini turun ke Kota Bandung untuk berlibur setelah sehari-hari beraktivitas di perkebunan. Mereka mengadakan kumpul-kumpul untuk sekadar berbincang di sebuah toko sekaligus penginapan bernama Thiem yang lokasinya saat ini berada di sekitar lokasi yang kemudian menjadi Hotel Preanger (Hutagalung dan Nugraha, 2008). Selain itu, mereka juga sering berkumpul di Jalan Braga. Lalu, pada tahun 1879 organisasi ini resmi berdiri dengan beranggotakan 18

orang dan didirikan oleh Asisten Residen Priangan, Pieter Sitjhoff. Seiring berjalannya, *Societeit Concordia* terus berkembang sehingga mereka pun membangun sebuah gedung baru yang dapat menjadi tempat untuk melakukan lebih banyak aktivitas. Menurut Hutagalung dan Nugraha di dalam bukunya yang berjudul "Braga : Jantung Parijs Van Java", gedung baru ini terletak di sisi barat mulut Jalan Braga (Sekarang Museum Konferensi Asia-Afrika). Mereka pindah ke gedung ini pada tahun 1895 dan seiring berjalannya waktu *Societeit Concordia* menjadi lebih terkenal.

Pertunjukan seni seperti musik, tonil, dan dansa biasanya diadakan pada saat akhir pekan. Pusat kegiatan di *Societeit Concordia* ada di akhir pekan karena saat itu *preangerplanters* sedang memiliki waktu luang. Pertunjukan seni ini hanya bisa ditonton oleh kaum tertentu. Namun,terkadang sebuah pertunjukan juga dilaksanakan di halaman muka gedung dan terbuka untuk umum. Pada hari sabtu pagi, biasanya *preangerplanters* pergi ke Gedung Concordia dan bersosialisasi. Menjelang sore, suasana *societeit* masih berlangsung dalam keadaan tertib. Menjelang hari gelap, mereka mulai menenggak bir atau jenis minuman keras lainnya sehingga mulai bertingkah tidak karuan Setelah seharian bersenang-senang, mereka pun membersihkan diri dan bersiap-siap untuk menghadiri pesta dansa. (Hutagalung dan Nugraha, 2008). Lalu, pada hari minggu Gedung Concordia digunakan oleh remaja Belanda untuk bermain *rolschaatsen* atau sepatu roda.

Gambar 2. 1 Acara Societeit Concordia
(Sumber : *Braga Jantung Parijs Van Java*)

Orang-orang yang bisa masuk ke *Societeit Concordia* hanyalah orang-orang tertentu saja. *Societeit Concordia* kelewat ekslusif, terbatas anggotanya hanya buat orang Eropa (*personen van Europese afkomst*), atau orang non Eropa yang sudah dipersamakan (*als Nederlander genaturaliseerde)*, dan para pemuka atau penggede masyarakat, *(aanzienlijke rang of maaschappelijke positie).* Jadi, bagi orang-orang yang berpangkat rendah seperti *komis* atau *klerk*, orang-orang Indo-Belanda maupun orang-orang pribumi, tidak diperbolehkan masuk (Kunto,1984).

Gaya Arsitektur Kolonial Modern

Arsitektur modern merupakan bentuk ketidaksukaan yang diberikan oleh para arsitek Belanda pasca tahun 1900 terhadap gaya Empire Style (Handinoto, 1993). Gaya arsitektur ini ada sejak tahun 1915 hingga tahun 1940.

Arsitektur Modern memiliki ciri-ciri antara lain :

1. Denah terlihat bermacam-macam, sesuai kreatifitas sang arsitek arsitektur modern
2. Bentuk simetri banyak tidak digunakan, penggunaan teras keliling bangunan sudah tidak digunakan lagi, sehingga sebagai gantinya elemen penahan sinar sering digunakan
3. Rupa bangunan lebih mencerminkan *Form Follow Function* atau *Clean Design*
4. Bentuk atap masih banyak menggunakan atap pelana atau perisai, dengan menggunakan bahan penutup genting atau sirap
5. Bangunan menggunakan konstruksi beton, serta menggunakan atap datar dari bahan beton yang belum pernah ada pada zaman sebelumnya.

Gambar 2. 2 Rumah tinggal di Jalan Dr Wahidin No. 38 Semarang
(Sumber : Vitruvian : Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan)

Concept Art

Concept art, adalah bentuk ilustrasi yang dipergunakan untuk menyampaikan sebuah ide yang digunakan untuk keperluan pembuatan film*, video game*, animasi, komik, dan beberapa media lain, sebelum diwujudkan dalam produk akhir (Suwasono, 2017:1). Lalu, menurut Edietya, *concept art* adalah pengembangan visual atau pengembangan konsep desain, dan macam-macam elemen yang terdapat pada sebuah *concept art* berupa karakter, *environment*, senjata*, key art,* dan kendaraan. Selain itu, Konsep art adalah gambaran visual dari cerita yang akan dibuat dan dikomunikasikan (Yasmin & Ramdhan, 2019 : 3634). Dengan kata lain, *konsep art* merupakan akar, dasar, dan landasan bagi keseluruhan proses pembuatan karya multimedia. *Konsep art* tidak hanya terdiri dari desain karakter saja, melainkan seluruh visual yang terdapat di dalam karya.

Background

Background merupakan karya seni terjauh dari kamera, tidak termasuk efek, versi terakhir dari *background* di cat di departemen *background* (Ghertener, 2017: 158). Pada dasarnya, *background*

merupakan sesuatu yang tidak bergerak dalam bidikan. Menentukan lokasi, suasana hati, dan gaya visual karakter animasi (Fowler, 2002 : 142).

Karakter

Desain Karakter adalah sebuah proses dimana karakter baru dibuat untuk tujuan buku, *film*, televisi, animasi, *video game*, komik buku, atau media lainnya. Cerita dapat dirasakan melalui karakter saat mereka bertindak, merupakan jendela bagi penonton untuk masuk ke dalam dunia dan peristiwa yang tak terhitung jumlahnya. Dengan kata lain, karakter harus memiliki koneksi dengan penonton, secara berurutan untuk membangkitkan emosi di dalam cerita (Nieminen, 2017 : 7). Seorang desainer karakter harus memperhatikan kepribadian dari karakter. Namun, perancang tidak hanya memperhatikan kepribadian dari karakter saja,namun perlu juga memperhatikan aspek latar belakang karakter dalam cerita, seperti faktor geografis yang mempengaruhi ciri fisik dan busana karakter, sehingga karakter tersebut dapat mencerminkan latar belakangnya dengan jelas (Abdulloh, Ramdhan, & Sumarlin, 2021 : 2577).

Warna

Warna adalah hal yang ditangkap oleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Kahfi, 2021 : 7). Warna di dalam perancangan *concept art* environment sangat dibutuhkan. Karena warna sendiri dapat memengaruhi suasana hati, respon emosional penonton, dan nuansa ruang (Trihanondo, 2017 : 3). Setiap warna juga memiliki arti dan pengaruh psikologis bagi mata orang yang melihat.

Tabel 2. 1 Arti Warna (Tilman, 2011 : 112)

Warna	Arti
Merah	Kegiatan, percaya diri, berani, antusiasme, kekuatan, energi, perang, marabahaya, kuat, tekad, keinginan, cinta, dan kemarahan
Kuning	Bijaksana, kebahagiaan, kepintaran, penyakit, kecemburuan, kepengecutan, kenyamanan, kecerobohan keaktifan, optimis, dan perasaan kewalahan
Biru	Dapat dipercaya, kepatuhan, kedewasaan, bijaksana, keyakinan, kepintaran, iman, kesehatan, penyembuhan, tenang, pengertian, kehalusan, pengetahuan, kekuatan,

	integritas, kebenaran, keseriusan, kehormatan, dan kesedihan.
Hijau	pertumbuhan, kesegaran, kesuburan, keamanan, daya tahan, optimisme, alam, kebahagiaan, relaksasi, jujur, harmoni, iri hati, kemewahan, muda, dan penyakit.
Ungu	Kekuasaan, keanggunan, kemewahan artifisial, *royalty*, ambisi, kekayaan, misteri, boros, kebangsawanan, kedewasaan, martabat, sihir, kemerdekaan, dan kreativitas.
Oranye	Ceria, antusiasme, daya tarik, kesenangan, daya tarik, kreativitas, kesuksesan, tekad, dorongan, dan kedewasaan.
Hitam	Kuat, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, kesedihan, ketakutan, keanggunan, depresi, dan duka.
Putih	Bersih, kemurnian, kebaikan, damai, polos, sederhana, kemandulan, dingin, cahaya, dan kesempurnaan.

Archetypes

Menurut Bryan Tillman di dalam buku ciptaannya yang berjudul *"Creative Character Design"* beberapa sifat terlihat jelas di semua karakter. Sifat inilah yang disebut dengan *archetypes,* yang memungkinkan kita untuk mengkategorikan mereka ke dalam beberapa grup. Berikut beberapa *archetypes* yang paling sering digunakan di dalam penceritaan :

The Hero

The hero atau pahlawan adalah karakter utama (*protagonist*) di dalam sebuah penceritaan.

The Shadow

The shadow merupakan musuh dari *the hero* atau peran *antagonist.*

The Fool

The fool merupakan karakter yang menjalani cerita di dalam keadaan bingung dan mau tidak mau membawa semua orang ke dalam situasi yang tidak diinginkan

The Anima/Animus

The anima merupakan karakter pasangan perempuan dari karakter utama laki-laki dan *animus* merupakan pasangan laki-laki dari karakter utama perempuan

The Mentor

The mentor merupakan karakter yang memainkan peran kunci dalam membuat protagonist menyadari potensi penuhnya

The Trickster

The trickster merupakan karakter yang bisa baik namun bisa jahat. Biasanya karakter *trickster* mencoba menggerakkan cerita kearah keuntungannya sendiri.

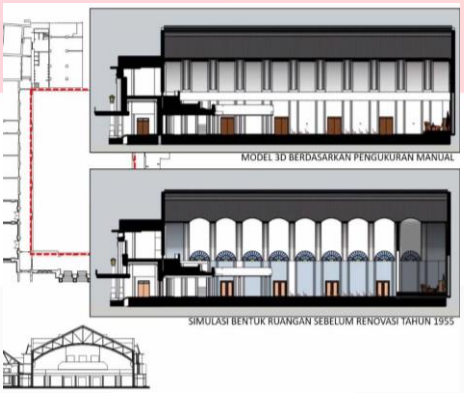
DATA DAN ANALISIS DATA

Analisis Data Subjek dan Objek Penelitian

Societeit Concordia merupakan perkumpulan elit orang Belanda yang tinggal di Hindia Belanda saat itu. Kemunculan perkumpulan ini bermula ketika naiknya aktivitas yang berkaitan dengan perkebunan pada tahun 1870-an. Para calon tuan kebun, yang kemudian populer disebut *preangerplanters* berdatangan ke Bandung untuk membuka perkebunan-perkebunan besar di pinggiran kota, dikarenakan saat itu terdapat peraturan baru dari pemerintahan Hindia Belanda yang memperkenankan kepemilikan tanah dan pembukaan lahan usaha bagi pihak swasta. Pada akhir pekan, tuan-tuan kebun ini turun ke Kota Bandung untuk berlibur setelah sehari-hari beraktivitas di perkebunan. Mereka mengadakan kumpul-kumpul untuk sekadar berbincang di Gedung Concordia. Biasanya, saat akhir pekan terdapat pertunjukan seni seperti musik, tonil, dan dansa. Pertunjukan seni ini hanya bisa ditonton oleh kaum tertentu. Namun,terkadang sebuah pertunjukan juga dilaksanakan di halaman muka gedung dan terbuka untuk umum.Selain acara mingguan, *Societeit Concordia* menyelenggarakan sebuah acara pesta musik dan pesta dansa yang bernama *Bragabal* dan biasanya dilaksanakan tiga bulan sekali, serta sering juga ditampilkan pertunjukan seni khas Belanda. Selain itu, acara-acara pesta yang meriah juga biasanya dilaksanakan pada malam pergantian tahun (Hutagalung dan Nugraha, 2008). Dengan diperolehnya informasi ini, perancang terinspirasi untuk membuat *concept art* untuk film animasi 2D dengan menggunakan informasi di atas sebagai landasan penceritaan dan perancangan.

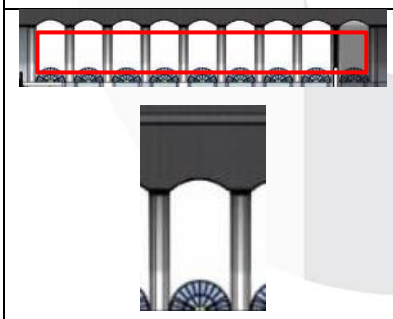
Dari hasil analisis observasi Museum Asia Afrika, perancang dapat mengambil kesimpulan bahwa terdapat banyak unsur-unsur arsitektur kolonialisme di dalam gedung maupun luar gedung. Aula Gedung Merdeka yang pada zaman kolonialisme sering disebut dengan Gedung *Schouwburg*, tercatat beberapa kali direnovasi, namun yang paling terlihat terlihat pada renovasi tahun 1955.

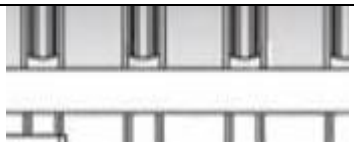
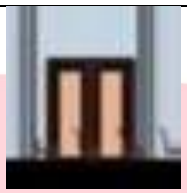
Perbedaan terlihat pada ada atau tidaknya ventilasi, bentuk pintu, serta bentuk dinding. Walaupun tercatat beberapa kali direnovasi, tetapi beberapa ciri khas gedung tetap dipertahankan hingga saat ini, seperti bentuk luar gedung. Lalu, untuk bagian sayap Aalbers atau yang saat ini merupakan Museum Konperensi Asia-Afrika dulu berbentuk kotak dan beratap datar sehingga disebut dengan "*Iron Box*" dan menggunakan gaya arsitektur kolonial modern. Namun, setelah mengalami beberapa kali renovasi, terlihat perubahan gaya arsitektur menjadi *Art Deco*, ditandai dengan beberapa sisi yang melengkung, beratap datar, tidak memiliki teras, serta mayoritas gedung di cat dengan cat berwarna putih.



Gambar 3. 1 Perbedaan Bentuk Gedung
(Sumber : Seminar Museum Konperensi Asia Afrika)

Tabel 3.1 Perbedaan Bentuk Gedung Merdeka

Sebelum Renovasi 1955	Setelah Renovasi 1955
	
Dinding atap berbentuk melengkung	Dinding atap menjadi berbentuk lurus

 Aula memiliki ventilasi yang berbentuk setengah lingkaran	 Ventilasi dihilangkan
 Sisi-sisi pintu telihat lebih tebal	 Sisi pintu terlihat menjadi lebih tipis

Selain itu, perancang juga melakukan observasi pakaian masyarakat Belanda dan pribumi pada masa kolonial melalui film Bumi Manusia dan diperoleh kesimpulan yaitu, perbedaan pakaian yang paling terlihat antara orang Belanda dengan pribumi pada masa kolonial adalah terletak pada penutup kepala serta model baju yang digunakan. Pakaian yang digunakan ini merupakan simbol yang menjadi tanda pengenal status sosial seseorang pada zaman itu.

Setelah melakukan wawancara dengan para remaja dan guru SMP, perancang mendapatkan kesimpulan bahwa perkumpulan Societeit Concordia tidak diajarkan di dalam kurikulum mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Lalu, murid akan dengan mudah menangkap serta menyukai pelajaran sejarah jika guru bisa menggunakan media yang menarik saat mengajar dan film animasi merupakan media yang sangat cocok untuk digunakan dalam memberikan pelajaran sejarah. Selain itu, perancang juga melakukan wawancara dengan ahli di Museum Konperensi Asia Afrika dan memperoleh kesimpulan yaitu, Museum Konperensi Asia-Afrika membutuhkan media informasi mengenai sejarah lengkap Gedung Merdeka untuk pengunjung yang ada di museum. Lalu, anggota dari perkumpulan *Societeit Concordia* merupakan orang-orang Eropa yang menjadi tuan tanah di Bandung Barat, dan mereka ke Gedung Concordia setiap akhir pekan setelah pulang dari gereja. Selain itu, masyarakat pribumi dapat masuk ke dalam gedung tetapi untuk bekerja sebagai pelayan. Selain pelayan, masyarakat pribumi juga bisa masuk ke dalam gedung sebagai *performer*. Namun, tetap saja tidak sembarang pribumi dapat tampil di Gedung Concordia, akan lebih mudah jika mereka masuk

menjadi anggota sebuah komunitas pertunjukan.

Selanjutnya, perancang juga melakukan penyebaran kuisioner mengenai preferensi penggayaan visual dari target audiens kepada 45 orang responden yang berumur 12-15 tahun dan diperoleh kesimpulan yaitu mayoritas responden menyukai penggayaan visual dari film Disney Encanto, dan paling banyak menyukai genre komedi, lalu disusul dengan musikal dan horror. Selain itu, mayoritas responden juga lebih menyukai karakter animasi yang berwujud manusia. Seluruh hasil analisis ini perancang gunakan dalam merancang karya *concept art.*

Data dan Analisis Khalayak Sasaran

Secara geografis, khalayak sasar yang menjadi target utama dalam pembuatan *concept art* ini adalah siswa/I SMP di Indonesia dengan rentang usia 12-15 tahun karena di usia tersebut pelajaran sejarah Indonesia mulai diajarkan di sekolah. Secara demografis, khalayak sasar utama adalah siswa/I SMP berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan usia 12-15 tahun. Secara psikografis, target khalayak sasar untuk perancangan ini adalah remaja yang tidak mengetahui tentang adanya perkumpulan Societeit Concordia serta gemar menonton film animasi.

Data dan Analisis Karya Sejenis

Berikut ini adalah karya sejenis yang digunakan sebagai referensi perancangan *concept art* untuk animasi 2D Kidung. Karya-karya ini dipilih karena memiliki tema yang serupa, yaitu animasi yang bergenre musikal, komedi, dan sejarah.

Sing 2 (2021)	Battle of Surabaya (2015)	Encanto (2021)	Ilustrasi Karya Wastana Haikal

Gambar 3. 2 Analisis Karya Sejenis
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Hasil Analisis

Dari hasil keseluruhan analisis, diperoleh kesimpulan bahwa concept art pertujukan seni di perkumpulan *Societeit Concordia* mengangkat cerita tentang perjuangan seorang masyarakat pribumi yang pintar bernyanyi dan bermain musik menjadi musisi terkenal melalui penampilannya di perkumpulan *Societeit Concordia*. Gaya visual akan memadukan penggayaan Disney studio atau lebih tepatnya film Encanto dengan penggayaan warna pada ilustrasi karya Wastana Haikal. Sehingga, gaya visual yang akan digunakan adalah gaya kartun semi-realis ditambahkan dengan banyak penggunaan

warna-warna *complementary* dan *split complementary* yang *colorful* namun masih terkesan *classic.*

KONSEP PERANCANGAN

Konsep

Konsep Pesan

Perancangan *concept art* ini ingin memberikan pengetahuan mengenai sejarah Gedung Merdeka khususnya pada zaman kolonialisme Belanda yaitu sebagai tempat dilaksanakannya pertunjukan-pertunjukan dan tempat berkumpulnya perkumpulan elit Eropa yang bernama *Societeit Concordia*. Selain itu perancang juga ingin menyampaikan pesan mengenai kerja keras jika ingin menjadi sesuatu, dan suatu saat keberhasilan pasti akan datang dengan sendirinya jika orang tersebut telah berusaha dengan sekuat tenaga. Hal ini dicerminkan melalui karakter dari tokoh *protagonis* yang bernama Arka. Ia berasal dari kaum pribumi yang selalu ceria seperti matahari. Suatu hari, ia memiliki tujuan baru dalam hidupnya ketika ia melihat Annelies Van Hoffel, penyanyi Belanda yang sangat cantik dan bersuara sangat merdu di pertunjukan seni mingguan yang diadakan oleh perkumpulan orang-orang Belanda, *Societeit Concordia.* Selain itu, perancang juga ingin menyampaikan pengetahuan bahwa pada zaman kolonialisme, terdapat sebuah perkumpulan Belanda yang elit dan menjadi *trend-setter* pada zaman itu.

Konsep Kreatif

Perancang mengambil inspirasi cerita dari kisah rasisme orang-orang Belanda kepada masyarakat Indonesia pada saat itu. Orang-orang Belanda menganggap ras mereka lebih unggul daripada orang-orang Indonesia. Perancangan ini sendiri bercerita tentang Arka yang sangat mencintai musik dan ia bercita-cita menjadi musisi yang disukai oleh seluruh ras dan kalangan. Namun, ia bekerja sebagai pelayan di Restoran Gedung Concordia. Tiba-tiba ia mendapatkan kesempatan untuk tampil di dalam Gedung Concordia setelah bertemu dengan Annelies Van Hoffel, namun tentu saja ditentang oleh tamu Belanda. Setelah melewati berbagai halangan dan rintangan, ahkhirnya ia berhasil mewujudkan mimpinya menjadi musisi yang disukai oleh seluruh ras dan kalangan.

Karena setting waktu ada pada tahun 1930-an, perancang memutuskan untuk menggunakan warna-warna *split complementary, conplementary* dan *analogus* karena genre *concept art* ini adalah musikal dan komedi. Lalu, perancang juga akan menggunakan gabungan penggayaan visual dari film Disney Encanto, dan ilustrasi karya Wastana Haikal untuk menggambarkan perancangan karya . Untuk

penggambaran karakter perancang menggunakan warna yang colorful dan mayoritas menggunakan hangat dan untuk penggambaran environment perancang menggunakan warna-warna gelap dan dingin. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kontras antara karakter dan *background*.

Konsep Media

Media yang digunakan untuk menampilkan *concept art* ini adalah art book. Art book ini berisi proses sketsa hingga hasil akhir dari *concept art*. Selain itu menampilkan seluruh hasil akhir *concept art* dilengkapi penjelasan sesuai konteks gambar. Untuk proses perancangan, perancang menggunakan software Clip Studio Paint untuk keseluruhan proses perancangan, mulai dari tahap ideasi, sketsa, clean up hingga finalisasi. Perancang juga menggunakan software Adobe InDesign untuk proses *layouting art book.*

Tabel 4.1 Software yang digunakan

Aplikasi Clip Studio Paint	Aplikasi Adobe InDesign

Konsep Visual

Perancangan concept art ini menggunakan gaya *semi-realistic*, yang menggambarkan anatomi karakter dan objek menyerupai dunia asli, tetapi disederhanakan menjadi 2 dimensi. Pewarnaan karakter disesuaikan antara sifat karakter dengan teori warna dari Tillman. Lalu, environment menyerupai lingkungan di dunia nyata dan dirancang sesuai dokumentasi lokasi pada zaman kolonialisme, tetapi terdapat proses pemberian warna oleh perancang sendiri karena menyesuaikan dengan dokumentasi yang berwarna hitam putih. Pewarnaan *environment* banyak menggunakan warna-warna dingin untuk memberikan kontras kepada karakter yang mayoritas berwarna hangat dan cerah. Film animasi ini bergenre utama musikal dengan sub genre sejarah dan komedi sehingga warna yang ditonjolkan harus memberikan kesan lampau, namun tetap tidak terlihat suram.

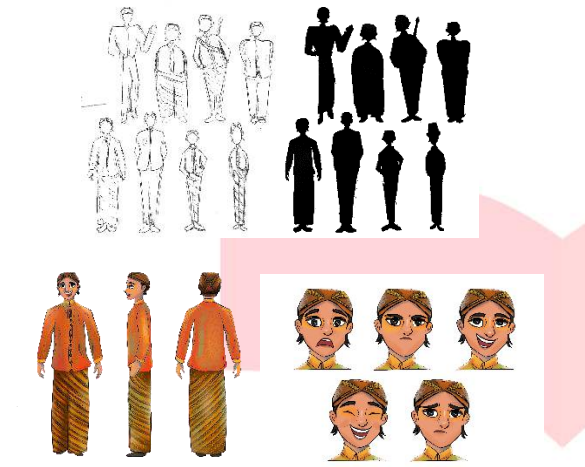
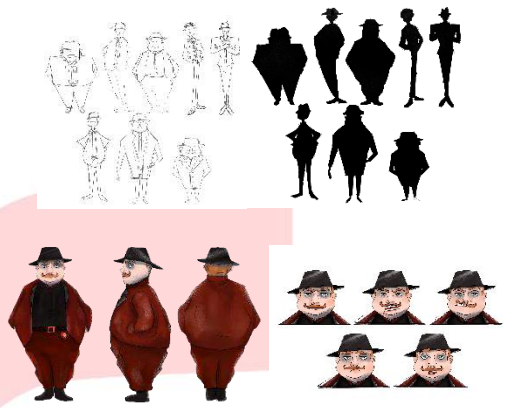
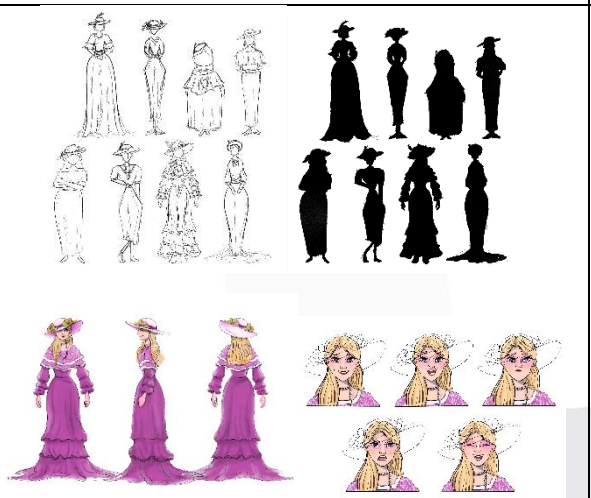
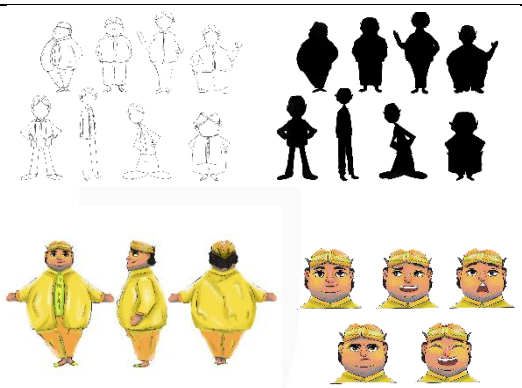
Hasil Perancangan

Karakter

Konsep visual digunakan dalam perancangan karakter berdasarkan bentuk fisik, psikologis, dan sosiologis lalu dilengkapi dengan art style yang disukai oleh target audiens. Berdasarkan data yang ada, target audiens menyukai *art style* dari Disney Encanto yang bergaya kartun semi-realistis dan

pewarnaan dari seniman Indonesia, Wastana Haikal yang menggunakan warna-warna *split complementary, conplementary* dan *analogus.*

Tabel 4.1 Hasil Perancangan Karakter

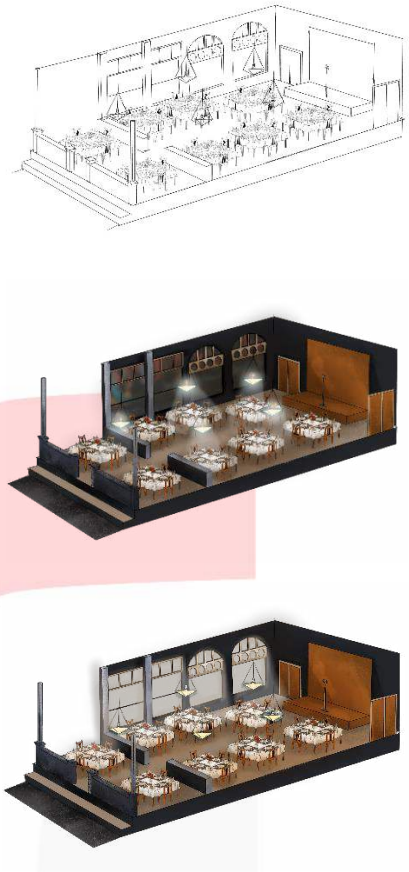
Arka	**Dirk Van der Hall**
	
Annelies Van Hoffel	**Asep**
	

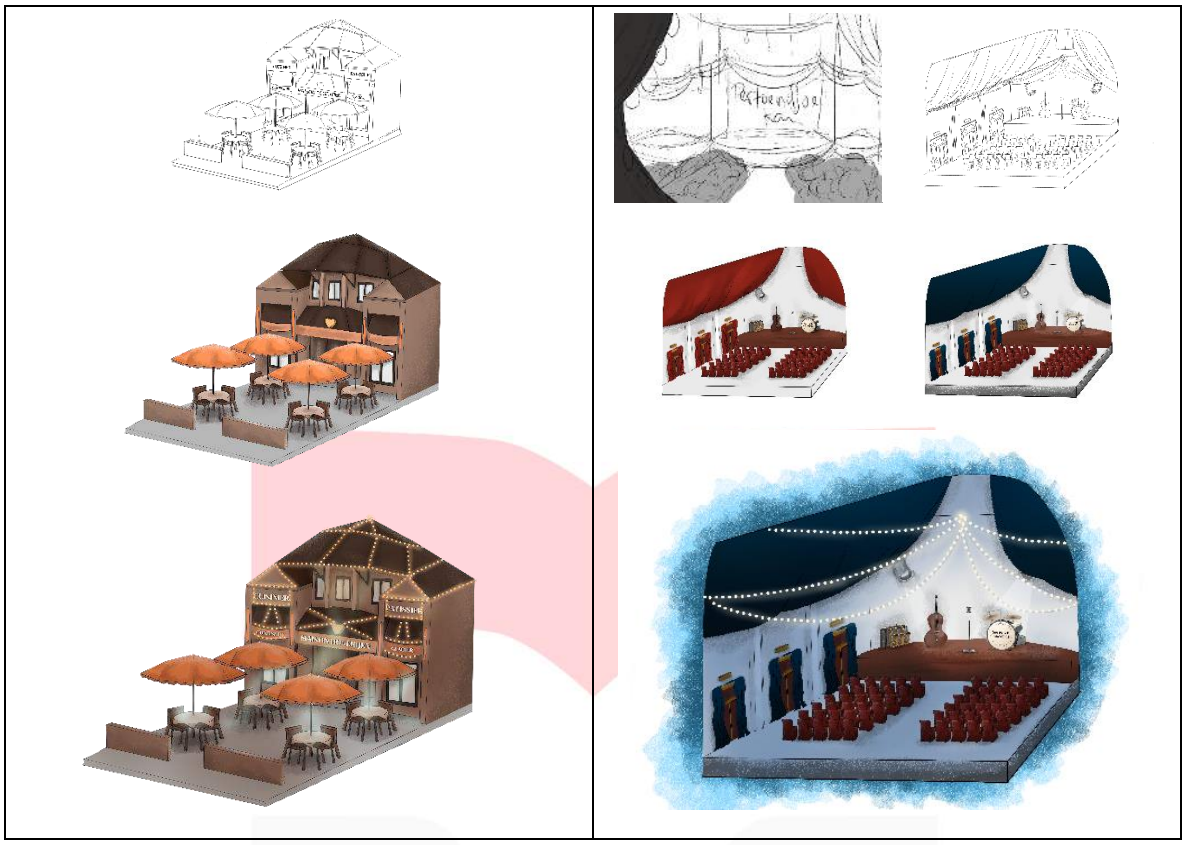
Environment

Perancangan konsep visual environment berdasarkan proses observasi pustaka dan lapangan ke Aula Gedung Merdeka dan Museum Konperensi Asia Afrika.

Tabel 4.2 Hasil Perancangan Environment

Jalan Asia Afrika/ Bagian depan Gedung Concordia	**Restoran Concordia**

	
Restoran Maison Bogerijen	**Aula Schouwburg**

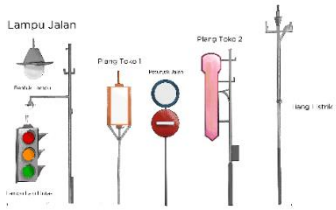
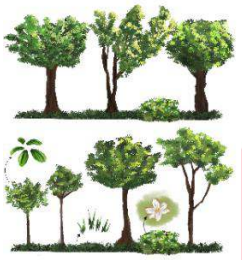
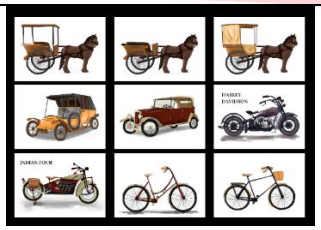


Properti

Perancangan konsep visual properti berdasarkan proses observasi pada video “Mooi Bandung” serta foto-foto yang dipotret pada dekade 1930-an di sekitar Jalan Asia-Afrika.

Tabel 4.3 Hasil Perancangan Properti

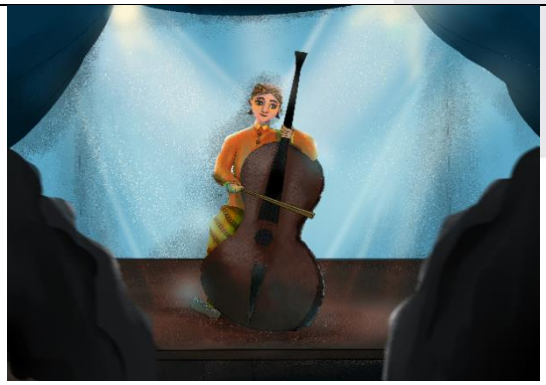
Properti Jalan Asia Afrika/ Bagian depan Gedung Concordia	Properti Restoran Concordia

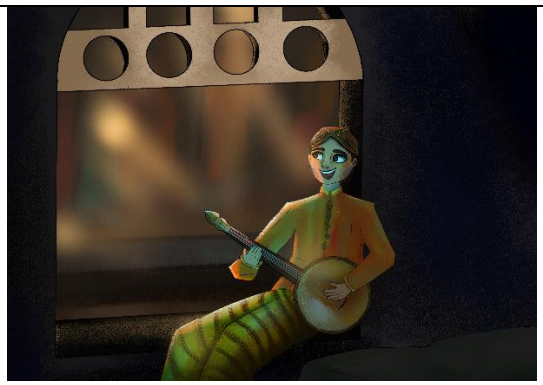
 	
Kendaraan	**Alat Musik di Aula Schouwburg**
	

Key Arts

Berikut merupakan hasil akhir karya dari perancangan *concept art* animasi 2D yang berjudul Kidung.

Tabel 4.4 Hasil Perancangan

No.	Gambar	Keterangan
1.		Arka memainkan alat musik kontrabass di panggung aula schouwburg dan ditonton oleh penonton dari Eropa.

2.		Arka terinspirasi setelah melihat penampilan Anne. Ia pun bernyanyi sambil memainkan ukulelenya dan duduk di jendela restoran.
3.		Arka dan Anne senang dapat bertemu kembali setelah lama tidak bertemu karena Arka diusir dari restoran Concordia karena bernyanyi di panggung restoran.
4.		Arka dan Anne tampil bersama di Aula Schouwburg
5.		Asep merasa cemas karena bohong kepada Tuan Dirk.

KESIMPULAN

Berdasarkan teori serta hasil analisis dari data observasi, wawancara, karya sejenis, kuisioner, serta hasil perancangan, hal yang dapat disimpulkan oleh perancang adalah Societeit Concordia merupakan perkumpulan yang elit dan menjadi *trend-setter* pada zaman kolonialisme Belanda atau sekitar dekade 1930-an. Mereka biasa melaksanakan pertemuan di Gedung Concordia yang saat ini berubah nama menjadi Gedung Merdeka. Orang yang bisa menjadi anggota dari perkumpulan Societeit Concordia sangat *eksklusif*, yaitu orang Eropa. Orang Indonesia asli atau pribumi tidak dapat menjadi anggota Societeit Concordia. Karena itu, perancang dapat menyimpulkan bahwa kejadian rasisme masih sering terjadi pada masa itu, dimana orang Eropa menganggap ras mereka lebih unggul daripada orang Indonesia.

Perolehan data dan referensi didapatkan melalui proses observasi lapangan di Museum Konferensi Asia-Afrika, observasi pustaka buku pelajaran IPS untuk bangku SMP, observasi film Bumi Manusia serta video "Mooi Bandoeng", wawancara dengan 3 narasumber remaja SMP, guru SMP, serta ahli di Museum Konferensi Asia-Afrika, lalu menyebarkan kuisioner preferensi visual kepada remaja berumur 12-15 tahun, analisis 4 karya sejenis (Encanto, Sing 2, Battle of Surabaya, Ilustrasi karya Wastana Haikal), studi pustaka mengenai teori objek yaitu perkumpulan *Societeit Concordia* dan Gedung Merdeka, serta teori medium yaitu seputar teori animasi dan *concept art.* Setelah melakukan proses pengumpulan data, didapatkan hasil data yang digunakan sebagai landasan perancangan. Perancang mulai melakukan pengerjaan konsep kreatif dengan alur, pembuatan cerita fiktif, pembuatan *moodboard*, lalu pembuatan *backstory*, penokohan, eksplorasi bentuk dan siluet, hingga proses pewarnaan pada karakter. Untuk perancangan *environment,* data referensi yang digunakan adalah data yang sudah diperoleh melalui studi pustaka serta observasi dari video "*Mooi Bandoeng*". Lalu, perancang mulai merancang *environment* dengan alur, pembuatan sketsa-sketsa ide dan berupa *isometri* keseluruhan ruangan, proses *line art*, pewarnaan dasar, hingga proses *shading*.

Target audiens dari film animasi 2D yang berjudul Kidung ini merupakan remaja berumur 12-15 tahun. Saat proses perancangan concept art, hal yang harus diperhatikan adalah gaya visual serta bagaimana membuat ilustrasi yang dapat memvisualisasikan cerita. Oleh karena itu agar sesuai dengan target audiens, perancang menggunakan penggayaan visual dari Disney Encanto serta ilustrasi karya Wastana Haikal sehingga perancangan bergaya semi-realistic dan banyak menggunakan teori warna dari Tillman dalam merancang karakter. Selain itu, perancang juga menggunakan warna yang *colorful*,

namun tetap *klasik* dan *vintage* karena menyesuaikan dengan tahun 1930-an.

Perancangan *concept art* untuk animasi 2D yang berjudul Kidung memberikan wawasan baru kepada perancang dalam mengetahui bagaimana cara memvisualisasikan sebuah cerita, serta sejarah Gedung Merdeka sebelum dilaksanakannya Konferensi Asia-Afrika. Banyaknya data yang sudah terkumpul hingga saat ini, merupakan pondasi dalam proses perancangan sehingga *concept art* untuk animasi 2D yan berjudul Kidung ini dapat terealisasikan. Namun, perancang juga mempelajari bahwa dalam proses berkarya, pasti ada saja kekurangan atau hal yang tidak sesuai dengan rencana awal. Hal ini membuat perancang belajar mengenai cara adaptasi dan mencari jalan penyelesaian dalam proses perancangan jika ada yang tidak sesuai dengan rencana awal.

SARAN

Perancangan *concept art* untuk animasi 2D yang berjudul Kidung memberikan wawasan baru kepada perancang dalam mengetahui bagaimana cara memvisualisasikan sebuah cerita, serta sejarah Gedung Merdeka sebelum dilaksanakannya Konferensi Asia-Afrika. Banyaknya data yang sudah terkumpul hingga saat ini, merupakan pondasi dalam proses perancangan sehingga *concept art* untuk animasi 2D yang berjudul Kidung ini dapat terealisasikan. Namun, perancang juga mempelajari bahwa dalam proses berkarya, pasti ada saja kekurangan atau hal yang tidak sesuai dengan rencana awal. Hal ini membuat perancang belajar mengenai cara adaptasi dan mencari jalan penyelesaian dalam proses perancangan jika ada yang tidak sesuai dengan rencana awal, sehingga di penelitian selanjutnya perancang dapat menghasilkan karya yang lebih baik dan dapat melakukan riset dan analisis yang lebih tepat.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh, H., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Desain Karakter Untuk Animasi Kena And The Spirit Of West Java. *eProceedings of Art & Design*, *8*(6).

Abdurrahman Fatoni. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Rineka Cipta.

Anjaya, A. (2020, November). Studi Perbedaan Komposisi Pada Sinematografi Dan Efek Yang Dihasilkan. In *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology* (Vol. 1, No. 1, pp. 604-612).

Cantrell, Bradley & Yates, Natalie. (2012). *Modelling the Environment: Techniques and Tools for the 3D*

Illustration of Dynamic Landscape. John Willey & Sons, Inc.

Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout : from Student to Professional*. Imprint unknown.

Ghertner, E. (2017). *Layout and Composition for Animation*. Routledge.

Hamim, M. I. H., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Background Dan Environment Untuk Animasi Pendek 2d "apresiasimu" Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis. *eProceedings of Art & Design*, *8*(6).

Hutagalung, R., Nugraha, T. (2008). *Braga Jantung Parijs Van Java*. (Cet. Ke-1) Ka Bandung.

Kahfi, A. Y. (2021). *Teori Warna*. Universitas Negeri Jakarta.

Krages, B. (2005). *Photography The Art of Composition*. (Cet. Ke-2). Allworth Press

Kunto, H. (2014). *Wajah Bandoeng Tempo Doeloe*. (Cet. Ke-5). Granesia Bandung.

Monica., Luzar, Laura C. (2011). *Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan*, 2(2). 1084-1096.

Moreno, L. (2014). *The Creation Process of 2D Animated Movies.* 2nd Batx. B

Muslim, A. (2013). *Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multietnis*. *Jurnal diskursus islam*, *1*(3), 483-494.

Nazir. (2003). *Metode Penelitian.* Ghalia Indonesia

Norling, E. R. (1999). *Perspective Made Easy* (Dover Art Instruction). (Cet. Ke- 31.537). Dover Publications.

Ramadina, S. P., Piliang, Y. A., & Adisasmito, N. D. (2021). Makna visual dalam ilustrasi naskah sajarah Banten. *Panggung*, *3*(1), 307-316.

Rapi, M. (2015). *Memahami Konsep dan Prinsip Gambar Perspektif*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Robertson, S., & Bertling, T. (2013). *How to Draw*. Design Studio Press.

Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. PT Elex Media Komputindo.

Soekanto, S. (2010). *Sosiologi Suatu Pengantar*. (Cet. Ke-43). Rajawali Press.

Sofyan, A. (2019). Dari Societeit Concordia Menuju Gedung Merdeka: Memori Kolektif Kemerdekaan Asia Afrika. IHiS (*Indonesian Historical Studies*), 3(1), 17-28.

Sudarsono, A., Wijayanti, A. T. (2016). *Pengantar Sosiologi.*

Susanto, Yusuf M., Ahmad Adib, Anang T. Wahyudi. (Tanpa Tahun). *Perancangan Buku Concept Art Adaptasi dari Novel Ancient Realm Karya Michael Chandra*. Universitas Kristen Petra Surabaya.

Suwasono, Arief A. (2017). *Konsep Art dalam Desain Animasi*, 10(1), 1.

Tamimi, N., Fatimah, I. S., & Hadi, A. A. (2020). *Tipologi Arsitektur Kolonial di Indonesia. J. Vitr*, *10*(1), 45-52.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design.* Focal Press.

Trihanondo, D., & Endriawan, D. (2018). *The role of higher education in society activation through digital mural in ASEAN cities*. MS&E. 434(1). 012284

Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial "Adit & Sopo Jarwo". Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual. 1(1).

Yasmin, S., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Concept Art Animasi 2d â€ œlovely Pawsâ€. *eProceedings of Art & Design*, *6*(3).

Yot, R. (2020). *Light for Visual Artist : Understanding and Using Light in Art and Design*. (Cet. Ke-2). Laurence King Publishing.

Zeegen, L. (2009). *What is Illustration?.* RotoVision.