

## PERANCANGAN *CONCEPT ART* UNTUK ANIMASI 2D “VIRTUOSO”

### DESIGNING *CONCEPT ART* FOR 2D ANIMATION "VIRTUOSO"

Clara Monica Nathania<sup>1</sup>, Aris Rahmasyah<sup>2</sup> dan Tiara Radinska Deanda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*  
claramonica@student.telkomuniversity.ac.id, arisrahmasyah@telkomuniversity.ac.id, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Sosial media memiliki dampak besar pada kehidupan masa kini karena tidak ada lagi batasan untuk bersosialisasi dengan satu sama lain. Jika dimanfaatkan dengan baik, sosial media bisa mempermudah kegiatan sehari-hari terlebih dalam mencari koneksi, berdagang, memperluas pertemanan, bahkan membangun reputasi. Sosial media pun kini dapat diakses dengan mudah oleh semua kalangan, sehingga tidak sedikit anak dan remaja sekarang yang memiliki akun sosial media. Namun penggunaan berlebihan akan berujung kepada perilaku candu bahkan mempengaruhi mental dan kepercayaan diri. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kesadaran terhadap dampak penggunaan sosial media berlebih, terutama pada remaja. Tujuan perancangan ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan media sosial berlebih pada mentalitas remaja serta membuat konsep karya animasinya. Perancangan karya akan digarap menggunakan teknik digital. Metode yang digunakan untuk pendekatan data ialah metode kualitatif yaitu dengan studi pustaka, wawancara serta studi karya dan analisisnya. Output media untuk menampilkan karya terhadap khalayak sasaran berbentuk artbook. Hasil perancangan berupa *concept art* yang menggambarkan seorang remaja minder berusaha memerangi rasa tidak percaya dirinya melalui petualangan dalam dunia virtual. *Concept art* animasi ini memiliki gaya visual berupa dunia saat ini yang dipadu dengan dunia virtual bertema fantasi cyberpunk diharapkan dapat menarik perhatian khalayak sasaran. Dengan adanya perancangan *concept art* animasi ini diharapkan remaja dapat lebih mengenali dampak yang dapat dirasakan dari penggunaan sosial media pada mentalitas dan kepercayaan diri mereka.

**Kata kunci:** sosial media, remaja, kepercayaan diri, animasi, *concept art*

**Abstract:** Social media has a huge impact on today's life because there are no more restrictions on socializing with each other. If used well, social media can facilitate daily activities, especially in finding connections, trading, expanding friendships, and even building reputations. Social media can now be easily accessed by all circles, so there are not a few children and teenagers now who have social media accounts. However, excessive use will lead to opiate behavior and even affect mentality and self-confidence. Therefore, there is a need for building awareness on the impact of excessive social media use, especially on adolescents. The

*purpose of this design is to find out the impact of excessive social media use on the mentality of teenagers and conceptualize their animated works. The design of the work will be worked on using digital techniques. The method used for the data approach is a qualitative method, namely by literature studies, interviews and the study of works and analysis. Media output to display works to target audiences in the form of artbooks. The result of the design is in the form of concept art that depicts a minder teenager trying to combat his self-confidence through adventures in a virtual world. This animated concept art has a visual style in the form of the current world combined with a cyberpunk fantasy-themed virtual world that is expected to attract the attention of the target audience. With the design of this animated concept art, it is hoped that teenagers can better recognize the impact that can be felt from the use of social media on their mentality and self-confidence.*

**Keywords:** *social media, teen, confidence, animation, concept art*

## PENDAHULUAN

Perkembangan jaman yang pesat di era globalisasi dan modernisasi ditandai dengan munculnya teknologi yang terus diperbaharui seiring jaman. Kini, tidak ada lagi batasan dalam menjangkau orang-orang dari seluruh dunia dengan mudahnya akses menuju internet serta ditunjang oleh aplikasi media sosial. Menurut Van Dijk dalam Nasrullah (2015) platform media sosial berfokus pada eksistensi pengguna serta memberikan fasilitas untuk kolaborasi dan beraktifitas.

Dalam laporan Wearesoxial Hootsuite pada tahun 2019, rata-rata orang Indonesia menghabiskan waktu 3 jam 14 menit per hari untuk mengakses media sosial. Dari jumlah pengguna aktif sebesar 160 juta pengguna, 59% dari total jumlah penduduk di Indonesia, didominasi oleh Generasi Milenial (Gen Y) yang berkisar dari usia 26 – 40 tahun, serta Generasi Z (Gen Z) yang berkisar dari usia 8 – 23 tahun.

Menurut Irwanto (1994) periode remaja dianggap sebagai masa transisi dari periode anak-anak ke periode dewasa. Atkinson (dalam Hurlock, 1996) mengatakan bahwa masa remaja memiliki perkembangan psikologis yang potensial namun rentan. Media sosial dapat membuat remaja berlomba-lomba mendapatkan pengakuan dari orang lain, saat tidak sesuai, remaja

merasa bahwa apa yang dimiliki dirinya tidak sebaik apa yang dimiliki orang lain akibatnya tidak percaya diri atau rendahnya penerimaan diri (Oktaviani, 2019). Remaja yang merasa rendah diri dapat memunculkan kecemasan sosial. Kecemasan sosial dapat terjadi dari besarnya pengaruh media sosial, merasa iri dengan kehidupan orang lain serta takut ketinggalan aktivitas dalam interaksi online (Jiang & Annabel, 2020).

Peningkatan waktu layar dapat membuat orang muda terpapar hal negatif atau menyedihkan serta postingan media sosial yang dapat membahayakan kesehatan mental mereka (Nixon & Nelson, 2020). Salah satu penelitian mengenai hubungan antara penggunaan media sosial Instagram dengan perilaku cyberbullying pada Siswa SMA di Kota Bandung oleh Nugraha dan Rinawati membuktikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan Instagram, maka semakin tinggi kemungkinan kasus cyberbullying. Kaspersky Lab juga melakukan penelitian yang membuktikan cyberbullying memberi dampak terhadap psikologis korban. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa masalah kepercayaan diri rendah (insecurity) memegang persentase tertinggi pada angka 37%. Sedikitnya penelitian tentang edukasi melalui komunikasi visual mengenai insecurity pada remaja membuat remaja merasa gagal dan tidak layak karena belum mencapai standar tertentu (Pancarani, 2021).

Film animasi mampu memikat perhatian penontonnya dalam waktu yang relatif singkat. Menurut Sukiyasa & Sukoco (2013), visualisasi materi pelajaran yang dibuat ke dalam bentuk animasi akan lebih bermakna, menarik, mudah diterima, dipahami dan bahkan dapat lebih memotivasi siswa didik, dalam hal ini merujuk kepada kalangan anak dan remaja.

Penulis sebagai individual kreatif akan merancang concept art yang merupakan tahap ideasi awal sebelum pembuatan suatu animasi. Concept art sendiri merupakan basis konsep yang wajib dimatangkan dalam tahapan pembuatan film animasi, atau pra produksi.. Pengetahuan dan kecerdasan konsep seni juga krusial dalam memvisualisasikan perkembangan final

penampilan animasi. Hal ini penting untuk demonstrasi visual dari desain, ide, dan mood (Shamsuddin: 2014).

Menurut Hurlock (dalam Rita Eka Izzaty, dkk, 2008), masa remaja dimulai dari usia 13 tahun dan berakhir pada kisaran usia 16-18 tahun. Concept art animasi mengenai dampak sosial media ini ditujukan bagi khalayak sasaran pada kelompok masyarakat berusia 13-18 tahun, maka dari itu penulis menghadirkan tokoh dalam rentang usia tersebut agar remaja dapat merasa lebih 'terhubung'. Konsep animasi juga mengadaptasi konsep Metaverse, dimana adanya gabungan realita dan sebuah dunia virtual ala cyberpunk yang menunjukkan genre fantasi dari animasi tersebut.

Perancangan concept art animasi berjudul "Virtuoso" bertujuan supaya remaja dapat mengenali dampak penggunaan sosial media serta dapat membantu remaja tak hanya mengenali namun dapat memahami dampak psikologis yang dirasakan dalam bersosial media, serta bagaimana menghadapinya..

## **DASAR TEORI**

### **Kepercayaan Diri**

Dalam jurnal oleh Brown dan Mankowski (1993: 421-430) seseorang dengan rasa percaya yang tinggi dengan seseorang dengan rasa percaya diri yang rendah dapat memberikan respon yang mirip terhadap rangsangan positif, tetapi lain hal saat mereka dihadapkan dengan respons negatif. Secara khusus, orang yang kurang percaya diri cenderung pesimis namun orang yang percaya diri tidak akan terpengaruh karena mereka cenderung menolak atau membatasi ruang lingkup respons negatif.

#### **1. Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri**

Berikut ialah beberapa faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri terkhusus

pada remaja, dijabarkan oleh Santrock (2003:336-338): Penampilan Fisik, konsep diri, hubungan dengan orangtua, hubungan dengan teman sebaya.

## 2. Masalah Kepercayaan Diri (*Insecurity*)

Insecure atau insecurity menurut Asta (2019) adalah tindakan emosional seseorang jika merasa dirinya lebih inferior dibandingkan dengan orang lain.. Menurut Abraham Maslow (1942), insecure adalah suatu keadaan dimana seseorang yang merasa tidak aman, serta menganggap dunia bagaikan hutan yang mengancam dan tempat dimana tinggalnya manusia yang berbahaya serta egois. Insecure dapat diartikan sebagai perasaan tidak aman akibat membandingkan diri sendiri dengan orang lain.

### **Remaja**

Menurut Hurlock (dalam Rita Eka Izzaty, dkk, 2008), awal masa remaja berlangsung di usia 13-16 tahun atau 17 tahun, serta akhir masa remaja di usia 16-18 tahun yang ditandakan sebagai usia matang secara hukum. Ida Umami (2019) mengatakan bahwa perkembangan remaja ditandai dengan perubahan tingkah laku baik secara positif maupun negatif. Hal ini disebabkan karena remaja sedang mengalami fase panca roba dari anak-anak hingga dewasa, yang kadangkala menimbulkan perilaku suka melawan, gelisah, dan labil.

### **Media Sosial**

Menuru Van Dijk dalam Nasrullah (2015) menyatakan bahwa media sosial adalah platform media yang berfokus pada eksistensi pengguna yang memberikan fasilitas dalam beraktifitas maupun berkolaborasi dengan sesama pengguna. Karena itu media sosial dapat dikatakan sebagai fasilitator yang bekerja sebagai penghubung antar pengguna satu dengan lainnya dalam dunia maya.

### **Animasi**

Animasi merupakan suatu cara membuat objek yang diam atau tidak bergerak menjadi benda bergerak dan ditambahkan efek visual seperti fade in, fade out, zoom, dan lain-lain. (Hudaivani Dian Andarini, dkk, 2016). Menurut Sukiyasa & Sukoco (2013), jika materi pelajaran divisualisasikan ke dalam bentuk animasi maka penyampaian informasi akan lebih menarik, bermakna, mudah diterima, dipahami dan dapat memotivasi bagi siswa didik kalangan anak dan remaja. Animasi memiliki 3 tahap dalam perancangan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### **Concept Art**

Concept art atau conceptual art adalah bentuk komunikasi visual untuk menyampaikan ide, sebuah perancangan yang akan digunakan dalam (namun tidak terbatas pada) film, video game, animasi, atau buku komik sebelum dimasukkan ke dalam produk akhir. Concept art pada dasarnya menghubungkan ide dengan suatu proses produksi, sedangkan seorang concept artist adalah seorang yang bertugas membawa ide-ide visual ke depan, sehingga orang lain dapat memiliki gambaran mengenai suatu ideasi konsep yang bisa disempurnakan dan diperluas. Concept Art masuk ke dalam tahap pra produksi.

#### **1. Concept Art Karakter/Creature**

Menurut Galiban dan Randy Robin (2012) ada banyak aspek yang diperlukan dalam mendesain sebuah karakter mulai dari anatomi, busana atau kostum, sejarah, budaya dunia tersebut, kepribadian, klasifikasi atau spesies flora dan fauna, kebiasaan, serta gaya hidup.

#### **2. Environment**

Untuk merancang sebuah lingkungan diperlukan pengetahuan yang sedikit berbeda dari yang lain, guna menunjukkan desain lingkungan fiksi namun terlihat seakan-akan dunia nyata dan dapat dipercaya keberadaannya. Seorang environment concept artist harus mengerti penggunaan

teknik pencahayaan dari suatu desain gambar, harus paham bagaimana menggambarkan situasi kondisi dari lokasi yang digambarkan seperti mood, cuaca, latar belakang dalam segi budaya, dan lain sebagainya. Pemahaman dalam sudut kamera serta perspektif juga penting dalam pembuatan sebuah concept art environment. (Galiban, Randy Robin, 2012).

### **Target Audience**

Target audience adalah memilih salah satu atau beberapa segmen audien yang akan menjadi fokus kegiatan-kegiatan pemasaran program dan promosi. Kadang-kadang targeting disebut juga selecting karena audien harus diseleksi (Morissan, 2013: 193). Target audience adalah anak SMP – SMA dengan rentang usia 13-18 tahun.

## **DATA DAN ANALISIS**

### **Data dan Analisis Subjek dan Objek Penelitian**

Untuk kebutuhan pengerjaan Tugas Akhir, maka akan diambil beberapa situs jejaring sosial saja dan akan diutamakan dari yang menduduki peringkat tertinggi, yakni Youtube dan Instagram. Metaverse adalah dunia dimana komunitas virtual dibangun dan dapat saling terhubung dengan satu sama lain. Dilansir dari beberapa sumber, dalam komunitas ini orang dapat bertemu, bekerja, bermain bahkan bertransaksi jual beli layaknya dunia nyata dengan bantuan teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR). Proses transaksi dalam metaverse biasanya dilakukan dengan mata uang crypto maka dari itu banyak yang menyebut metaverse crypto. (Kurnia, 2022). Berkenaan dengan informasi ini, penulis terinspirasi untuk mengambil konsep Metaverse dan diaplikasikan ke dalam animasi sebagai salah satu konsep yang mendasari jalan cerita pada pembuatan animasi.

Dari hasil analisis dari 3 kawasan mall bertema outdoor di kota Bandung yakni Paris Van Java, Cihampelas Walk, dan Braga City Walk, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa rata-rata ketiga lokasi ini memiliki keseluruhan tema klasik bercampur yang digabungkan dengan tema modern

seperti kenampakan gedung yang cenderung kotak, penggunaan lampu neon dan lampu sorot berwarna variatif, dan lain sebagainya. Sisi klasik ditonjolkan dari adanya elemen bernuansa klasik seperti balkon, kursi, maupun tiang lampu yang bergaya klasik. Adapun pencahayaan dari ketiga tempat ini didominasi oleh lampu-lampu tidak natural seperti lampu dari dalam restoran ataupun etalase dan toko0-toko. Kawasan-kawasan ini cenderung memiliki area jalan yang sempit namun tertata rapi sehingga memberikan kesan nyaman dan juga cozy.ran dunia virtual membutuhkan referensi maka dari itu dilakukan observasi beberapa kawasan mall bertema outdoor di Bandung yakni Paris Van Java, Cihampelas Walk, dan Braga City Walk.

Setelah melakukan wawancara dengan para remaja dan psikolog, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa ada keterkaitan yang erat antara penggunaan sosial media dengan remaja dikarenakan remaja sejak dini sudah dibekalkan dengan kecakapan teknologi yang mempermudah akses ke sosial media. Remaja cenderung lebih tertarik untuk menggunakan sosial media dibandingkan dengan orang dewasa karena mereka bisa berhubungan dengan teman-teman mereka. Keempat remaja yang diwawancarai semuanya mengaku bahwa aplikasi yang paling sering mereka gunakan ialah Instagram, dengan beberapa aplikasi lainnya seperti Youtube, Twitter serta Tiktok. Para remaja berpendapat bahwa postingan orang lain yang sering membuat mereka minder ialah postingan mengenai kesuksesan, gaya hidup, ataupun kesempurnaan yang tampak di sosial media namun beberapa dari mereka berusaha menanggapi dengan cara yang positif. Penggunaan media sosial berlebih juga dapat berdampak pada perilaku remaja, seperti emosi yang memuncak, perasaan tidak percaya diri atau insecure serta perilaku mengurung diri atau withdrawal.




### **Data dan Analisis Karya Sejenis**

Perancangan Concept art merupakan tahap perancangan yang berfokus pada desain karakter serta environment, karena itu dilakukan penelitian terhadap karya sejenis guna menjadi referensi dalam proses pengkaryaan, serta meneliti basic dalam desain karakter serta environment.



Adapun karya visual yang diteliti antara lain animasi Belle (2021), Ralph Breaks the Internet (2018), serta serial animasi Arcane (2021).

Tabel 3.1 Tabel analisis perbandingan karya sejenis

Perbandingan	Belle	Ralph Breaks the Internet	Arcane
Poster Animasi	 <p data-bbox="456 873 659 926">Gambar 3.1 Animasi Belle (Sumber: vfxvoice.com)</p>	 <p data-bbox="786 858 1049 942">Gambar 3.2 Animasi Ralph Breaks the Internet (Sumber: gamespot.com)</p>	 <p data-bbox="1154 858 1370 911">Gambar 3.3 Animasi Arcane (Sumber: sportskeeda.com)</p>
Karakter	<p data-bbox="378 995 724 1457">Karakter yang diilustrasikan memiliki penyederhanaan di beberapa bagian tubuh, memiliki outline serta pewarnaan yang sederhana namun untuk keseluruhan lebih cenderung proporsional. Maka dari itu disimpulkan bahwa karakter memiliki style semi-realistic.</p>	<p data-bbox="755 995 1065 1409">Karakter yang diilustrasikan memiliki penyederhanaan dan penambahan yang signifikan, tidak memiliki outline namun renderingnya mulus menyerupai dunia nyata. Maka dari itu disimpulkan bahwa karakter memiliki style kartun.</p>	<p data-bbox="1101 995 1448 1457">Karakter yang diilustrasikan memiliki penyederhanaan dalam beberapa bagian namun selebihnya cukup sesuai dengan dunia nyata, memiliki outline yang jelas, serta teknik pewarnaan yang khas dan bertekstur. Maka dari itu disimpulkan bahwa karakter memiliki style semi-realistic.</p>
Peristiwa	<p data-bbox="378 1503 711 1724">Ilustrasi menunjukkan seorang gadis yang sedang disorot dan ditonton oleh banyak orang dalam sebuah dunia fiksi yang sangat luas.</p>	<p data-bbox="755 1503 1049 1724">Ilustrasi menunjukkan seorang gadis dan lelaki sedang menjelajahi sebuah dunia virtual yang bertema cyberpunk.</p>	<p data-bbox="1101 1503 1448 1772">Ilustrasi menunjukkan empat orang remaja dalam sebuah ruangan laboratorium yang cukup mewah berisi peralatan dan ornament dinding. Suasana dalam ilustrasi menunjukkan</p>

			kejadian terjadi di siang hari.
Komposisi	Komposisi keseluruhan ilustrasi cenderung merata, 2/3 bagian kanan ilustrasi cenderung ramai namun ruang-ruang kosong menyeimbangi dan memberikan kesan untuk 'bernafas'.	Komposisi keseluruhan ilustrasi cukup merata, tidak berat sebelah, memiliki center of interest yang jelas, serta memiliki ruang kosong yang cukup membuat ilustrasi nampak seimbang.	Komposisi keseluruhan ilustrasi merata mengikuti aturan rule of thirds. Perbandingan isi ruangan dengan ruang kosong terbagi rata sehingga memberikan kesan seimbang dalam ilustrasi. Benda di kanan membantu menyeimbangkan nuansa gelap dan penuh agar sebanding dengan bagian kiri ilustrasi yang lebih gelap dan ramai dengan ornamen.
Perspektif Kamera	Perspektif kamera dari ilustrasi ini adalah low angle dengan tipe shot yaitu long shot.	Perspektif kamera dari ilustrasi ini adalah eye-level dengan tipe shot yaitu long shot.	Perspektif kamera dari ilustrasi ini adalah eye-level dengan tipe shot yaitu long shot.
Pencahayaan dan Mood	Ruang yang ditempati luas sehingga cahaya lampu hanya mempengaruhi karakter. Mood yang ditampilkan menonjolkan suasana di sebuah alam fiksi.	Cahaya yang beragam membuat gambar menjadi cerah dan tersaturasi. Aplikasi teori warna triad terdapat dalam pencahayaan dengan tone warna biru dipadu dengan kesan merah dan kuning dari lampu neon. Mood yang ditampilkan berupa dunia virtual yang bertema cyberpunk.	Pencahayaan terlihat ekstrim akibat kontras dengan bayangan dari gelapnya ruangan. Refleksi dari jendela pada lantai memberikan efek bounce light yang dapat menambah pencahayaan. Keseluruhan pencahayaan memberikan efek remang. Ornamen bertema tembaga serta roda gigi yang khas memberikan mood bertema steampunk.

## Data dan Analisis Khalayak Sasar

Secara geografis, khalayak sasar yang menjadi target utama dalam pembuatan animasi ini ialah remaja tingkat SMP – SMA dengan usia 12-18 tahun di Indonesia secara general karena adanya pengaplikasian elemen bernuansa Indonesia seperti baju seragam SMP dan keadaan lingkungan sekolah Indonesia. Target sasaran sekunder adalah masyarakat dalam cakupan usia Gen Z (8-23 tahun) di Indonesia. Secara demografis, khalayak sasar utama yang dituju adalah pelajar laki-laki dan perempuan usia 13-18 tahun di tingkatan SMP – SMA. Secara psikografis, target khalayak sasar untuk perancangan ini adalah remaja yang memiliki gawai serta gemar bermain sosial media.

## Tema Besar

Dari hasil keseluruhan analisis didapatkan bahwa animasi Virtuoso mengangkat kisah seorang anak yang memiliki masalah insecure dan dibungkus dalam petualangan masuk ke suatu dunia virtual. Gaya gambar menggunakan gaya semi-realistis dengan teknik digital painting untuk menghasilkan kesan rendering yang mulus dan menyesuaikan dengan perancang.

## KONSEP PERANCANGAN

Perancangan animasi dibuat dengan tujuan untuk mengedukasi dan meningkatkan pengetahuan masyarakat, khususnya remaja mengenai dampak yang dapat dirasakan jika terlalu banyak menggunakan sosial media. Concept art ini diharapkan dapat membantu remaja dalam mengenali perubahan yang nampak dalam sisi perilaku dan mental mereka, sehingga mereka dapat lebih mengenali dampak pada diri sendiri dan mungkin dapat mengatasinya.

### 1. Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan concept art animasi “Virtuoso” sebagian besar adalah tentang menghargai kualitas diri dan tidak membandingkan diri sendiri dengan orang

lain. Semua orang memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Segala sesuatu yang nampak pada sosial media belum tentu semuanya memotivasi untuk hal yang baik jika tidak pandai dalam memilah-milah konten untuk dikonsumsi. Hal ini akan berakibat negatif pada diri sendiri, menjadi tidak percaya diri (insecure), dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan relasi dengan sesama.

## 2. Konsep Kreatif

Penulis mengambil inspirasi jalan cerita dari fenomena umum yang diberitakan di berbagai media berita mengenai dampak yang ditimbulkan bagi penggunaan sosial media berlebih. Dampak yang terlihat cenderung negatif, mengarah kepada rasa kurang percaya diri (insecure), membandingkan diri sendiri dan hal ini lebih banyak ditemui di kalangan anak-anak muda yang sering berlomba-lomba menampilkan diri mereka dalam platform dunia maya. Konsep dunia dan latarnya terinspirasi dari Metaverse. Plot cerita akan berfokus dalam petualangan seorang remaja laki-laki bernama Ryan yang selalu minder dengan dirinya, namun ingin menjadi terkenal dan diakui oleh teman-temannya. Lalu ia menemukan sebuah game terkenal "Virtuo" dan cukup ahli dalam memainkannya, sehingga ia bertekad untuk setidaknya mendapatkan perhatian dari lingkungannya dengan berambisi menjadi nomor satu di game tersebut. Cerita yang telah dirangkai mencantumkan dunia fiksi "Virtuo" yang pengembangan dunianya serta karakter di dalamnya akan menjadi fokus utama dalam perancangan concept art.

## 3. Konsep Media

Hasil akhir dari concept art akan dikemas dalam bentuk media artbook. Isi dari artbook akan memuat segala proses perancangan key art dari poin-poin jalan cerita "Virtuoso" mulai dari referensi, rough sketch dan value, digital imaging keyshot, rendering value, penambahan warna dan penambahan karakter. Sebagai penunjang ideasi pengkaryaan, maka akan dicantumkan juga visualisasi dari karakter yang terlibat di dalam cerita yang dimulai dari proses sketsa, pembuatan

lineart, penambahan warna dasar, dan rendering. Penambahan biografi serta karakteristik dari karakter-karakter utama juga tercantum untuk menunjang keseluruhan konsep karya.

## Konsep Visual

### 1. Karakter

Ada dua karakter utama yang dirancang serta setiap karakternya akan memiliki dua versi rancangan yakni versi avatar dalam Virtuo dan yang kedua adalah rancangan versi dunia aslinya. Karakter dirancang melalui proses eksplorasi dengan sketsa yang meliputi penggambaran fitur wajah, rambut, warna, serta busana dan atribut yang disesuaikan dengan lingkungan yang didiaminya.

### 2. Gaya Visual

Perancangan concept art ini menggunakan gaya visual kartunis, yaitu jika pada karakter, struktur anatominya tidak sepenuhnya sesuai dengan struktur anatomi manusia di dunia nyata melainkan mengalami penyederhanaan maupun penambahan pada beberapa bagian tubuh. Teknik pewarnaan juga dibuat lebih sederhana. Penggambaran environmentnya juga mengalami penyederhanaan dalam teknik penggambaran serta pewarnaan namun masih ada bagian yang menyerupai dunia nyata.

### 3. Suasana dan Mood

Ada dua dunia yang ingin ditonjolkan yakni dunia Virtuo dan dunia nyata sehingga ada sedikit perbedaan suasana dalam dua dunia. Film animasi ini bergenre fantasi dan memiliki unsur cyberpunk sehingga mood secara keseluruhan akan lebih cerah dan tersaturasi untuk menonjolkan kesan fantasi.

Suasana serta mood yang ingin ditampilkan dalam dunia game yaitu tema cyberpunk, dipenuhi dengan lampu neon dan pencahayaan yang terang, suasana dalam dunia game

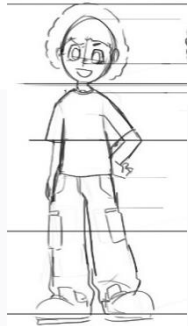

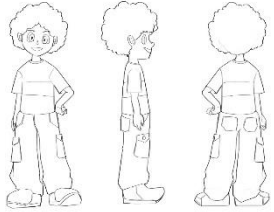
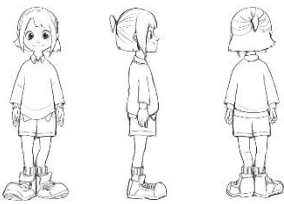
yang lebih berwarna dibandingkan dengan penggambaran suasana pada dunia nyata yang cenderung lebih natural dalam hal pencahayaan. Bangunan serta keadaan lingkungan dalam dunia game dan dunia nyata pun berbeda.

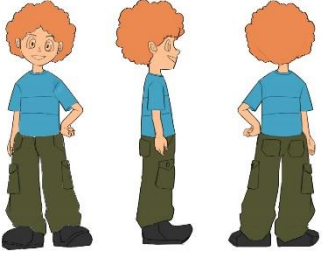
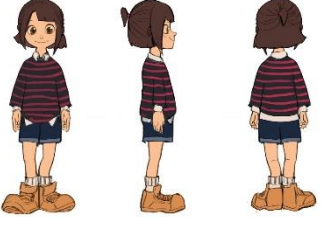

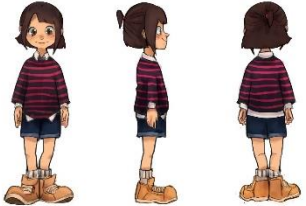


### Hasil Perancangan

#### 1. Karakter

Pembuatan karakter melalui beberapa tahap yakni tahap sketsa, lineart, base color hingga rendering.

Tabel 4.1 Hasil perancangan concept karakter  
(Sumber: dokumen pribadi)

Keterangan	Ryan	Oddy
Sketsa awal		
Lineart		

Base color		
Rendering		
Versi dunia nyata		

## 2. Ilustrasi Key Art

Berikut adalah perancangan concept art berupa ilustrasi keyart dari awal hingga hasil akhir

### 1) Eksplorasi dan Sketsa Awal

Perancangan keyart berdasar dari poin-poin cerita yang telah di rangkum menjadi sebuah diagram dramatic tension. Perancangan ilustrasi tiap poin cerita atau keyshot akan mewakili suatu peristiwa ataupun adegan dalam cerita. Proses pembuatan ilustrasi dimulai dari pembuatan beberapa alternatif sketsa yang akan dipilih salah satunya menjadi perwakilan sebuah shot yang dianggap paling sesuai.

## 2) Digital Imaging

Sketsa keyshot yang dipilih selanjutnya akan masuk ke tahap digital imaging. Digital imaging merupakan proses penggabungan foto dari berbagai sumber untuk menghasilkan suatu gambaran dasar bagi pembuatan ilustrasi, terkhusus sebagai dasar pembuatan background. Pembuatan digital imaging mengikuti dengan sketsa yang telah dipilih sebelumnya. Digital imaging juga dibuat versi hitam dan putihnya sebagai acuan untuk tahap value.

## 3) Value

Setelah pembuatan digital imaging, perancangan ilustrasi masuk ke tahap value untuk menentukan kedalaman serta dimensi dari ilustrasi dengan jelas.

## 4) Color Rendering

Dasar ilustrasi berupa value selanjutnya diberi warna dengan cara menimpa warna diatas layer value dengan layer multiply dan overlay. Pemilihan warna disesuaikan dengan latar waktu dan tempat sebuah adegan dalam ilustrasi. Untuk ilustrasi di dalam dunia Virtuo, warna akan cenderung lebih tersaturasi dengan pencahayaan yang bold berwarna neon untuk memberikan kesan tema cyberpunk dari dunia Virtuo itu sendiri.


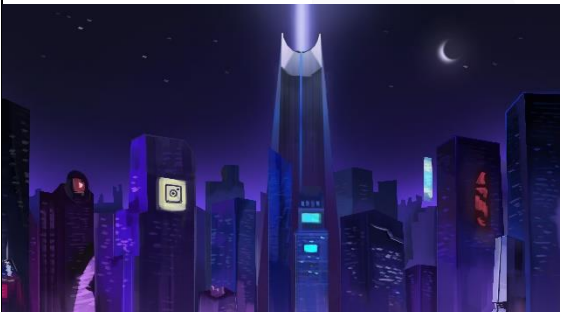

## 5) Penambahan Karakter dan Finalisasi

Penambahan karakter dilakukan di tahap paling akhir setelah background dirasa sudah sesuai dengan adegan dalam cerita. Penambahan karakter dilakukan dengan cara membuat sketsa



karakter diatas ilustrasi background lalu langsung dilanjut dengan penambahan warna serta rendering pada karakter-karakter yang terlibat di dalam sebuah scene. Pencahayaan serta pemberian bayangan pada karakter juga disesuaikan dengan pencahayaan dalam background.

Tabel 4.2 Perancangan ilustrasi key art animasi 2D “Virtuoso”

Key Visual	Shot
	<p>Shot 1: Ryan mengetahui sebuah game VR terbaru yang tengah viral bernama Virtu. Sepulang sekolah, ia mengajak temannya Oddy untuk bermain bersama. Shot ini menggambarkan Ryan yang pertama kali masuk ke dalam Virtu.</p>
	<p>Shot 2: Shot 2 menggambarkan keadaan kota dalam game Virtu. Suasananya ramai serta pencahayaannya sangat terang dengan warna neon.</p>
	<p>Shot 3: Ryan dan Oddy tengah berkeliling di sekitaran area kota dunia Virtu, tepatnya di depan sebuah stasiun. Suasananya ramai dipenuhi berbagai orang dengan avatar masing-masing.</p>

	<p>Shot 4: Shot 4 menggambarkan adegan Ryan dan Oddy yang melihat leaderboard. Di papan ada wajah seorang pemain peringkat 1 di Virtuo dan Ryan bertekad agar wajah dan namanya terpampang dalam leaderboard.</p>
	<p>Shot 5: Shot 5 menggambarkan kegiatan Ryan dan Oddy membeli suplai untuk persiapan petualangan mereka di dunia Virtuo. Ryan membeli sebuah senjata yang ia rasa sesuai dengannya, Oddy terlihat menopang banyak barang dan sebuah jetpack di punggungnya sambil berbincang dengan penjaga toko.</p>
	<p>Shot 6: Setelah bermain sekian lamanya, menyelesaikan berbagai quest dan berjuang mendaki papan leaderboard, akhirnya Ryan dan Oddy berhasil mengalahkan monster raksasa langka yang dikenal sangat sulit. Hal ini membuat nama mereka terutama Ryan melambung dan akhirnya menduduki peringkat atas leaderboard. Ia jadi memiliki banyak pengikut.</p>



Shot 7: Ryan yang sudah tenar akhirnya mendapat pengakuan dari si peringkat 1 bernama Gaben. Ia pun mengajak Ryan untuk melakukan sebuah video kolaborasi. Ryan senang namun sikapnya berubah menjadi sombong hingga menghina dan mempermalukan orang lain di game itu.



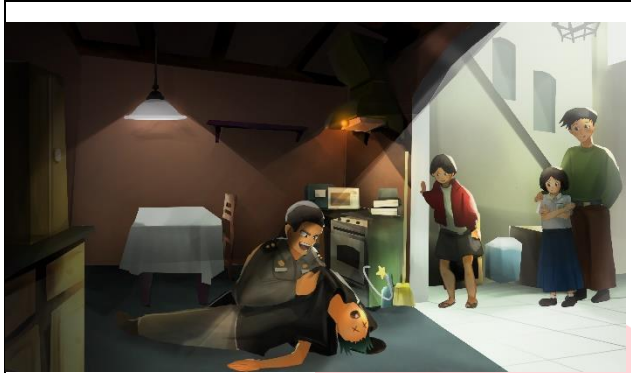
Shot 8: Kolaborasi mengharuskannya untuk face reveal, tetapi reaksi dari orang-orang ternyata tidak seperti yang ia bayangkan. Banyak yang menghina wajahnya dan merasa tidak sesuai dengan ekspektasi orang-orang. Rumor tentang perilaku buruknya juga sudah mulai tersebar dan ia pun mengurung diri.



Shot 9: Sepulang sekolah, Oddy ingin menjenguk Ryan namun ada orang yang membuntutinya dan menculiknya. Kemudian orang itu mengaku bahwa ia adalah salah satu korban hinaan Ryan dan ingin membalas dendam dengan menyandera Oddy dan mengancam Ryan.



Shot 10: Ryan panik karena Oddy diculik, ia pun tidak tahu bagaimana menolongnya seorang diri, jadi ia buang rasa malu dan takutnya lalu memviralkan kasus ini dengan wajahnya yang asli. Videonya ditonton banyak orang dan viral dengan cepat.



Shot 11: Seorang polisi dan temannya iba dan membantu Ryan melacak keberadaan Oddy. Mereka memasuki sebuah rumah dan mendapati Oddy dengan si penculik. Mereka berhasil menyelamatkan Oddy dan Ryan menuai pujian atas tindakan beraninya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap teori dengan hasil data pengamatan dokumen, wawancara, khalayak sasaran, karya sejenis, dan konsep perancangan, perancang/perancang dapat menyimpulkan bahwa bermain sosial media secara berlebihan dapat berdampak pada mentalitas suatu individu, terutama pada remaja yang masih labil dan rentan terkena masalah kesehatan mental. Rasa insecurity merupakan salah satu masalah kesehatan mental yang paling sering terjadi di kalangan remaja apalagi jika menyangkut pencapaian serta kesempurnaan yang tampak dalam sosial media. Remaja akan cenderung membandingkan diri mereka sendiri dan hal inilah yang memicu munculnya rasa tidak percaya diri dalam diri remaja.

Pada proses perancangannya, yang terpenting dalam pembuatan concept art ialah bagaimana cara memvisualisasikan informasi ke dalam suatu ilustrasi. Hal-hal yang harus diperhatikan saat merancang animasi mengenai sosial media dan remaja ini ialah desain karakter yang sesuai dengan personality masing-masing, komposisi dalam suatu ilustrasi, gaya visual yang stabil, proses sketsa, digital imaging, pembuatan value serta rendering yang menarik secara visual.

Target audience untuk animasi Virtuoso ialah remaja dengan rentang usia 12-18 tahun. Namun disamping hal ini ada kemungkinan kalangan usia lain diluar remaja akan menggemarnya karena faktor-faktor tertentu. Perancangan concept art animasi Virtuoso membuat penulis bertambah wawasan dalam hal keterkaitan antara sosial media dengan mentalitas remaja dan apa dampaknya bagi remaja, serta mengetahui bagaimana cara mengimplementasikannya dalam bentuk visual yakni berupa concept art. Dengan banyaknya data yang telah dikumpulkan selama proses perancangan, pembentukan konsep cerita untuk membuat concept art animasi dapat terealisasikan.

### **Saran**

Perancangan concept art animasi ini dapat memberikan informasi untuk khalayak sasaran agar dapat memahami visual serta cerita dari animasi mengenai dampak penggunaan sosial media berlebih pada mental remaja.

Aspek pesan tentang menghargai kualitas diri dan tidak membandingkan diri sendiri dengan orang lain diharapkan dapat membuat remaja lebih aware tentang kelebihan dan kekurangannya serta tidak perlu membanding-bandingkan diri dengan orang lain.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- "Instagram", Wikipedia.com, <https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram> (Diakses 17 Januari 2022)
- "Narrative.", Merriam-Webster.com Dictionary, Merriam-Webster, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/narrative>. (Diakses 7 Nov. 2021)
- "Teori Brewster", Wikipedia.com, [https://id.wikipedia.org/wiki/Teori\\_Brewster](https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster) (Diakses 11 Nov 2021)
- "Twitter", Wikipedia.com, <https://id.wikipedia.org/wiki/Twitter> (Diakses 17 Januari 2022)
- "Youtube", Wikipedia.com, <https://id.wikipedia.org/wiki/YouTube> (Diakses 17 Januari 2022)
- Abdulhak, Ishak, (1995), Metodologi Pembelajaran pada Pendidikan Orang Dewasa. Bandung: Cipta Intelektual.
- Al-Uqshari, Yusuf. 2005. Percaya Diri Pasti. Jakarta : Gema Insani.

- Andarini, Hudaivani & Swasty, Wirania & Hidayat, Dicky. (2016). Designing the interactive multimedia learning for elementary students grade 1 st ?3 rd : A case of plants (Natural Science subject). 1-5. 10.1109/ICoICT.2016.7571873.
- Analdi, B. (2020). Concept art for the Entertainment Industry. Graphics for the
- Asta, D. 2019. Insecure dalam psikologi (pengertian, karakteristik, cara mengatasi, cara mencegah). <https://dosenpsikologi.com/insecure-dalam-psikologi>. (Diakses 15 Agustus 2022)
- Barlian, Y.A., & Wijayanto, P.W. (2021). Analyzing 'Hate Speech Phenomenon' research in Indonesia: A systematic review. *English Review: Journal of English Education*, 10(1), pp. 203-212. doi: <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i1.5371>
- Brown, J. D., & Mankowski, T. A. (1993). *Journal of Personality and Social Psychology*. Self-esteem, mood, and self-evaluation: Changes in mood and the way you see you. 64(3). 421–430
- Deni, Amanda Unzilla & Ildil. (2016). *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Konsep Kepercayaan Diri Remaja Putri. 2(2). 43-52.
- Evocation of Imaginary Spaces. *Research Gate*, 965-972.
- Greenberg, M. (2015). The 3 Most Common Causes of Insecurity and How to Beat Them. <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/the-mindful-self-express/201512/the-3-most-common-causes-insecurity-and-how-beat-them>
- <https://www.goala.app/id/blog/keuangan/investasi/pengertian-metaverse/#:~:text=Tim%20Sweeney%2C%20CEO%20sekaligus%20pendiri,dan%20saling%20berbagi%20konten%20tersebut>. (Diakses 15 Agustus 2022)
- Jiang, Shaohai & Annabel Ngien. 2020. The Effects of Instagram Use, Social Comparison, and Self-Esteem on Social Anxiety: A Survey Study in Singapore. *SAGE Journal; Social Media and Society*. <https://doi.org/10.1177/2056305120912488>
- Juditha, C. 2011. Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar. *Jurnal Penelitian IPTEK- KOM (Ilmu Pengetahuan Teknologi – Komputer)*. 13(1). 1-23.
- Kurnia, Riza Dian. 2022. Pengertian Metaverse dan Dampaknya di Masa Depan,
- Kushartanti, Anugrahening. (2009). *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*. Perilaku Menyontek Ditinjau Dari Kepercayaan Diri. 11(2). 38-46
- Lauster. (2012). *Tes Kepribadian (terjemahan D. H. Gulo)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maslow, A. H. (1942). The Dynamics of Psychological Security-Insecurity. *Journal of Personality*, 10 (4), 331–344. doi:10.1111/j.1467-
- Mönks, F.J., Knoers, A.M.P., & Haditono, S.R. 2008. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Nixon, J., & Nelson, K. *The Impacts of Isolation and Physical Distancing on Children and Youth*. 2020

- Nugraha, Dimas & Rini Rinawati. 2021. Hubungan Penggunaan Media Sosial Instagram dengan Perilaku Cyberbullying pada Siswa SMA di Kota Bandung. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, Vol 7, No 2, 2021: 341-344
- Oktaviani, Mentari Aulia. 2019. Hubungan Penerimaan Diri Dengan Harga Diri Pada Remaja Pengguna Instagram. *Psikoborneo*, Vol 7, No 4, 2019: 549-556
- Pancarani, Irischa Aulia. 2021. Pengaruh Media Sosial terhadap Rasa Insecure dan Kepercayaan Diri pada Remaja, <https://kumparan.com/irischauna/pengaruh-media-sosial-terhadap-rasa-insecure-dan-kepercayaan-diri-pada-remaja-1uzNPZUbjdN> (Diakses 17 Januari 2022)
- Pendidikan Vokasi. Yogyakarta : Univ. Negeri Yogyakarta.
- Purnasiwi, Rona Guines, Mei P Kurniawan. 2013. *Jurnal Ilmiah DASI*. Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” dengan Teknik Masking. 14(4). 54-47
- Putri, Wilga Secsio Ratsja, dkk. 2016. *Jurnal Prosiding KS: Riset & PKM*. Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Remaja. 3(1). 1-154
- R. Y. Arumsari and J. Utama, “KAJIAN PENDEKATAN VISUAL IKLAN PADA INSTAGRAM”, *bahasarupa*, vol. 2, no. 1, pp. 52-58, Oct. 2018.
- Rita Eka Izzaty, Dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Santrock (2003) John W. *Adolescence*. Perkembangan Remaja. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Setiadi, Ahmad. 2016. Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektivitas Komunikasi. 16(2).
- Setiawan, Andry, dkk. 2015. Perancangan Entertainment Concept art Berdasarkan Novel *The Scar* Karya China Mieville. Vol 2(7).
- Shamsuddin, Animation, Concept art, Dynamic Drawing, Perspective, *Journal of Modern Science and Technology*, Vol. 2. 2014
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, *Jurnal*
- Thomas, Frank, Ollie Johnston. 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Abbeville Press.
- Tillman BRyan. 2011. *Creative character Design*. UK: Oxford
- Umami, Ida. (2019). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: IDEA Press.