

PERANCANGAN *CONCEPT ART ENVIRONMENT* SITUS ISTANA RATU BOKO

DESIGNING ENVIRONMENT CONCEPT ART FOR SITES OF QUEEN BOKO PALACE

Bagus Adi Irawan, Arief Budiman, S. Sn., M. Sn

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Commissionbagus@gmail.com, Ariefdjahmir@gmail.com

Abstrak

Perancangan *Concept Art* ini merupakan perancangan *Concept Art* yang befokus pada *Environment* di Situs Istana Ratu Boko. Bertujuan untuk mengvisualisasikan *Environment* Istana Ratu Boko secara detail. Dalam penggambaran bentuk serta nuansa yang dibangun pada *Concept Art*, diharapkan mampu menggambarkan suasana yang mampu di rasakan oleh pembaca terutama orang dewasa yang mampu membaca estetika gambar. Visualisasi *Concept Art* Istana Ratu Boko ini juga ditujukan untuk usaha pelestarian situs-situs bersejarah yang semakin lama semakin punah. Dalam perancangan *Concept Art Environment* istana ratu boko ini penulis menggunakan metode pengumpulan data, analisis dan selanjutnya divisualisasikan dengan menggunakan beberapa pendekatan teori ilustrasi untuk membangun nuansa yang sesuai dengan target penulis untuk audiens. Dari perancangan *Concept Art* ini penulis mampu menyimpulkan bahwa perancangan *Concept Art Environment* dalam membangun nuansa haruslah sangat memperhatikan komposisi warna yang disusun, sehingga nuansa tersebut mampu dirasakan oleh penikmat karya.

Kata Kunci: Situs, Istana Ratu Boko, *Concept Art*, *Environment*.

Abstract

Design Concept Art is a design Concept Art that focuses on the Environment at Ratu Boko Palace Site. Aims to visualize the Queen's Palace Boko's environment in detail. In the depiction of shapes and nuances built on Concept Art, is expected to describe the atmosphere that can be felt by the readers, especially adults who are able to read the aesthetics of the image. Visualization Concept Art Ratu Boko Palace is also intended for the preservation of historical sites that increasingly extinct. In designing Concept Art Environment this queen boko palace the author uses data collection methods, analysis and subsequently visualized by using some illustration theory approach to develop nuances in accordance with the target writers for the audience. From the design of Concept Art, the writer is able to conclude that the design of Concept Art Environment in building the nuance must be very concerned about the composition of the color that is arranged, so that the nuance can be felt by the audience of the work.

Keywords: Site, Ratu Boko Palace, *Concept Art*, *Environment*.

1. Pendahuluan

Situs kerajaan kuno merupakan peninggalan bersejarah yang penting bagi budaya bangsa Indonesia. Peninggalan tersebut merupakan bukti dari kemegahan serta kesejahteraan bangsa Indonesia pada zaman dulu. Namun semakin lama situs-situs dari kerajaan kuno tersebut mengalami kerusakan yang disebabkan dari faktor bencana alam sehingga menjadikan situs-situs kerajaan kuno menjadi runtuh dan hancur. Salah satu contoh kota di Indonesia yaitu Yogyakarta yang memiliki kekayaan akan budaya serta peninggalan situs-situs sejarah. Namun selain memiliki kekayaan akan budaya, kota Yogyakarta juga memiliki potensi bencana alam yang besar. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikutip dari website Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral (Administrator, 2009) yang menyebutkan bahwa "Indonesia merupakan salah satu bagian wilayah di dunia yang mempunyai sistem seismotoniik yang tergolong rumit dengan frekuensi kejadian gempa bumi yang cukup tinggi. Feenomena tersebut disebabkan posisi Indonesia terletak pada wilayah tumbukan (pertemuan) 3 (tiga) buah lempeng besar berukuran benua yang secara terus menerus bergerak. Ketiga lempeng aktif tersebut adalah Hindia-Australia, Pasifik dan Eurasia. Karenanya, gempa bumi berkekuatan lebih dari 6 skala Richter berpeluang terjadi di wilayah selatan Pulau Jawa".

Dalam menyampaikan informasi suatu objek yang lebih dan menarik, dibutuhkan penyampaian informasi secara menyeluruh dan efektif, salah satunya dengan cara visual. Visual adalah suatu komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan sudut pandang yang berbeda. Seperti halnya visual yang digunakan dalam beberapa penyampaian informasi seperti pada iklan Televisi ataupun video documenter di berbagai media lainnya membuat penyampaian informasi tersebut lebih menarik. Sebelum sebuah visual dibangun langkah pertama yang harus dilakukan adalah pembuatan konsep atau disebut dengan *Concept Art*. *Concept Art* sangat berperan penting dalam pembangunan konsep nuansa yang akan dibangun dalam sebuah visual. *Concept Art* digunakan sebagai penggambaran sebuah gaya yang akan diusung dalam visual, sehingga menjadikan *Concept Art* sebagai acuan dalam pembuatan karya tersebut. Seperti dalam sebuah film yang berjudul 300, The Lord of The Ring dan The Hobbit. *Concept Art* dalam film tersebut berperan penting dalam pembangunan sebuah gaya dan pembangunan nuansa yang sangat berpengaruh dalam cerita, terutama dalam penggambaran sebuah style yang akan disajikan dalam mempengaruhi keseluruhan aspek cerita, sehingga membuat cerita dalam film tersebut sangatlah menarik.

Dari penampilan eksotis yang dimiliki oleh situs Istana Ratu Boko, penulis ingin menciptakan sebuah *Concept Art* yang mampu menggambarkan semua aspek keseluruhan Istana Ratu Boko, sehingga mampu untuk menginterpretasikan penggambaran Situs, seperti yang di sebutkan oleh Andrew Loomis dalam bukunya yang berbunyi “illustrating is an interpretation, selection and statement” (loomis, Andrew : 19) yang diharapkan mampu menginterpretasikan semua aspek bangunan Istana Ratu Boko dalam *Concept Art* yang akan dibuat, Dari konsep tersebut, diharapkan akan mampu meningkatkan minat wisatawan untuk tertarik berkunjung dan mengetahui sejarah Istana Ratu Boko.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Istana Ratu Boko

Istana Ratu Boko merupakan sebuah situs kerajaan yang berada pada sebuah bukit sebelah selatan dari candi Prambanan, tepatnya berada di wilayah dua Dukuh, yakni Dukuh Dawung, Desa Bokoharjo dan Dukuh Sumberwatu, Desa Sambireja, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta, Indonesia. Bangunan atau situs ini memiliki daya tarik tersendiri dikarenakan dari posisi Situs ini terdapat pada puncak bukit yang memungkinkan kita bisa melihat pemandangan-pemandangan yang indah dari ketinggian tersebut, serta bisa melihat Candi Prambanan dan juga Gunung Merapi.

2.2 *Concept Art*

Sebelum melakukan pembuatan sebuah animasi, akan ada tahapan yang di sebut sebagai “*Concept Art*”, sebagai dasar pembuatan sebuah animasi. *Concept Art* itu sendiri mempunyai arti yaitu sebuah komunikasi visual yang mempresentasikan sebuah desain, ide dan suasana yang akan digunakan dalam produksi film, video game, animasi, atau komik sebelum dijadikan produk akhir. *Concept Art* sendiri adalah sebuah divisi yang khusus dalam pengembangan visualisasi cerita, proses ini di kerjakan sebelum memulai sebuah project animasi. Divisi ini bertanggung jawab atas semua pendekatan-pendekatan yang akan di pakai dalam sebuah animasi, dari mulai nada, warna, serta style gambar yang akan di kerjakan untuk animasi. Dalam sebuah jurnal yang di tulis oleh Andry Setiawan, Heru Dwi Waluyanto, Anang Triwahyudi adapun proses-proses tersebut digolongkan menjadi 3 bagian secara umum, yaitu:

- *Briefing and Research* : Adalah proses awal pra produksi yang di kerjakan oleh *Concept Artist* untuk membaca dan memahami brief yang diberikan oleh sutradara ataupun director, yang selanjutnya di teruskan dengan penelitian.
- *Ideation* : Adalah proses pengumpul hasil riset dan hasil pengesahan yang telah dilakukan oleh director atau sutradara dan selanjutnya akan divisualisasikan oleh *Concept Artist*.
- *Presentation Pitch and Review*: Proses ini adalah proses penyerahan hasil penerjemahan visual yang telah dilakukan oleh *Concept Artist* untuk seleksi dan dipertimbangkan oleh sutradara atau director sebagai pemilihan untuk ide-ide yang tepat yang akan digunakan sebagai ide pokok utama.

2.3 *Environment Design*

2.3.1 *Background, foreground and middleground*

Pengertian *Background* dalam dunia animasi 2D adalah segala bentuk lingkungan dimana karakter sedang beraksi ataupun berinteraksi. Seperti yang di katakana oleh Mike S Flower dalam bukunya yang berjudul “Animation-Background layout(2002)” yang menyatakan “*The animation layout Background is the Environment for which character will live, act, and interact with other element.*”(Flower 2002:144).

2.3.2 *Perspektif*

Perspektif adalah sebuah teori yang digunakan seorang desainer/seniman sebagai acuan pembuatan sebuah objek tiga dimensi pada objek yang datar. Teori ini di dasari oleh pernyataan Mike S Flower dalam bukunya yang berjudul “Animation-Background layout(2002)” yang menyatakan “*Perspective is a Theory of Drawing, which allow the artist a way to graphically depict three-dimensional objects on paper or other media, as they exist in space*” (Flower 2002:10).

2.3.3 *Point of interest*

Point of interest adalah salah satu point yang penting dalam pembuatan Environment, karena dalam pembuatan Environment kita tidak perlu melakukan pendetailan dalam semua segi, cukup pada point yang akan menjadi point utama dalam Environment yang kita rancang. Jadi salah satu kegunaan point of interest adalah untuk menyaring pendetailan-pendetailan pada objek-objek yang tidak terlalu penting pada gambar

2.3.4 *Time of the day*

Dalam perancangan sebuah Environment kita juga harus memperhatikan waktu dalam kebutuhan cerita, karena waktu akan mempengaruhi segala aspek lain. Seperti misalnya setting waktu pagi dan sore akan mempunyai karakteristik berbeda dalam penggambaran walupun mungkin identik dengan warna orange, namun memiliki karakteristik masing-masing

2.3.5 *Weather*

Cuaca juga point yang perlu diperhatikan, karena penggambaran dan aspek-aspek tertentu ikut terpengaruh oleh cuaca, misalnya dalam penggambaran gunung, atau lingkungan ketika hujan, ketika panas, mendung, semua pasti memiliki karakteristik masing-masing.

2.3.6 *Season*

Musim adalah penentu dalam sebuah cerita, karena musim akan menentukan sebuah atmosfer yang akan membawa cerita tersebut kepada tujuannya. Misalnya setting pada musim kemarau, pada musim hujan, akan memiliki kualitas atmosfer yang berbeda

2.3.7 *Lighting*

Dalam pembuatan *Environment* pencahayaan juga sangat berpengaruh, terutama dalam penentuan bentuk serta tekstur. Cahaya itu sendiri juga akan mempengaruhi warna serta bentuk benda yang akan di buat. Pada dasarnya terdapat dua pencahayaan dasar, yaitu pencahayaan langsung dan tidak langsung. Pencahayaan langsung yaitu cahaya yang diperoleh oleh benda langsung dari sumber cahaya, sedangkan untuk pencahayaan tidak langsung yaitu cahaya yang di peroleh dari pantulan objek lain.

2.3.8 *Property Design*

Property design adalah desain segala bentuk property pendukung yang mendukung sebuah Environment, termasuk barang-barang, alat-alat, dan perlengkapan.

2.4 *Color*

2.4.1 *Contrast of Hue* (kontras warna)

Contrst of Hue adalah kontras yang paling simple di antara 7 kontras, karena tidak meyangkut begitu banyak dalam kombinasinya yang minimal terdiri dari 3 kombinasi warna.

2.4.2 *Light-Dark Contrast* (kontras gelap-terang)

Pola *Ligh-Dark* ini merupakan susunan pola mendasar dalam kehidupan manusia dan alam. Dan komposisi ekspresi warna paling kuat dalam point *Light-Dark* ini adalah hitam-putih. Dikarenakan 2 warna ini mempunyai perlawanan yang sangat kuat dengan warna kroma dan abu-abu diantara keduanya. dan warna paling mencolok untuk gelap terang adalah warna kuning sebagai terang dan ungu sebagai gelap.

2.4.3 *Cold-warm Contrast* (kontras panas-dingin)

Dalam kombinasi warna pada point ini, menyajikan sebuah kombinasi warna antara warna dingin dan warna panas. Yang akan berpengaruh secara fisik maupun psikologi. Adapun warna yang bertentangan yaitu warna red-orange sebagai warna panas dan blue-green sebagai warna dingin dengan dipengaruhi gelap-terang sebuah tekanan warna itu sendiri.

2.4.7 *Contrast of Extension* (perluasan dari kontras)

Teori ini membahas tentang besar kecilnya skala warna pada sebuah kombinasi, namun dengan besar kecilnya skala warna pada sebuah kombinasi, kombinasi tersebut harus tetap menjaga sebuah keseimbangan warna.

2.4.8 Warna sebagai Emosi

2.4.9 Warna sebagai Simbol

3. Pembahasan

3.1 Hasil Analisis Data

Analisis data yang penulis gunakan adalah analisis data secara visual. Yang di lakukan dengan penganalisan karya sejenis yang digabungkan dengan hasil observasi serta data pendukung untuk mengkonstruksi visual yang akan di rancang. Sehingga di peroleh hasil, yaitu :

- **Penggunaan *Concept Art***
Penggayaan atau style yang di dapatkan oleh penulis setelah melakukan analisis data dari Observasi, data pendukung, adaptasi serta Studi literature adalah dengan style *semi-realist*, dengan karya yang memadukan penggayaan yang diadaptasi dari konsep art diatas. Dikarenakan penulis menganggap dengan penggunaan style tersebut akan lebih bisa di terima dalam penyampaian sebuah sejarah walaupun bersifat fiksi.
- **Warna *Concept Art***
Dalam perancangan *Concept Art* ada beberapa unsur warna yang diperhatikan, terutama dalam pembuatan nuansa dan suasana penggambaran Situs Istana Ratu Boko. Penggunaan warna dalam penggambaran environment menggunakan warna sederhana dengan kombinasi Light-Dark contrast yang diharapkan mampu mengidentifikasi dimensi. Sedangkan untuk penggambaran nuansa dan suasana ada beberapa aspek yang perlu di perhatikan, dalam segi warna fisik seperti seperti warm-cold contrast dan contrast of extension serta segi psikologi dan symbol.
- **Tekstur *Concept Art***
Dalam penggunaan tekstur, penggambaran *Concept Art* memiliki beberapa tekstur yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan, seperti tekstur batu dan rumput, serta beberapa tekstur lain. Penggunaan tekstur sangat mempengaruhi visual *Concept Art*, dengan tekstur *Concept Art* tersebut akan terasa lebih hidup dan realist.
- **Perspektif *Concept Art***
Perspektif yang akan digunakan dalam pembuatan *Concept Art* yaitu perspektif satu titik hilang, dua titik hilang dan tiga titik hilang. Dalam penggambaran perspektif perancangan juga memperhatikan beberapa poin yaitu penempatan benda serta skala benda sehingga mampu mempunyai atau proporsi yang benar.
- **Angle *Concept Art***
Penggunaan angle dalam penyusunan *Concept Art* mempunyai peran yang sangat penting untuk menjadikan *Concept Art* environment menjadi *Concept Art* yang menarik. Dalam perancangan *Concept Art* ini perancang akan menggunakan beberapa angle yang ekstrim seperti frog eye, bird eye, serta pengambilan angle dari spot-spot yang menarik.
- **Kompleksitas *Concept Art***
Yang dimaksud kompleksitas disini adalah kompleksitas gambar yang akan dirancang untuk penyusunan *Concept Art*. Adapun kompleksitas gambar memiliki tiga katagori, katagori A, B, dan C. katagori A digunakan dalam pembuatan Cover, fine art setiap Bab, serta penggambaran Nuansa. Katagori B digunakan dalam penggambaran fine art Sub-Bab dan katagori C digunakan dalam penggambaran konten bangunan, serta environment penyusun.
- **Layout *Concept Art***
Penglayoutan dalam *Concept Art* yang akan digunakan sebagai pacuan pembuatan *Concept Art* adalah berpacu pada kombinasi ketiga sample yang digunakan sebagai studi literasi. Yaitu penataan lyout, susunan konten serta keperluan-keperluan yang akan digunakan dalam pembuatan *Concept Art* akan penulis masukkan dalam konsep art. Dalam ranah Background atau Environment, penglyoutan akan di mulai dengan sketch-sketch pacuan dari data dan dilanjutkan dengan hasil akhir, sedangkan untuk property digambarkan terpisah dengan Environment namun dalam point yang sama. Selain itu untuk penggambaran yang bersifat general akan digunakan dalam pemisah serta sekedar pelengkap yang akan menjadikan *Concept Art* lebih menarik. Tidak lupa untuk ranah Background akan di gambarkan secara luar segala Environment, terutama pada tempat-tempat penting yang ada dalam cerita.

3.2 Segmentasi

Target audience adalah target pendistribusian karya yang akan di nikmati oleh kalangan :

3.2.1 Demografis

Secara Demografis yang penulis targetkan adalah laki-laki dan perempuan dengan usia 18 sampai 22 tahun pelajar dan masyarakat umum.

3.2.2 Geografis

Masyarakat perkotaan dan pedesaan terutama pengguna Gadget, dikarenakan karya akan didistribusikan melalui media internet.

3.2.3 Psikografis

Penulis menargetkan pada wisatawan sekitar 18 sampai 22 tahun. Dikarenakan penulis ingin menciptakan gairah masyarakat untuk lebih mencintai sejarah

3.3 Konsep Pesan

Ide dari perancangan konsep art ini adalah untuk menghadirkan Environment bersejarah dari Istana Ratu Boko yang diadaptasi dari konsep kebudayaan hindu dan budha yang telah rapuh dan runtuh menjadi konsep art yang lebih berbentuk untuk upaya melestarikan dan memperkenalkan kembali konten-kontel local kepada masyarakat umum khususnya generasi muda Indonesia.

Pesan yang coba dikomunikasikan dari perancangan ini sesuai dari analisis data yang merujuk pada bentuk, makna dan fungsi dari konsep sejarah istana ratu boko pada peninggalan kebudayaan bercorak hinduisme dan buddhisme yang diambil khususnya arsitektur dan landscape alamnya. Dari konsep kebudayaan tersebut penulis merancang konsep art sehingga menghasilkan suasana baru, namun juga tetap memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dan konsep budaya tersebut.

3.4 Konsep Kreatif

Dalam perancangan konsep art ini penulis merujuk pada sebuah konsep budaya di Indonesia khususnya budaya kejawan yang dicampurkan dengan kebudayaan agama hindu dan budha, yang selanjutnya di presentasikan kedalam visual sesuai dengan adaptas Istana ratu boko. Dengan riset data observasi serta studi pustaka diperoleh data untuk menunjang pembuatan konsep visual dari segi detail bangunan hingga Environment lingkungan dari ratu boko tersebut. Oleh karena itu penulis ingin menyajikan sebuah konsep detail istana ratu boko yang mampu menyampaikan informasi istana ratu boko kepada masyarakat atau audien.

Setiap orang mempunyai perspektif yang berbeda dalam pengartian sebuah kata atau tulisan, terutama dalam penggambaran visual kata atau kalimat tersebut. Maka dari itu penulis ingin menyajikan visual sebagai representasi dari sejarah istana ratu boko, yang mana ditujukan untuk menyatukan representasi masyarakat terhadap istana ratu boko sehingga menarik minat masyarakat dalam mempelajari sejarah situs kuno terutama istana ratu boko.

3.5 Konsep Media

Dalam perancangan konsep art ini penulis mencoba menghadirkan sebuah teaser yang menampilkan Environment dengan menggunakan media video documenter berdurasi pendek dan media cetak. Dalam menggunakan media video akan dipublikasikan pada situs-situs social media seperti vimeo, youtube, facebook, instagram dan lain sebagainya. Hal ini didasarkan pada target audience yang ada yaitu remaja sampai dengan orang dewasa yang sering menggunakan social media, sedangkan untuk media cetak akan dipublikasikan ke perpustakaan budaya untuk digunakan sebagai referensi dan koleksi.

3.6 Konsep Visual

Gaya visual yang akan dipakai dalam perancangan konsep art ini adalah semi-realist, dari data target audience yang ada style semi realist kebanyakan disukai oleh remaja-dewasa, orang lebih mengapresiasi style semi-realist dari pada style cartoon karena menurut mereka membuat Environment dengan style ini akan lebih susah dan lebih menarik dari pada style cartoon sehingga mereka lebih tertarik dengan gaya visual semi-realist. Adapun proses pengkonsepan dimulai dari pemetaan secara luas terhadap istana ratu boko,



Gambar 3.1 Peta Istana Ratu Boko

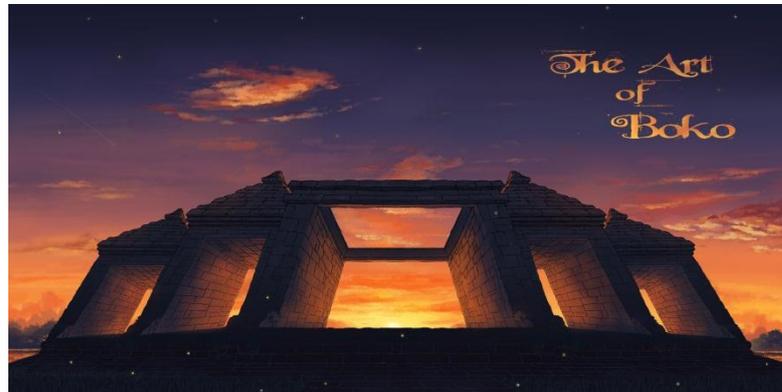
Setelah selesai melakukan proses pemetaan, selanjutnya di gambarkan sketsa kasar susunan konten yang akan ada dalam *Concept Art* beserta kompleksitas gambar yang akan digunakan.

Tabel 1 Grade gambar

NO	HALAMAN	DESKRIPSI	POINT OF VIEW	GRADE	KET
1	cover	Menampilkan gerbang 2 situs istana ratu boko dengan <i>low angel</i> memakai satu titik perspektif dan setting suasana sore hari	Mengusung unsur kemegahan pada istana ratu boko	A	
2	1-2	Menampilkan pemandangan istana ratu boko dari sudut tengah lapangan menggunakan perspektif satu titik point dengan setting suasana pagi hari	Mengusung unsur nuansa	A	
3	3-4	Pada hal 3 menggambarkan pemandangan ratu boko untuk menunjang halaman 4 yang bercerita tentang sejarah istana ratu boko	Mengusung nuansa ratu boko	B	
4	5-6	Pada halaman ini menggambarkan ornament banaspati dan arca untuk menunjang dekskripsi	Mengusung makna pembangunan istana ratu boko	B	
5	7-8	Pada haaman ini menggambarkan buaya sebagai fineart untuk memasuki ranah cerita rakyat istana ratu boko dengan penggambaran realist style detail pada garis	Mengusung makna kelam dalam cerita rakyat istana ratu boko	A	
6	9-10	Pada halaman 9 menggambarkan tokoh utama pada cerita rakyat yaitu, Roro Jonggrang, Bondowoso, dan Prabu Boko	Mengusung karakter dalam cerita rakyat	B	
7	11-12	Menggambarkan bangunan istana ratu boko yang runtuh	Mengusung kehancuran bangunan situs terutama situs istana ratu boko	B	
8	13-14	memasuki bab mapping istana ratu boko, gambar menggunakan style gambar map kuno	Mengusung nilai sejarah dalam gambar terutama dalam sejarah istana ratu boko	B	

3.7 Hasil perancangan

Seperti yang dijelaskan di atas proses perancangan konsep art ini di rancang untuk memberikan informasi secara detail kepada audien dengan tujuan untuk menarik minat masyarakat kepada situs-situs bersejarah di Indonesia, terutama situs Istana Ratu Boko. Berikut hasil perancangan konsep art serta konten yang di usung pada bagian utama konsep art.



Gambar 3.2 Cover *Concept Art*

Pertama yaitu penggambaran cover, penggambaran cover pada *Concept Art* memiliki konsep yaitu sebuah kemegahan. Mengusung nuansa sore hari, seperti halnya daya tarik Situs Istana Ratu Boko itu sendiri adalah sunset yang di sajikan. Dengan pengambilan low angle menjadikan penggambaran cover sangat mempersembahkan sebuah keagungan dan kemewahan, begitu pula paduan warna kuning yang menyimbolkan sebuah kerajaan. Adapun warna kuning, orange, dan ungu mengkonstruksi pewarnaan suasana sore hari. Dalam ranah psikologi konstruksi ini akan menyajikan sebuah kehangatan dan kebahagiaan kepada orang yang meihatnya. Beberapa unsur pendukung seperti kunang-kunang juga ditambahkan untuk mendukung pembangunan nuansa pada gambar. Konsep layout pada cover memiliki ukuran 30 x 60 dimana dibagi menjadi dua bagian, bagian depan dan belakang sekaligus, tulisan “The Art Of Boko” yang mengidentifikasi bagian depan *Concept Art*.



Gambar 3.3 Sejarah Istana Ratu Boko dalam *Concept Art*

Pada halaman pertama susunan konten yang di sajikan adalah sejarah terbentuknya Situs Istana Ratu Boko itu sendiri, beserta raja-raja yang pernah memerintah di keratin Boko. Pada halaman ini salah satu sisi halaman di hadirkan dengan penggambaran Istana Ratu boko pada tampak depan dengan mengusung nuansa pagi hari yang mempunyai prinsip *Contrast of Extension*, dimana paduan warna kuning dan biru yang mempunyai perluasan yang begitu kompeten sehingga membangun nuansa yang hangat dan kelembutan. Adapun perspektif yang di usung mempunyai perspektif satu titik hilang yang berada pada bagian tengah gambar, dengan menggunakan low angle.

Di sajikan dalam dua kontras warna yaitu *light-dark* yang sebagai pembuatan opsi dan menyajikan sebuah kekontrasan. Adapun warna yang menyusun adaah hijau gelap dan putih.



Gambar 3.4 Sejarah Istana Ratu Boko
dalam *Concept Art*

Konten yang selanjutnya adalah latar belakang perancang menyusun konsep art tersebut, disini di jelaskan bagaimana kondisi Situs-situs serta ancaman-ancaman yang mengancam keberadaan Situs kuno terutama Situs Istana Ratu Boko. Adapun pada halaman ini memuat layout yang memuat satu gambar yang mendominasi dua halaman. Gambar tersebut menggambarkan kehancuran sebuah bangunan Situs kuno.

4. Kesimpulan

Proses perancangan *Concept Art environment* merupakan perancangan yang tepat sebagai pembuatan serta penyusunan bagian detail dari situs yang telah rapuh dan hancur. Karena dapat menyusun serta menjelaskan secara detail dan rinci susunan bangunan serta unsur-unsur environment pendukung yang sangat penting dalam pembuatan animasi ataupun karya lainnya.

Dengan penggambaran *semi-realist* yang dirasa sangat tepat sebagai penggambaran Situs Istana Ratu Boko, dikarenakan mampu untuk mempresentasikan kedetailan tekstur, bentuk serta nuansa yang di sajikan. Dalam proses perancangan pemilihan serta penggunaan warna sangatlah berpengaruh terhadap pembangunan nuansa serta suasana yang akan disajikan.

Perancangan *Concept Art* ini merupakan panduan pembuatan animasi yang akan digunakan sebagai usaha pelestarian situs Istana Ratu Boko.

Daftar Pustaka :

Sumber buku :

- Byrne, Mark. 1999. *Animation-The Art of Lyout and Storyboarding*.
 Cantrell and Yates. 2012. *Modelling The Environment: Techniques and Toolsfor The 3D Illustration of Dynamic Landscapes*. New Jersey: John Welly & Sons Inc.
 Fowler, Make S. 2002. *Animation Background Layout*. Canada: Fowler Cartooning Ink.
 Itten, Johannes. 1970. *The Elements of Color*. Germany: Maier Verlag.
 Natural Reasource Canada. 2005. *Lighting Reference Guide*.
 Hatmadji, Tri. 2003. *Mozaic of Culture Heritage Yogyakarta*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta.
 Soenarto, Subroto & Santoso. 1993. *Ratu Boko Yang Terlupakan*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Suaka Peninggalan Sejarah Purbakala Daerah Istimewa Yogyakarta.
 Manggar & Gatut. 2003. *Menapak Jejak Kepurbakalaan Ratu Boko*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta.
 Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna : Teori dan Kreatifitas kegunaanya*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
 David, Marian L.1987. *Visual Design in Dress*. USA: *Printed in The Unites States of America*.

Sumber karya atau jurnal :

- Setiawan, Andry. 2015. *Perancangan Entertainment Concept Art Berdasarkan Novel The Scar Karya China Mieville*. Surabaya: Universitas Kristen Petra
 Tahta, Arisatya Patria. 2015. *Perancangan Environment Bertema Fantasi Daam Film Animasi 3D Astana Arthakara*. Bandung: Telkom University.