



Perancangan Ilustrasi *Concept Art* Untuk Sinematik Bumper Intro (*Concept Art Illustration Design For Cinematic Bumper Intro*)

¹Azalya Melinda Haurissa, ²Alit Kumala Dewi, ³Ni Luh Desi In Diana Sari

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan
Nusa Indah, Sumerta, Denpasar – Bali, 80235, Indonesia

E-mail penulis korespondensi : c.azalya9@gmail.com

Abstrak

Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka adalah program yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan untuk bekal memasuki dunia kerja. Penulis mendapat kesempatan untuk terlibat dalam proses produksi perancangan ilustrasi concept art sinematik bumper intro untuk sebuah perusahaan, yang dikerjakan selama penulis menjalani magang/ kerja praktik di fré Media Indonesia yang berkolaborasi dengan Cinemawithoutwall. Ilustrasi concept art merupakan salah satu bentuk ilustrasi yang memiliki tujuan utama untuk menyampaikan representasi dari desain, ide atau mood yang akan diterapkan dalam sebuah animasi, film, video game atau buku komik sebelum dimasukkan ke tahap produksi dan produksi akhir. Perancangan ilustrasi concept art sinematik bumper intro ditujukan untuk membantu tim dalam merancang tampilan visual yang akan diterapkan dalam video sinematik bumper intro berupa animasi 3D yang berdurasi kurang dari 1 menit. Dalam produksi, perancangan ilustrasi concept art termasuk kedalam pra-produksi, sehingga nantinya hasil concept art ini akan digunakan sebagai landasan bagi para 3D animator dan 3D aset dalam mengerjakan karya bagiannya. Untuk mendapatkan ilustrasi concept art yang sesuai dengan konsep yang dikembangkan, maka penulis harus memperhatikan unsur-unsur visual seperti warna dan perspektif atau komposisi. Konsep yang dibawakan dalam proyek ini yaitu keindahan Indonesia dengan mengangkat beberapa unsur yang menjadi ikon keindahan Indonesia yaitu nature, agriculture, culture, Borobudur, urban, the eye dan Indonesia's realm.

Kata Kunci: Program merdeka belajar – kampus merdeka, Ilustrasi, Concept art, bumper, Indonesia

Abstract

Merdeka Belajar - Kampus Merdeka is a program launched by the Minister of Education and Culture which aims to encourage students to master various sciences to prepare them to enter the world of work. The author had the opportunity to be involved in the production process of designing a bumper intro cinematic concept art illustration for a company, which was carried out during the author's an internship/practical work at fré Media Indonesia in collaboration with Cinemawithoutwall. Concept art illustration. A form of illustration that has the main purpose of conveying a representation of a design, idea, or mood that will be applied in an animation, film, video game, or comic book before being entered into the last production and production stage. The design of the bumper intro cinematic concept art illustration intends to aid the team in designing a visual display that will be applied to the bumper intro cinematic video in the form of a 3D animation that lasts less than 1 minute. In production, the design of concept art illustrations is in pre-production, so that later the results of this concept art will use as a basis for 3D animators and 3D assets in working on their part works. To get a concept art illustration that fits the concept being developed, the writer must pay attention to visual elements such as color and perspective or composition. The concept presented in this project is the beauty of Indonesia by raising several elements that have become icons of Indonesian beauty, namely nature, agriculture, culture, Borobudur, urban, the eye, and Indonesia's realm.

Keyword : Merdeka Belajar program, Illustration, Concept Art, Bumper, Indonesia

PENDAHULUAN

Identitas sebuah perusahaan merupakan salah satu unsur penting dalam memperkenalkan citra perusahaan, termasuk bagi perusahaan yang bergerak dalam industri kreatif. Identitas perusahaan/*Corporate Identity* merupakan suatu bentuk visual serta ekspresi grafis dari citra dan identitas suatu perusahaan. Identitas tersebut dapat dituangkan kedalam berbagai macam bentuk visual, bagi perusahaan yang bergerak di bidang media broadcasting, production house, atau media kreatif yang



memproduksi sebuah karya video, identitas tersebut dapat dituangkan kedalam tampilan visual berupa video bumper. Video bumper berupa video animasi singkat yang memiliki durasi singkat berkisar kurang dari 1 menit, serta terbagi menjadi 3 macam yaitu opening bumper, Promotion bumper dan break bumper.

Pada proses pembuatan/ produksi dari sebuah video bumper untuk suatu perusahaan, dibutuhkan perancangan ilustrasi visual yang dirancang pada pra-produksi sehingga nantinya ilustrasi tersebut dapat digunakan sebagai acuan atau dasar tampilan visual dalam proses produksi hingga pasca produksi. Dalam hal ini, ilustrasi tersebut berupa ilustrasi *concept art*. Menurut James Pikthall seorang *concept artist*, *concept art* merupakan komunikasi visual yang mepresentasikan sebuah desain, ide dan suasana yang akan digunakan dalam produksi film, video game, animasi, atau komik sebelum dijadikan produk akhir (Andry Setiawan, dkk. 2015 : 2-4).

Program magang/ kerja praktik dalam Merdeka Belajar – Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi penulis untuk terlibat dalam sebuah proyek produksi sinematik bumper intro bagi sebuah perusahaan yang saat ini belum bisa disebutkan namanya dikarenakan NDA (Non Disclosure Agreement) yang telah disepakati. Kesempatan ini penulis dapatkan dalam program magang bersama mitra Cinemawithoutwall yang berkolaborasi bersama Fré Media Indonesia. Penulis diberi kepercayaan untuk merancang sebuah ilustrasi *concept art* yang akan dipergunakan sebagai acuan atau panduan bagaimana tampilan akhir dari visual Sinematik bumper intro tersebut.

Melalui artikel ini, penulis akan mengulas bagaimana proses perancangan ilustrasi *concept art* untuk sebuah sinematik bumper intro yang sesuai dengan citra yang ingin disampaikan serta bagaimana menyesuaikan komposisi, perspektif serta warna *mood* pada sebuah *concept art* sehingga mampu memvisualisasikan ide dan konsep awal dari produksi sinematik bumper intro.

KAJIAN TEORI

Penyusunan proyek pada program magang/ kerja praktik MBKM menggunakan teori-teori yang menjadi landasan dalam proses penyusunan proyek tersebut. Teori-teori yang digunakan yaitu:

1. *Concept Art*

Concept art merupakan sebuah komunikasi visual yang mepresentasikan sebuah desain, ide dan suasana yang akan digunakan dalam produksi film, video game, animasi, atau komik sebelum dijadikan produk akhir (Andry Setiawan, dkk. 2015 : 2-4). Dalam produksi film, video game, animasi, atau komik tentunya terdapat sebuah ide atau konsep yang nantinya akan digunakan dalam cerita film, video game, animasi, atau komik serta menyampaikan makna yang ingin diungkapkan. Namun ide atau konsep tersebut tidak langsung dikerjakan pada tahap produksi, diperlukan sebuah penggalian ide serta perancangan yang lebih mendalam untuk membantu ide atau konsep tersebut tertuang dalam sebuah tampilan visual. Oleh karena itu diperlukan perancangan ilustrasi *concept art* pada tahap pra-produksi sehingga *concept art* tersebut dapat menjadi acuan atau fondasi visual yang akan dilanjutkan dalam proses produksi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Airi Pan (2021), konsep Seni atau yang lebih sering disebut dengan *concept art* merupakan bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah ide dalam proses pre-produksi dalam sebuah film, video game, animasi, komik dan beberapa media lainnya, sebelum direalisasikan dalam proses produksi.

Menurut Andry Setiawan, dkk.(2015) *Concept art* dibagi menjadi beberapa kategori yaitu :

- a.) *Character/ Creature Design*, merupakan sebuah pengembangan ide untuk menentukan bagaimana desain dari sebuah karakter atau tokoh dalam suatu film, animasi, video game, komik atau media lainnya.
- b.) *Environment design*, merupakan perancangan sebuah lingkungan atau latar tempat dimana alur cerita dari sebuah film, animasi, video game, komik, atau media lainnya.



- c.) *Key Art*, merupakan perancangan dari tampilan visual yang menggambarkan sebuah pencahayaan, suasana hati, warna dan camera dalam scene shot yang ditampilkan pada film, animasi, video game, komik, atau media lainnya.
- d.) *Props/Vehicle Design*, merupakan perancangan tampilan properti yang akan digunakan dalam sebuah film, animasi, video game, komik, atau media lainnya.

2. Unsur Visual

Unsur visual merupakan bagian dari suatu karya desain, menurut Menurut Adi Kusrianto (dalam TS Agustini, 2019) untuk mewujudkan suatu tampilan visual, diperlukan beberapa unsur yang disusun menjadi karya desain yang selaras, serasi dan seimbang dalam kesatuan. Unsur-unsur visual yang terkandung dalam suatu *concept art* yaitu :

a.) Warna

Warna adalah suatu unsur keindahan dalam seni dan desain (Sulasmi Darma Prawira, 1989 : 4). Berdasarkan teori Brewster (1831), warna dibagi menjadi 3 kelompok yaitu warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer merupakan warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna-warna lain seperti warna magenta (merah), cyan (biru) dan kuning. Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1: 1 dan warna tersier merupakan campuran warna primer dan warna sekunder dengan proporsi 1:1.

b.) Tipografi

Menurut KBBI, huruf merupakan anggota abjad yang melambangkan suatu bunyi bahasa. Dalam sebuah media visual perhitungan ukuran serta jenis huruf merupakan hal terpenting maka perlu diperhatikan ukurannya sesuai dengan jarak baca sehingga dapat memberikan kenyamanan, tidak menimbulkan kelelahan mata bagi pembaca. Menurut James Craig (1992), jenis huruf dibagi menjadi 3 yaitu serif, sans serif, script dan dekoratif.

Serif merupakan jenis huruf yang berbentuk lancip / memiliki sirip pada ujungnya seperti garis yang meleati pada bagian kaki atau ujung bawah setiap huruf sehingga jenis huruf ini mampu menimbulkan kesan klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin. Sans-serif merupakan jenis huruf ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan yang sama disetiap garis pada hurufnya sehingga menimbulkan kesan modern, kontemporer dan efisien. Script merupakan jenis huruf yang dirancang seperti tulisan tangan. dekoratif merupakan jenis huruf yang berasal dari pengembangan jenis-jenis huruf sebelumnya sehingga memberi kesan ornamental dan seringkali digunakan sebagai hiasan.

c.) Animasi 3D

animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D sehingga pada animasi 3D memiliki titik koordinat x,y dan z sehingga karakter pada animasi 3D terlihat memiliki volume dan terlihat lebih nyata. Menurut (Rori, 2016) media 3D merupakan suatu dimensi yang mempunyai ruang.

d.) *Visual Effect*

Visual effect atau efek visual merupakan satu bentuk manipulasi data untuk memberikan hasil yang lebih memuaskan atau lebih mengesankan. Contoh misalnya sebuah obyek yang dibuat lebih terang dibuat lebih tajam warnanya, dan masih banyak lagi lainnya (Arisasangka Inung K, 2004:69). Menurut Heru Effendy (2002 : 34), Sebuah video bumper dapat menjadi lebih sempurna dari kenyataannya dengan menggunakan pemikiran yang kreatif dan menerapkan nilai estetika yang tepat maka dapat menciptakan karya animasi yang dramatis dengan menggunakan efek-efek (*special effects*).

e.) Objek (ilustrasi, clip art/seni klip) & *Subject Matter*

Objek dalam video bumper merupakan simbol atau tampilan visual yang dirancang dengan sederhana namun mampu menampilkan informasi dan mengekspresikan makna menciptakan sebuah tanda yang berbeda, mudah dikenali dengan cepat, sesuai dengan ide dan konsep yang ada



(Suyanto M. 2005 :174) . Objek tersebut dapat dibagi menjadi 3 alternatif yaitu ilustrasi, clipt art dan *subject matter*.

f.) Komposisi

Komposisi adalah tata susunan yang menyangkut keseimbangan, kesatuan, irama, dan keselarasan dalam suatu karya. Dalam KBBI, komposisi diartikan dengan tata susuna. Maka dapat disimpulkan komposisi menjadi salah satu unsur terpenting sehingga penggunaan komposisi yang tepat mampu menghasilkan kesan yang seimbang, menyatu, berirama, dan selaras.

g.) *Sound Effect*

Sound effect (efek suara) merupakan suara yang digunakan dalam sebuah karya film atau video yang mampu mendukung sebuah film atau video untuk membangun suasana, memberikan emosi dan memberikan efek psikologis kepada penonton. Suara dapat menentukan bagaimana kita merasa dan menginterpretasi sebuah gambar (Bordwell, 2017:265).

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang penulis lakukan yaitu dengan terlibat langsung dalam proyek yang dipercayakan oleh mitra Fré Media Indonesia yang berkolaborasi dengan Cinemawithoutwall . Namun sebelum menerima proyek perancangan ilustrasi concept art untuk sinematik bumper intro, penulis menjalankan sistem dan alur kerja yang berlaku di Fré Media Indonesia sehingga penulis menjalani proses pengenalan lingkungan, sistem dan alur kerja, dilanjutkan dengan latihan pengerjaan proyek, pembagian *jobdesk* dalam proyek yang akan dikerjakan, dan pengerjaan proyek. Selain itu, penulis juga melakukan pengumpulan data melalui :

a.) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain (Sugiyono, 2018:229). Menurut Widoyoko (2014:46), observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Dalam program magang/ kerja praktik Merdeka Belajar – Kampus merdeka, penulis melakukan observasi secara langsung dengan mengunjungi dan mengikuti kegiatan di Jl. Tenggilis Timur VI No.38, Tenggilis Mejoyo, Kecamatan Tenggilis Mejoyo, Surabaya, Jawa Timur yang menjadi lokasi dari kantor pihak mitra kolaborasi yaitu Fré Media. Penulis mengamati bagaimana pengerjaan dari suatu proyek berlangsung dan bagaimana kinerja yang tepat dalam sebuah tim.

b.) Wawancara

Menurut Riyanto (2010:82), wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden. Penulis melakukan metode ini dengan berbincang dan mewawancarai Caecilia Sherina selaku owner dari Cinemawithoutwall, Ongko Citrowinoto dan Sandy Winata selaku owner dari fré Media. Proses wawancara dilakukan di lingkungan tempat magang/praktik kerja. Melalui wawancara ini penulis menggali informasi mengenai pihak mitra dan pihak kolaborasi, sistem yang diterapkan, serta informasi yang berkaitan dengan proyek yang dimana penulis terlibat didalamnya.

c.) Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2018:476). Penulis menggunakan metode ini untuk melakukan dokumentasi berupa foto dan video yang akan menunjukkan *behind the scene* atau bagaimana proses pra-produksi, produksi dan pasca produksi berlangsung hingga proyek dirilis.

d.) Studi kepustakaan

Menurut Sugiyono (2018) Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam meneliti teori, penulis mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari : buku, jurnal,



majalah, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi) yang didapatkan secara langsung/ fisik atau online.

HASIL PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Program magang/ kerja praktik MBKM yang telah penulis jalani berlangsung selama 17 minggu. selama program magang berlangsung penulis terlibat langsung sebagai concept artist yang merancang ilustrasi concept art untuk sebuah video sinematik bumper intro yang akan direalisasikan berupa animasi 3D berdurasi kurang dari 1 menit. Sinematik bumper intro tersebut ingin mengangkat konsep berupa sebuah jendela yang akan menunjukkan keindahan dan keunikan nusantara. Dalam video nantinya akan diawali dengan Jendela yang menampilkan berbagai macam kebudayaan serta keindahan pemandangan Indonesia dan ditutup oleh Logo perusahaan, video tersebut memiliki makna bahwa perusahaan tersebut akan menjadi sebuah jendela bagi para penonton untuk menyajikan kebudayaan serta keindahan alam Indonesia.

Tahapan pengerjaan sinematik bumper intro tersebut akan diawali dengan pembuatan *sketch* dan storyboard untuk menentukan *angle* dan komposisi yang akan digunakan pada setiap shot dalam video. Setelah storyboard tersebut disepakati oleh director dan klien, maka akan dilanjutkan dengan perancangan *concept art* yang akan disesuaikan dengan ide/ konsep serta storyboard yang telah dirancang. Sinematik bumper intro pada proyek ini akan mengusung 7 sub tema yaitu nature, agriculture, culture, Borobudur, urban, the eyes of human, Indonesian realm. Melalui setiap visual yang ditampilkan nantinya dapat mencapai pesan dan tujuan yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, pada tahap perancangan *concept art* tidak hanya mementingkan keindahan visual tetapi juga menyesuaikan dengan konsep dan pesan yang ingin disampaikan. Penentuan *angle* atau perspektif, warna, dan objek yang ingin ditampilkan dengan tepat, menjadi kunci dasar untuk merancang concept art yang sesuai dengan konsep. Perancangan concept art pada 7 sub tema tersebut akan seperti :

a.) Nature

Scene pertama mengambil visual dari laut sawu sebagai rumah bagi beberapa hewan laut yang dilindungi, salah satunya yaitu hiu paus yang akan menjadi sorotan dan objek utama pada perancangan *concept art*. Pada shot ini, tim produksi akan menampilkan hiu paus yang berenang di lautan luas dengan suasana siang hari dan mengambil angle bird view/ high view. Menggunakan warna cerah dengan saturasi yang lebih tinggi. Dilanjutkan dengan shot daratan mengambil visual dari Labuan Bajo sebagai pulau dari salah satu hewan purba yang dilindungi yaitu Komodo dan menjadi destinasi wisata alam karena keindahan pulau dan perbukitannya. Concept art yang dirancang untuk shot ini menggunakan wide angle, yang akan menampilkan pemandangan perbukitan dan Komodo sebagai objek didalamnya, dengan suasana yang masih tetap sama yaitu siang hari.



Gambar 1 Sketch Concept Art Untuk Sub Tema Nature

Sumber: Azalya Melinda H., 2021



b.) *Agriculture*

Indonesia sebagai negara tropis yang kaya akan sumber rempah-rempah serta menjadi rumah bagi berbagai jenis tumbuhan, menjadikan Indonesia sebagai negara agrikultur. Oleh karena itu, konsep pada bagian Agriculture (agrikultur) akan mengambil shot visual dari indahnya susunan sawah Tegallalang, dimana tempat ini dinobatkan oleh UNESCO World Heritage, menjadi alasan mengapa tempat tersebut akan dimuat dalam visual Jendela Indonesia. Concept art yang ditampilkan dalam shot ini akan menggunakan tampilan kamera secara establishing shot/ wide extreme shot yang akan menampilkan seluruh pemandangan sawah dengan suasana siang menuju sore sehingga warna dominan akan dikombinasikan dengan warna oranye yang minim. Dilanjutkan dengan shot wanita berbaris membawa Gebogan berjalan ditengah sawah, kegiatan tersebut merupakan suatu tradisi yang dijalankan oleh masyarakat Bali yaitu upacara Mepeed. Concept art tetap sama seperti sebelumnya namun pada shot ini akan menggunakan medium close up shot sehingga akan menampilkan iring-iringan wanita yang berjalan ditengah sawah.



Gambar 2 Sketch Concept Art Untuk Sub Tema Agriculture

Sumber: Azalya Melinda H., 2021

c.) *Culture*

Pada sub tema ini, penulis dan Fré Media tim mengangkat rumah adat Tongkonan menjadi perwakilan visual dari banyaknya rumah adat di Indonesia. Concept art pada shot ini akan menggunakan angle kamera berupa wide shot lalu establishing shot dan diakhiri dengan bird eye view/ high angle dengan suasana siang hari ke sore hari. Shot akan dilanjutkan dengan tampilan Lompat Batu Nias, concept art pada bagian ini menerapkan angle kamera wide shot sehingga tidak hanya menampilkan tampilan kegiatan adat namun menampilkan environment/ pemandangan secara keseluruhan.



Gambar 3 Sketch Concept Art Untuk Sub Tema Culture

Sumber: Azalya Melinda H., 2021

d.) Borobudur

Borobudur juga akan diangkat menjadi salah satu konsep visual dalam proyek ini dikarenakan Borobudur merupakan dari 7 keajaiban dunia yang terletak di Magelang, Yogyakarta, Jawa Tengah dan menjadi peninggalan sejarah ikonik yang terkenal diseluruh dunia. Selain itu keindahan struktur bangunannya juga menjadi salah satu alasan mengapa Borobudur diangkat menjadi salah satu objek visual dalam proyek ini. Pada concept art untuk shot ini, penulis menggunakan tampilan establishing shot sehingga pada hasil akhir nanti kami mampu menampilkan kemegahan Borobudur dan memperlihatkan keindahan bangunannya.



Gambar 4 Sketch Concept Art Untuk Sub Tema Borobudur

Sumber: Azalya Melinda H., 2021

e.) Urban

Indonesia tidak hanya memiliki bangunan tradisional yang unik di setiap daerahnya namun juga terdapat beberapa bangunan bersejarah peninggalan jaman penjajahan Belanda. Oleh karena itu, pada shot selanjutnya tim produksi ingin mengangkat konsep urban dengan menampilkan salah satu daerah yang terkenal dengan keunikan bangunan dengan struktur Belanda contohnya adalah Kota Tua Jakarta dan Kota Lama Semarang. Dalam concept art untuk shot ini, penulis menggabungkan keunikan bangunan dari kedua tempat tersebut sehingga pada hasil akhirnya akan terlihat beberapa bangunan ikonik yang berada di Kota Tua Jakarta dan Kota Lama Semarang dengan tampilan establishing shot. Menggunakan suasana siang hari menuju sore, warna yang digunakan akan terlihat agak sedikit mengarah ke oranye sehingga tetap menghasilkan kesan terang dan indah.



Gambar 5 Sketch Concept Art Untuk Sub Tema Urban

Sumber: Azalya Melinda H., 2021

f.) *The eyes of human*

Pada bagian ini, penulis bersama dengan tim mempunyai ide untuk menampilkan sosok karakter anak-anak Indonesia. Hal tersebut menggambarkan bahwa Indonesia memiliki berbagai macam keberagaman namun dengan perbedaan, Indonesia tetap mampu bersatu. Concept art untuk shot *the eyes* menampilkan mata seorang anak-anak dengan angle kamera close up, kemudian tracking menuju tampilan establishing shot dengan suasana yang digunakan masih sama dengan sebelumnya



Gambar 6 Sketch Concept Art Untuk Sub Tema *The Eyes*

Sumber: Azalya Melinda H., 2021

g.) *Indonesia Realm*

Pada bagian ini, tim produksi akan menampilkan sisi modern dari Indonesia dengan memperlihatkan kota metropolitan Jakarta. Concept art untuk shot ini menggunakan establishing shot sehingga mampu menampilkan pemandangan perumahan, arah hijau perkotaan dan gedung tinggi yang berada di kota Jakarta.

Video animasi sinematik bumper tersebut akan diakhiri dengan shot dari nama perusahaan namun memiliki perbedaan tekstur dan pola disetiap hurufnya. *Concept art* yang sudah dirancang akan diserahkan kepada director dan director akan menggunakannya sebagai panduan visual dalam produksi yang akan dijalankan oleh para 3D Artist dan 3D Animator.

SIMPULAN

Program magang/ kerja praktik Merdeka Belajar – Kampus Merdeka yang penulis jalani selama 17 minggu bersama dengan mitra yaitu Cinemawithoutwall yang berkolaborasi dengan Fré Media memberikan kesempatan bagi penulis untuk menjadi bagian dalam proyek pembuatan sinematik bumper intro sebagai perancang dari ilustrasi concept art untuk proyek tersebut. Pada prosesnya proyek tersebut dibagi menjadi 3 tahap yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi dan perancangan yang penulis kerjakan termasuk kedalam proses pra-produksi. Dalam alur dan sistem kerja, proyek ini akan dipimpin oleh seorang *director*.



Selama berjalannya pengerjaan proyek ini, penulis mampu menerapkan beberapa disiplin ilmu yang sudah penulis dapatkan sebelumnya, seperti penerapan teori-teori yang penulis dapatkan selama perkuliahan dalam karya berupa ilustrasi concept art dalam kegiatan produksi film atau animasi. Selain itu, penulis juga mendapatkan pengetahuan lebih mendalam mengenai perancangan ilustrasi concept art yaitu dengan memperhatikan komposisi, warna serta objek visual yang akan digunakan sehingga nantinya concept art tersebut mampu memvisualisasikan ide dan konsep yang telah dirancang sebelumnya. Proses perancangan concept art akan diawali dengan sketch, lalu dilanjutkan dengan storyboard yang telah direview oleh director. Setelah melakukan revisi, hasil storyboard akan dirancang lebih detail menjadi sebuah concept art untuk setiap shot yang akan ditampilkan dalam animasi 3D nantinya. Hasil perancangan concept art kemudian akan diserahkan kepada tim produksi yang mengerjakan 3D aset dan 3D animation.

DAFTAR RUJUKAN

- LC Luzar, M Monica. *Humaniora* 4 (1), 528-538, 2013. 6, 2013. Penerapan cultural studies dan aliran filsafat dalam Desain Komunikasi Visual.
- Setiawan, Andry, dkk. (2015). Perancangan Entertainment Concept Art Berdasarkan Novel *The Scar* Karya China Mieville. *Jurnal DKV Adiwarna* 2(7) : 2 – 4.
- Pan, Airi. 2021, 16 Juli. *Painting Concept Art [Video]*. Schoolism. <https://schoolism.com/>
- Agustini, Triani Suhesti. (2019). Perancangan Buku Cerita Interaktif Meneladani Sifat Abu Hurairah Terhadap Hewan Dalam Kehidupan Sehari-Hari. Bandung: Universitas Pasundan.
- Prawira, Sulasmi Darma. (1989). *Warna sebagai salah satu unsur seni & desain / Sulasmi Darma Prawira*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Craig, James. (1992). *Designing With Type A Basic Courses in Typography*. New York: Watson Guptill Publications.
- Rori, Jenifer, dkk. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D . *E-Journal Teknik Informatika* 8(1) : 47.
- Inung, K. Arisasangka. (2004). *Membuat dan Mengedit Video Sendiri*. Jakarta: Eska Media.
- Effendy, Heru. (2002). *Mari Membuat Film panduan menjadi produser*. Yogyakarta: Panduan.
- M., Suyanto. (2005). *Pengantar Teknologi infomasi untuk bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Bordwell, D., dkk. (2017). *Film art: An introduction*. New York: McGraw-hill education.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Adi, Rianto. (2010). *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*. Jakarta: Granit.



LAMPIRAN



