

1. LATAR BELAKANG

Menurut *website "Reference"*(2020), Seni 2 Dimensi merupakan sebuah karya seni yang digunakan oleh artis untuk memberikan gambaran visual mengenai ide dan gagasan melalui bentuk datar yang dibatasi oleh panjang dan lebar dari bidang yang dipakai. Walaupun terbatas dengan bidang datar seorang artis mampu menggunakan bidang tersebut untuk menanamkan ide tambahan kepada mereka melihat karya tersebut. Melalui hasil karya tersebut artis mampu membuat bentuk objek 3 dimensi seperti kursi untuk memberikan pengertian bahwa benda yang digambarkan adalah kursi.

Menurut *Ryan Fitzgerald (CG spectrum,2019)* Gambar konsep merupakan hasil karya 2d dimensi yang digunakan untuk memberikan gambaran kasar mengenai tujuan dan tema untuk digunakan sebagai acuan anggota team lain saat mengerjakan. Dalam tahap pra-produksi Artis bekerja membuat berbagai rancangan visual mengenai sebuah ide yang diberikan. Artis dalam membuat gambar konsep membaca dan mencari berbagai referensi untuk menanamkan ide mengenai sebuah konsep sebuah objek atau makhluk. Gambar konsep yang dibuat seorang arti dalam prosesnya pergi melalui berbagai iterasi yang memiliki desain yang awal berubah drastis antar gambar konsep dan berakhir menjadi desain yang tidak banyak berubah. Rancangan visual yang di buat oleh artis menjadi sumber referensi untuk anggota lain gunakan sumber ide untuk menciptakan karya akhir yang akan dijadikan produk akhir.

Set and property design merupakan cabang desain yang mendalami ilmu mengenai tata letak lokasi dan barang yang digunakan dalam sebuah ruang demi menunjukkan tempat. Dalam mendesain sebuah lokasi untuk dipakai didalam sebuah project seorang Artis perlu untuk mencari informasi mengenai benda atau perabotan yang ditempatkan. Riset mengenai tata letak benda dan perabotan ini digunakan untuk meyakinkan mereka yang menggunakan gambar konsep tersebut sebagai acuan tidak salah paham akan lokasi yang dimaksud di dalam gambar. Jika riset ini tidak dilakukan dengan benar bisa jadi anggota team lain akan mengira bahwa lokasi seperti toko baju menjadi toko bahan pokok. Inti dari riset

ini adalah menempatkan objek dan perabotan yang cukup menunjukkan ide sebuah lokasi

Proyek “AKB bandara” merupakan proyek *video game* edukasi untuk telepon gengam. *Game* “AKB Bandara” bertujuan untuk mengajarkan anak muda akan kebiasaan baru yang harus dilakukan saat berpergian selama pandemic terutama yang harus dilakukan di Bandara. “AKB Bandara” memiliki tampilan tampak atas (Top-Down) agar mudah untuk melihat keseluruhan ruangan. Penulis mendapat arahan dari Supervisor untuk membuat bagian lobi klinik bandara untuk tujuan pengecekan dokumen dan juga mengajarkan *social distancing*.

Penulis membuat laporan skripsi ini dengan tujuan mendalami ide dan menganalisa teknik perancangan environment di dalam project dimana penulis diminta menggambar sebuah konsep Klinik Bandara. Dalam mendesain sebuah gambar konsep berdasarkan lokasi dunia nyata penulis harus memperhatikan batasan masalah dan parameter agar dapat menggambarkan lokasi tersebut. Parameter tersebut adalah :

1. Perbandingan dengan denah asli dengan membandingkan lobby klinik bandara asli dengan hasil karya
2. *Set and Properti*, menganalisa isi dari ruangan hasil karya dan membandingkan dengan referensi dunia nyata
3. Warna, penggunaan warna dalam hasil karya

Sementara itu Rumusan masalah di dalam laporan ini adalah:

“Bagaimana Perancangan Environment di Dalam *Project* “AKB-Bandara”?”

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A