

1. LATAR BELAKANG

Baik *game*, film, animasi dan media visual lainnya sebelum menjadi produk akhir dan utuh, terdapat proses yang terdapat di dalamnya. Suatu *game* tidak langsung masuk dalam tahap produksi dan langsung menjadi produk akhirnya. Terdapat tahap sebelum produksi sendiri dimulai yaitu adalah tahap *preproduction* di mana dalam tahap ini ada pembuatan konsep, mengumpulkan data dan menganalisisnya, dan juga memikirkan desain *game* (Udjaja, 2020). Dalam pembuatan konsep tentunya hasil *output*-nya adalah *concept art*. *Concept art* merupakan alat komunikasi visual yang dilakukan pada tahap *preproduction*. Walaupun *concept art* yang dibuat saat *preproduction* tidak dilihat dan masuk ke dalam produk akhir, namun *concept art* merupakan panduan dan *blueprint* yang digunakan saat produksi agar dapat berjalan lancar dan konsisten (Setiawan et al., 2016).

Concept art ini menjadi penting karena peranannya menjadi jembatan yang menghubungkan tahap ide dan tahap produksi. Tahap ini memerlukan proses mendesain untuk memperoleh gambaran besar dari sebuah proyek. Walaupun ilustrasi dan *concept art* serupa, salah satu pembeda kedua jenis seni ini adalah ilustrasi mementingkan keindahan visual sedangkan *concept art* mementingkan informasi dalam visual (Rässa, 2018). Proses *concept art* sudah ada sejak tahun 1930 saat Disney sedang memproduksi “*Snow White*”. Pada tahun 1970 sampai tahun 1990 *concept artist* mulai menjadi hal penting dan mulai menjadi tahap yang difokuskan. Seiring perkembangan industri *entertainment* yang sangat cepat, *concept art* dapat dibidang merupakan tahap yang paling penting dalam pengembangan konsep dan mendorong proses produksi film atau *game* menjadi lebih berkonsep (Ansaldi, 2020).

Kampoong Monster merupakan studio *IP* yang didirikan oleh Alfi Zachkyelle dan sampai sekarang masih menjadi CEO dari studio ini. Kampoong Monster merupakan studio yang mengelola *IP* baik untuk serial animasi, komik, *games* dan lainnya. Kampoong Monster sendiri sudah membuat beberapa *IP* dalam bentuk komik maupun animasi diantaranya adalah Vatalla, Vienetta, Warriq dan lainnya. Vatalla sendiri merupakan series animasi yang pernah diproduksi oleh Kampoong Monster pada tahun 2010. Series ini rencananya akan di *reboot* lagi menjadi sebuah series animasi. Saat melakukan program magang penulis berkesempatan untuk membuat *concept art environment* untuk series Vatalla. Khususnya eksterior dan interior bangunan. Bangunan ini memiliki arsitektural zaman kolonial Belanda, karena merupakan peninggalan dari zaman tersebut.

Dalam laporan ini penulis akan membahas bagaimana proses perancangan yang dilakukan dalam membuat *environment* bangunan kolonial. Penulis akan menjelaskan dari proses berpikir sampai hasil akhir sebuah konsep dibuat. Batasan dari laporan ini adalah membahas proses mendesain konsep khususnya aspek arsitektural dalam salah satu bangunan yang penulis buat sebagai konsep untuk series animasi Vatalla, yaitu rumah tongkrongan Vienetta. Penulis akan membahas baik dari segi eksterior dan juga interior. Dari penjelasan di atas tujuan penulis adalah untuk meneliti dan mengetahui rincian proses dari awal hingga akhir pembuatan *environment* untuk series animasi Vatalla.

