

interior sering dilupakan, tetapi warna dapat digunakan untuk mencapai sebuah tujuan yang ingin di sampaikan. Beberapa peran warna dalam desain *interior* adalah :

1. Menyampaikan dan menetapkan perasaan dan *ambience* dalam ruangan
2. Memfokuskan perhatian
3. Memberi rasa lebih besar atau lebih kecil pada ruangan
4. Membagi ruangan
5. Menyatukan beberapa ruangan.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Penulis mendapat proyek untuk menggambar concept art untuk proyek “AKB Bandara”. Proyek tersebut merupakan video game yang mempunyai tujuan mengedukasi mengenai kebiasaan baru yang harus dilakukan untuk naik pesawat saat pandemi covid-19. Di dalam proyek ini penulis di tugas untuk menciptakan gambaran dari lobby klinik bandara untuk dipakai oleh modeller 3d. gambar konsep ini dibuat untuk memvisualkan lobby klinik bandara yang digunakan untuk melakukan pengecekan dokumen covid-19. Proyek ini akan dianalisis dengan jenis penelitian yang kualitatif dengan menganalisa data data hasil obeservasi dari game lain, foto denah, dan refrensi dari *google image*.

Konsep Karya

Dalam sub bab ini penulis akan menjabarkan mengenai konsep dari karya yang ia ciptakaan melalui 3 pembagian konsep :

Konsep Penciptaan: Ruangn lobi klinik bandara yang digunakan untuk pengecekan dokumen hasil tes Covid -19. Klinik bandara yang dipakai hanyalah lobi karena digunakan untuk menunjukan lokasi yang menunjukan sebuah klinik dan juga tempat untuk menempatkan model karakter

Konsep Bentuk: penulis diminta untuk membuat gambar konsep 2D menggunakan aplikasi grafis 2D. Penulis membuat gambaran visual dengan menggunakan latar belakang abu - abu untuk membuat gambar yang mempunyai warna yang cerah lebih terlihat bentuknya di bandingkan latar berwarna putih. Penulis tidak diberi batasan aplikasi apa yang digunakan dan proses yang dilalui untuk membuat karya tersebut. Penulis diminta untuk mengikuti style “AKB

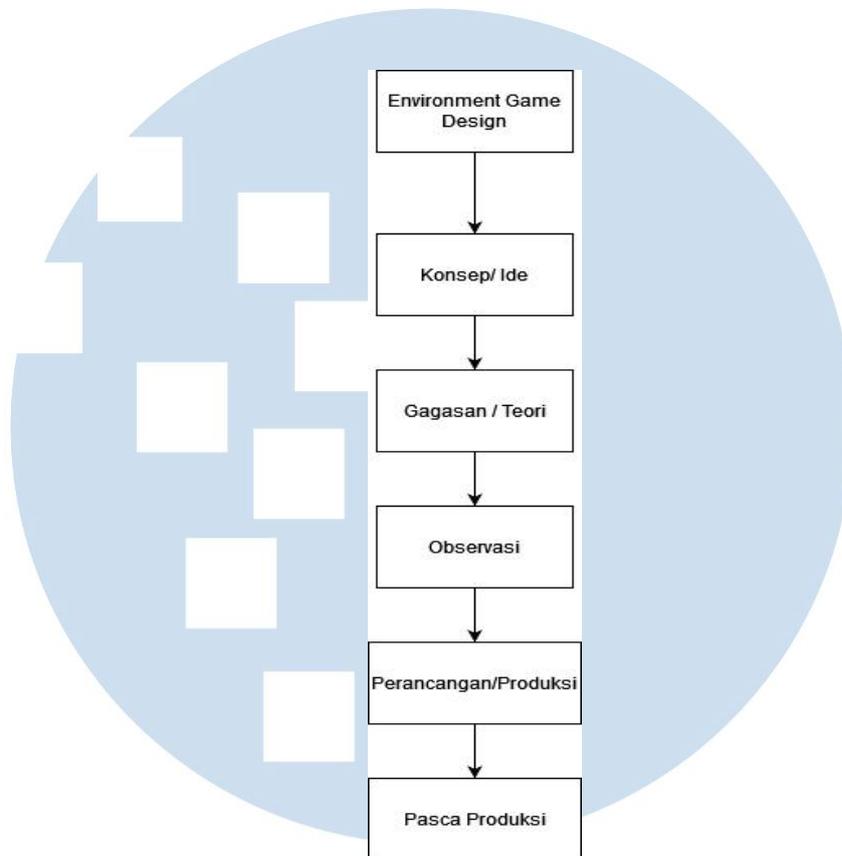
Bandara” yang memiliki style kartunis. Maka dari itu penulis membuat gambar konsep klinik bandara yang masih gampang dimengerti dan mempunyai style kartunis.

Konsep Penyajian Karya: Penulis memilih visual kartun untuk gambar konsep agar selaras dengan proyek “AKB Bandara” yang merupakan proyek video game edukasi untuk anak kecil. Penulis dalam berkarya memilih warna cerah seperti biru dan kuning agar terlihat lebih cerah dan menarik pemain yang lebih muda. Banyak bentuk yang dipilih juga bersifat lembut dan tidak memiliki sudut tajam .

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tahapan Kerja



Gambar 1. Bagan Skema Penelitian

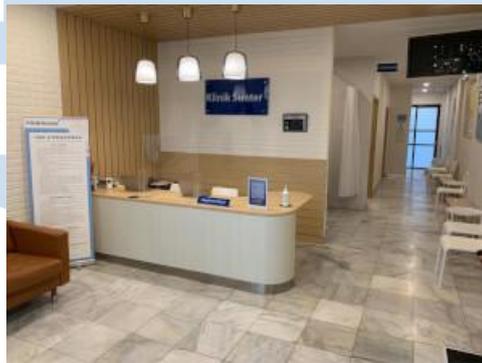
1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Penulis menciptakan gambar konsep klinik Bandara sebagai bagian dari sistem permainan untuk proyek “AKB Bandara”. penulis diminta oleh supervisor untuk menciptakan sebuah tempat dimana karakter dapat diberi tempat duduk mengikuti aturan social distancing dan menunggu untuk dipanggil dengan tujuan pengecekan dokumen hasil tes Covid-19. Penulis diminta untuk menciptakan ruang yang cukup luas untuk menampung beberapa karakter disaat bersamaan tetapi masih mengikuti aturan social distancing.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi melalui refrensi dari google image mengenai klinik bandara, klinik, dan juga denah dari klinik. Observasi ini dilakukan untuk mencari tahu set dan properti yang dipakai di dalam lobi klinik. Melalui observasi yang ia dapatkan melalui artikel interior design dan observasi dari google image penulis menemukan bahwa lobi sebuah klinik bandara mempunyai beberapa ciri khas yang membuat lokasi tersebut terlihat berbeda dari lokasi lain. Lobi sebuah klinik memiliki meja resepsi untuk menyambut tamu dan juga barisan kursi untuk pengunjung menunggu. Ruangan tersebut juga mempunyai warna yang berkesan hangat untuk membuat pengunjung nyaman. Meja Resepsionis biasanya dihiasi dengan vegetasi dan alat tulis dan papan informasi kecil. Saat masa pandemik meja resepsionis mempunyai kaca acrylic dan pembersih tangan.



Gambar 2. Refrensi 1

Sumber: <https://www.halodoc.com/rumah-sakit/nama/klinik-sunter.>



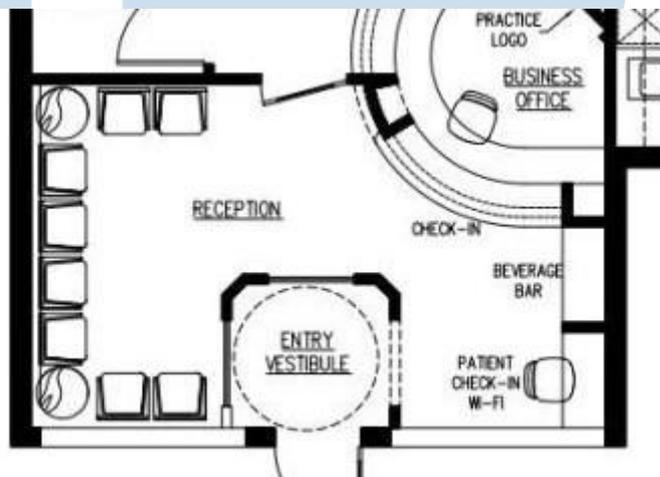
Gambar 3. Refrensi 2

Sumber : <https://rosemedicalbuildings.com/gallery/waiting-rooms-and-business-admin-offices/>



Gambar 4.Referensi tempat duduk

Sumber : <https://www.gambarkursi.com/2011/03/76-gambar-kursi-ruang-tunggu-gratis.html>



Gambar 5.Denah Ruang Tunggu

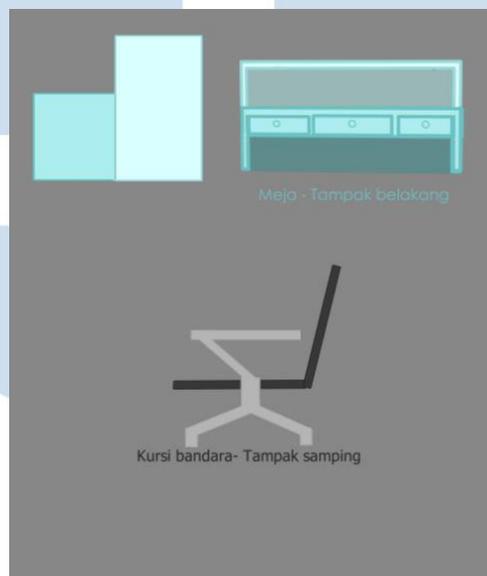
Sumber: <http://www.extremedds.com/gp1-2>

2. Produksi:

Penulis memulai dengan membuka canvas baru di dalam aplikasi desain grafis. Penulis lalu menaruh bentuk -bentuk dasar sebagai alat bantu dalam menggambar denah keseluruhan. Penulis lalu melakukan perubahan sederhana dari bentuk dasar dan juga memberi warna tersebut menjadi bentuk akhir untuk perabotan. Penulis lalu menambahkan gambaran yang lebih jelas mengenai perabotan dari sisi lain untuk memperjelas gambar bagi 3d modeller.



Gambar 6. Gambar dasar ruangan

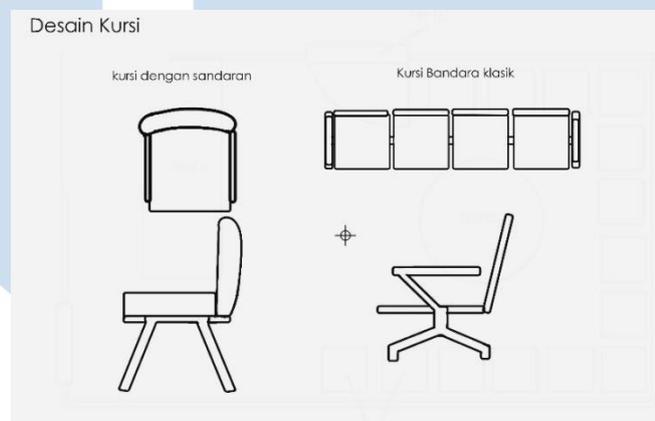


Gambar 7. Gambar detail perabotan

Penulis dalam menciptakan gambar konsep tersebut melakukan beberapa eksperimen bentuk yang berkaitan dengan denah lobi bandara seperti bentuk trapesium. Penulis memutuskan untuk menggunakan bentuk persegi panjang karena mudah dimengerti dan cocok untuk permainan telepon genggam. Bentuk trapesium setelah percobaan penulis menilai bahwa bentuk trapesium tidak efektif dalam penggunaan ruang dan tidak cocok untuk dipakai di dalam game telepon genggam. Selain itu, penulis bereksperiment dengan bentuk kursi yang akan digunakan oleh karakter, penulis awalnya ingin menggunakan kursi lipat yang mudah digambar tetapi memutuskan untuk menggunakan kursi bandara tradisional.



Gambar 8. Gambar eksperimentasi bentuk ruangan



Gambar 9. Gambar eksperimentasi bentuk kursi

3. Pascaproduksi:

Setelah penulis menyelesaikan gambar konsep tersebut penulis memberikan gambar tersebut kepada supervisor proyek dalam bentuk file gambar “.jpeg” sekaligus meminta pendapat dari supervisor. Setelah mengerjakan proyek tersebut penulis menunggu untuk proyek berikutnya dengan melakukan latihan mandiri menggambar pose untuk karakter.

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