

## PERANCANGAN CONCEPT ART ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ISTANA PURA MANGKUNEGARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

### CONCEPT ART DESIGN 2D ANIMATION AS A MEDIA TO INTRODUCE PURA MANGKUNEGARAN PALACE FOR ELEMENTARY SCHOOL

Rahma Nafi Urrizki<sup>1</sup>, Tiara Radinska Deanda<sup>2</sup>, dan Angelia Lionardi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

[nairaaaki@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:nairaaaki@student.telkomuniversity.ac.id), [tiaradinska@telkomuniversity.ac.id](mailto:tiaradinska@telkomuniversity.ac.id),

[angelialionardi@telkomuniversity.ac.id](mailto:angelialionardi@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Istana Pura Mangkunegaran merupakan bangunan yang dibuat sejak tahun 1757 di Solo, Jawa Tengah oleh Raden Mas Said sebagai hasil dari Perjanjian Salatiga. Bangunan ini dibuat sebagai tempat kediaman Pangeran/Adipati setempat, dan kini Pura Mangkunegaran menjadi bangunan cagar budaya yang dapat dikunjungi kalangan manapun. Walaupun begitu, Pura Mangkunegaran masih kurang peminat. Berdasarkan data tahun 2021, wisatawan lebih memilih mengunjungi Keraton Kasunanan Solo dibandingkan Pura Mangkunegaran. Berdasarkan informasi yang didapat, anak sekolah dasar tidak banyak yang datang ke Pura Mangkunegaran. Padahal generasi ini memiliki peran penting untuk mewariskan budaya bangsa hingga masa yang akan datang. Berdasarkan hal tersebut, perlunya inovasi media berupa animasi karena animasi dapat menjadi media pengenalan optimal bagi anak sekolah dasar. Maka dari itu, media animasi digunakan sebagai media menarik dan cocok dalam mengenalkan Pura Mangkunegaran kepada anak sekolah dasar. Dalam tahap awal pembuatannya, dirancanglah *Concept Art* dengan menggunakan metode perancangan kualitatif. Adapun data didapat melalui observasi, wawancara, kuisisioner, dan studi pustaka yang berfokus pada kondisi objek alamiah yang memiliki nilai sejarah dan bersifat deskriptif. Perancangan ini diharapkan dapat berperan sebagai media pengenalan Pura Mangkunegaran kepada anak sekolah dasar di umur 7-11 tahun sebagai warisan budaya yang perlu dilestarikan.

**Kata kunci:** Animasi 2D, *Concept Art*, Desain *Environment*, Desain Karakter, Pura Mangkunegaran.

**Abstract:** *Pura Mangkunegaran Palace is a building built in 1757 in Solo, Central Java by Raden Mas Said as a result of the Salatiga Agreement. This building was made as the residence of the local Prince/Duke, and now Pura Mangkunegaran Palace is a cultural heritage building that can be visited by all ages. Even so Pura Mangkunegaran is still lacking interest. Based on data for 2021, tourists prefer to visit the Solo Kasunanan Palace compared to the Mangkunegaran Temple. Based on the information obtained, not many elementary school children came to Pura Mangkunegaran. Even though this generation*

*has an important role to pass on the nation's culture to the future. Based on this, media innovation in the form of animation is needed because animation can be an optimal introduction medium for elementary school children. Therefore, animation media is used as an interesting and suitable medium in introducing Pura Mangkunegaran to elementary school children. In the early stages of its manufacture, Concept Art was designed using qualitative design methods. As for the data obtained through observation, interviews, questionnaires, and literature that focuses on the condition of natural objects that have historical value and are descriptive in nature. It is hoped that this design will act as a medium for introducing Mangkunegaran Temple to elementary school children aged 7-11 years as a cultural heritage that needs to be preserved.*

**Keywords:** 2D Animation, Concept Art, Character Design, Environment Design, Pura Mangkunegaran

## PENDAHULUAN

Pura Mangkunegaran dibangun pada tahun 1757 di Solo, Jawa Tengah, setelah terjadi Perjanjian Salatiga dari hasil konflik pada Perundingan Giyanti pada tahun 1755. Pura Mangkunegaran awalnya difungsikan sebagai kediaman pangeran (Adipati) daripada kediaman Raja (Sultan). Arsitektur Pura Mangkunegaran mirip dengan bentuk keraton, termasuk *Pamedan, Pendopo, Pringgitan, Dalem, dan Kaputran*. Namun, yang membedakan Pura Mangkunegaran dari istana lain di Jawa adalah warna-warna pastel pada ruangnya yang memiliki ciri klasik Eropa yang menjadikannya lambang modernisasi dalam budaya Jawa. Akulturasi ini menarik minat wisatawan lokal maupun mancanegara untuk mengunjungi tempat tersebut.

Meskipun Pura Mangkunegaran hampir setiap hari dikunjungi oleh pengunjung, namun data pada tahun 2014 yang jika dibandingkan dengan Keraton Kasunanan, Pura Mangkunegaran hanya berkisar 13.945 dari 1.131.437, data lain yang didapat oleh Yuliaris (2021) mengenai bangunan sejarah yang menarik minat wisatawan ketika berkunjung ke Solo yakni 138 orang memilih Kasunanan Surakarta, sedangkan yang memilih Pura Mangkunegaran hanya 26 orang. Hal tersebut menunjukkan bahwa jumlah kunjungan Pura Mangkunegaran jauh lebih sedikit dibandingkan dengan Keraton Kasunanan Solo. Anak-anak sekolah dasar

juga tidak banyak berkunjung ke Pura Mangkunegaran karena kurangnya pengetahuan mengenai cagar budaya tersebut. Padahal generasi ini memiliki peran penting dalam *nguri-nguri* (menjaga dan melestarikan) warisan budaya bangsa untuk masa depan.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi menarik untuk mengenalkan Pura Mangkunegaran kepada anak-anak sekolah dasar yang belum mengetahui atau belum pernah berkunjung ke Pura Mangkunegaran. Animasi 2D menjadi pilihan sebagai media pendekatan yang menarik bagi anak-anak dalam mengenalkan Pura Mangkunegaran. Didukung oleh pendapat dari (Hita et al., 2021), yang mengatakan bahwa cara agar anak sekolah dasar berkembang secara kognitif dan dalam tahap tindakan konkrit untuk menerima informasi secara optimal yaitu dengan bantuan media pengenalan berupa animasi.

Animasi didefinisikan sebagai rangkaian gambar yang disusun secara berurutan dan mengikuti gerakan yang telah ditentukan sebelumnya pada setiap tambahan waktu (Silitonga & Rosyida, 2015). Proses pembuatan animasi terdiri dari tiga tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga tahapan ini memiliki peran yang penting. Tahap awal dari pembuatan animasi berada pada tahap pra-produksi, yaitu ide-ide kreatif dibentuk menjadi satu kesatuan konsep seni yang biasanya disebut sebagai *concept art*.

Menurut (Suwasono, 2017) *concept art* merupakan draft ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan ide-ide yang digunakan dalam produksi animasi dan berbagai media lainnya untuk memberikan gambaran sebelum dimasukkan ke dalam produk akhir. Dari jbaran di atas, dapat dilihat bahwa *concept art* merupakan langkah awal dalam solusi pembuatan animasi 2D sebagai media yang menarik dan cocok dalam mengenalkan kepada anak mengenai Pura Mangkunegaran. Diharapkan, dengan adanya *concept art* untuk animasi 2D ini, Pura Mangkunegaran dapat diperkenalkan dengan menarik kepada masyarakat,

terutama anak-anak sekolah dasar sebagai warisan budaya yang perlu dilestarikan untuk generasi mendatang.

## **LANDASAN TEORI**

### **Teori Objek**

#### **Budaya**

Budaya terbentuk melalui kebiasaan yang turun-temurun ada di masyarakat. Pendapat lain dari Selo Soemardjan dan juga Soelaeman Soemardi mengatakan bahwa “Budaya itu diartikan sebagai semua hasil dari karya, cipta, dan juga rasa masyarakat. Sehingga segala bentuk karya dari sebuah kelompok masyarakat merupakan bentuk dari budaya” (Soekanto 1982).

#### **Sejarah Pura Mangkunegaran**

Dibangunnya Pura Mangkunegaran pada tanggal 17 Maret 1757 ini merupakan hasil dari Perjanjian Salatiga yang dibuat untuk menyelesaikan perselisihan kekuasaan di Perundingan Giyanti pada tahun 1755. (Wilastrina, 2021).

#### **Bangunan di Pura Mangkunegaran**

Dalam peruntukannya, Puro Mangkunegaran dibangun sebagai tempat kediaman pangeran (adipati) yang bangunannya menyerupai keraton dalam ukuran yang lebih kecil. Adanya *pamedan*, *pendopo*, *pringgitan*, *dalem ageng*, *kaputran*, dan *pracimayasa* merupakan ciri struktur arsitektur yang sama dengan sebuah keraton yang ada pada Pura Mangkunegaran. Bedanya dengan keraton yang lain adalah bangunan ini merupakan hasil akulturasi budaya Jawa dan Eropa (Wilastrina, 2021).

### **Teori Medium**

#### **Art Director**

Menurut (*Glints.com*), “*Art Director* merupakan orang yang bertanggung jawab atas tampilan visual secara keseluruhan di berbagai media” *Art Director* juga bertugas untuk melakukan riset, merancang konsep, meningkatkan kualitas dan produktivitas di dalam perusahaan.

### **Concept Art**

“Konsep seni atau yang biasa disebut dengan istilah *Concept Art*, merupakan kumpulan bentuk ilustrasi yang bertujuan sebagai media penyampaian ide secara visual untuk keperluan pembuatan film, *video*, *game*, *animation*, komik, dan beberapa media lain sebelum nantinya diwujudkan sebagai produk akhir” (Suwasono, 2017).

### **Desain Karakter**

Menurut (Seegmiller, 2007), Desain karakter berarti menciptakan karakter berupa manusia atau makhluk dengan peranannya masing-masing yang penampilan, watak, dan kepribadiannya menghasilkan suatu perasaan, emosi, dan harapan pada penonton yang melihat karakter tersebut.

### **Style**

Menurut (White, 2013), *Style* merupakan bentuk tak terbatas yang muncul berdasarkan keinginan pembuat.

### **Shape & Silhouette**

Merancang karakter yang mudah dikenali dapat dilakukan dengan pembuatan bentuk dasar berupa bayangan hitam untuk melihat seberapa unik karakter tersebut (Nieminen, 2017).

### **Personality**

(Nieminen, 2017) Kepribadian karakter dapat disampaikan lewat pembentukan elemen warna dan bentuk. Teori dari Bryan Tillman dalam (Ramdhan & Iskandar, 2021) menyatakan bahwa penggambaran *personality*

diperlukan karena “karakter akan mempunyai peran dalam menyampaikan cerita”.

### **Proporsi & Gestur**

(Cabral 2013) menyatakan bahwa proporsi dan gestur merupakan ukuran relatif dari bagian-bagian tubuh.

### **Kostum**

(Andelina 2020) mengatakan bahwa karakter dapat mengenakan apapun dan memegang atau membawa suatu benda. Kostum adalah pakaian, penutup/alas kaki, ornamen, riasan, lilitan/bungkusan/ikatan, dan barang bawaan yang dikenakan oleh karakter.

### **Desain Environment**

(White, 2013) berpendapat bahwa, “*environment* merupakan sebuah set lokasi dari sebuah gambar yang digunakan sebagai aspek pendukung untuk membentuk adegan dimana karakter dan elemen lainnya berinteraksi, *environment* juga bisa menjadi apapun, tidak hanya sebatas lanskap yang luas”(Hamim et al., 2021).

### **Perspektif**

(Larasati & Sudaryat, 2020) menyatakan bahwa perspektif digunakan sebagai ilusi dimensi pada gambar yang dibuat pada bidang datar. Tujuan perspektif adalah untuk meniru cara kita melihat.

### **Komposisi**

Komposisi dibutuhkan untuk menciptakan kesan kedalaman. (Fowler & Lindström, 2002) mengatakan, dibutuhkan paduan antar *foreground*, *middle ground*, dan *background*.

### **Camera Shot**

(Fowler & Lindström, 2002) berpendapat bahwa camera shot merupakan kamera yang menunjuk pada suatu titik dengan jarak dan sudut tertentu untuk mempertahankan ketertarikan penonton di dalam cerita.

### **Key Art**

Randy Robin Galiban mengatakan bahwa *key art* merupakan visual yang merepresentasikan sebuah *sceneshot* tertentu atau kerangka produksi untuk pencahayaan, suasana hati, warna, dan kamera (Setiawan et al., 2015).

### **Warna**

Teori dari Brewster (1831) dalam Amin (2017) mengemukakan bahwa warna dapat dibagi kedalam 4 bagian kelompok, yakni Primer, Sekunder, Tersier, dan Netral. Kelompok tersebut membentuk roda warna (*color wheels*) yang menciptakan hue, tint, tone, dan shade. Dalam (Darmaprawira, 2002), kombinasi warna yang disukai ada 3 jenis, yakni warna-warna kontras atau komplementer, lalu warna selaras analogus dan terakhir, warna monokromatik. Sifat warna ada 2 golongan, yakni golongan warna panas adalah keluarga merah/jingga dan kuning (hangat dan menyenangkan) kemudian ada golongan warna dingin yakni keluarga hijau/biru yang memiliki sifat sunyi, dan tenang.

### **Teori Target Sasar**

#### **Psikologi Perkembangan Anak**

Jean Piaget merupakan Ahli psikologi dan biologi yang meneliti juga menghubungkan tahap perkembangan fisik dengan perkembangan kognitif pada anak. Adapun kognitif itu sendiri menurut (Marinda, 2020) yakni suatu proses pengenalan terhadap segala sesuatu yang berasal dari lingkungan individu dan menjadikannya bagian tak terpisahkan dari keseluruhan perilaku individu dalam proses kehidupannya. Anak sekolah dasar yang berada pada kategori umur 7-11 tahun ini mulai dapat memahami logika secara kuat. Salah satu ciri atau

karakteristik anak pada tahap ini adalah anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya ke masa lalu dan ke masa depan.

## **METODE PERANCANGAN**

Metode Perancangan yang diterapkan pada perancangan karya tugas akhir ini yakni metode kualitatif, dengan pendekatan visual historis yang berfokus pada kondisi objek alamiah yang memiliki nilai sejarah dan perancangannya bersifat deskriptif atau menggambarkan data secara apa adanya. Adapun metode pengumpulan data berupa data lapangan (observasi, wawancara, dan kuisisioner) dan kepustakaan (studi pustaka) melalui buku, jurnal, artikel, atau dokumen yang relevan dengan perancangan ini.

Kemudian, data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggabungkan data observasi, wawancara, kuisisioner, studi pustaka, dan analisis karya sejenis yang kemudian dipahami dan diolah sehingga tercipta suatu kesimpulan yang nantinya dapat menunjang proses pengerjaan tugas akhir.

## **DATA DAN ANALISIS**

### **Data Observasi**

Pada tanggal 12 Agustus 2022 dan 24 Januari 2023, dilakukan observasi dengan mendatangi Istana Pura Mangkunegaran yang beralamat di Jl.Ronggowarsito No.83, Keprabon, Kecamatan Banjarsari, Kota Solo, Jawa Tengah. Dalam kegiatan tersebut, penulis ditemani oleh *tour guide* yang merupakan *abdi dalem* Pura Mangkunegaran. Penulis mendapatkan data mengenai bangunan-bangunan yang terdapat pada Pura Mangkunegaran, yakni ada *Pamedan* atau lapangan yang dulunya menjadi tempat pelatihan prajurit. Selanjutnya ada Pendopo Agung yang dilangit-langitnya terdapat lukisan yang menjadi ciri khas dan menjadi daya tarik wisatawan terhadap Pura Mangkunegaran, bernama

*kumudawati*. Di dalam Kumudawati terdapat delapan kotak yang masing-masing mempunyai warna magis dengan arti tertentu. Dari Pendopo Agung, ada beranda terbuka bernama *Pringgitan* dengan tangga menuju *Dalem Ageng*. Di dalam Dalem Ageng, pengunjung tidak diperbolehkan untuk memotret atau mengabadikan ruangan tersebut. Dalem Ageng merupakan ruangan yang dulunya tempat tidur pengantin kerajaan, tapi kini beralih fungsi menjadi museum yang didalamnya terdapat petanen (tempat bersemayamnya Dewi Sri), perhiasan, senjata, pakaian, medali, perlengkapan wayang, dan benda seni lainnya yang tak ternilai harganya. Dari *Dalem Ageng*, diarahkan ke lorong dan area bernama *kaputran*. *Kaputran* merupakan area berkumpulnya putri keturunan Pura Mangkunegaran. Adapun area untuk berkumpulnya putra dan penguasa Mangkunegaran adalah *private area*. Setelah dari Kaputran, akan melewati taman cantik dan asri dengan jalan setapak menuju Pracimayasa atau tempat berkumpul keluarga Mangkunegaran yang tersambung dengan ruang makan.

Tabel 1 Data Observasi bangunan-bangunan yang ada di Pura Mangkunegaran

Pamedan	Pendopo Agung	Pringgitan	Dalem Ageng	Kaputran	Pracimayasa
					

sumber: dokumentasi penulis

**Data Wawancara**

Pada tanggal 24 Januari 2023, dilakukan wawancara dengan narasumber dari staff pengurus Perpustakaan Reksa Pustaka Mangkunegaran, Dra. Darweni, M.Hum. Dari hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa ciri khas lainnya dari Pura

Mangkunegaran terdapat di tarian seperti tari *Srimpi*, *Bedhaya Anglir Mendung*, *Legendriyan*, dan *Wireng*. Adapun informasi terkait pengunjung yang datang, beliau mengatakan bahwa anak sekolah dasar jarang datang ke Pura Mangkunegaran. Beliau menambahkan juga belum ada animasi yang dibuat tentang Pura Mangkunegaran.

### **Data Kuisisioner**

Pada rentang bulan April s.d. Mei, dilakukan pengumpulan data kuisisioner dengan cara menyebar angket dalam bentuk media web Typeform. Adapun tujuan penyebaran angket ini, yaitu untuk mengetahui pengetahuan dan minat anak sekolah dasar terhadap objek Pura Mangkunegaran. Selain itu tujuan lainnya adalah sebagai preferensi visual karya anak sekolah dasar sebagai salah satu data acuan dalam membuat perancangan karya nanti.

### **Analisis Karya Sejenis**

Terdapat 5 karya sejenis yang menjadi salah satu landasan pembuatan karya. Film Disney *Tangled* dipilih karena background environment yang perancang ingin capai, Anak sekolah dasar juga menyukai suasana pada animasi ini. Film Disney *Encanto* dipilih karena benar-benar bisa merepresentasikan orang, sejarah, dan budaya Colombia dengan mengangkat topik suatu tempat fantasi yang didalamnya terdapat hal-hal magis. Hal tersebut kemudian menjadi landasan konsep cerita pada perancangan ini. Kemudian ada Disney *Luca*, *Luca* merupakan animasi yang dapat ditonton oleh keluarga, terutama anak-anak. Anak-anak juga menyukai karakter *Luca* karena memiliki bentuk badan khususnya rambut yang unik dan sifatnya yang dulunya tidak percaya diri, berubah menjadi pemberani. Selain *Luca*, film Disney *Raya and The Last Dragon* juga diambil menjadi salah satu karya sejenis. *Raya* merupakan animasi populer yang dapat ditonton oleh anak-anak. Karakter *Raya* juga disukai oleh anak sekolah dasar karena memiliki bentuk pakaian yang keren dan sifatnya yang pemberani meskipun seorang perempuan. Terakhir yakni style karya 2d ilustrator Wastana Haikal yang merupakan concept

artist populer Indonesia. Style gambar Haikal yang unik karena disetiap bentuk yang diciptakan, disisipkan elemen-elemen khas nusantara sehingga kaya akan budaya. Karyanya juga dibuat tidak sesuai realita sehingga terkesan ke arah fantasi yang membuat karyanya menarik dan menjadi salah satu dari landasan visual perancangan karya ini.

### **Analisis Akhir**

Dari data Observasi, Perancang dapat mengetahui apa saja ciri atau karakteristik Istana Pura Mangkunegaran seperti *Pamedan, Pendopo, Pringgitan, Dalem Ageng, Kaputran, dan Pracimayasa*. Adapun yang menjadi ciri khas dan bangunan paling populer diantara wisatawan adalah Pendopo Agung yang didalamnya terdapat ornamen lukisan *kumudawati*.

Adapun dari data wawancara, perancang mendapatkan data primer mengenai kurangnya minat pengunjung anak sekolah dasar ke Istana Pura Mangkunegaran. Dalam wawancara tersebut, perancang juga mengetahui bahwa belum adanya karya animasi mengenai Pura Mangkunegaran.

Data kuisisioner membantu Perancang untuk mengumpulkan informasi bahwa anak sekolah dasar banyak yang belum mengetahui dan belum pernah mendatangi Istana Pura Mangkunegaran tetapi tertarik untuk mengenal lebih dekat. Kemudian, di dalam data kuisisioner tersebut juga membantu perancang untuk mengetahui preferensi visual pada karya.

Adapun tambahan data dari analisis karya sejenis mendapatkan kesimpulan mengenai concept art yang akan digunakan. Seperti style dan warna dibuat dengan mencampurkan style Disney dengan Wastana Haikal. Karakter dengan proporsi tubuh Luca dan pemberian kostum seperti Raya yang akan disesuaikan dengan kepribadian karakter nanti. Komposisi *environment* yang akan digunakan dalam konsep visual akan memperhatikan pembagian *foreground, middle ground, dan background*.

## KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

### Konsep Pesan

Perancangan *Concept Art* ini bertujuan untuk mengenalkan Istana Pura Mangkunegaran kepada anak sekolah dasar berumur 7-11 tahun. Upaya ini dibuat sebagai pendekatan akan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya bangsa sejak dini dan apa dampaknya dengan memperlihatkan cerita petualangan imajinatif penuh warna.

### Konsep Media

Konsep media utama dalam perancangan ini yakni *Concept Art* untuk animasi 2D berupa Artbook dan media pendukung berupa *merchandise* atau souvenir.

### Konsep Kreatif

Dalam perancangan *concept art* untuk animasi 2d ini, tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis data yang ditemukan seperti warna, karakteristik, serta ciri khas Pura Mangkunegaran dengan penyesuaian pengolahan data yang didapat dengan target audiens yang merupakan anak sekolah dasar berumur 7-11 tahun. Tahap kedua yakni perancangan konsep cerita yang dibuat yakni petualangan fantasi dua anak kakak beradik mengumpulkan 8 bola warna untuk membantu peri mengembalikan istananya yang hancur dan menghilang. Setelah konsep cerita dibuat, dan dikembangkan menjadi naskah, maka perancangan karakter dan environment dilakukan dengan membuat susunan referensi atau moodboard, kemudian pembuatan sketsa eksplorasi bentuk, siluet, warna, gestur & proporsi, kostum, *personality*, komposisi, yang nantinya dipilih untuk dibuat karya akhirnya.

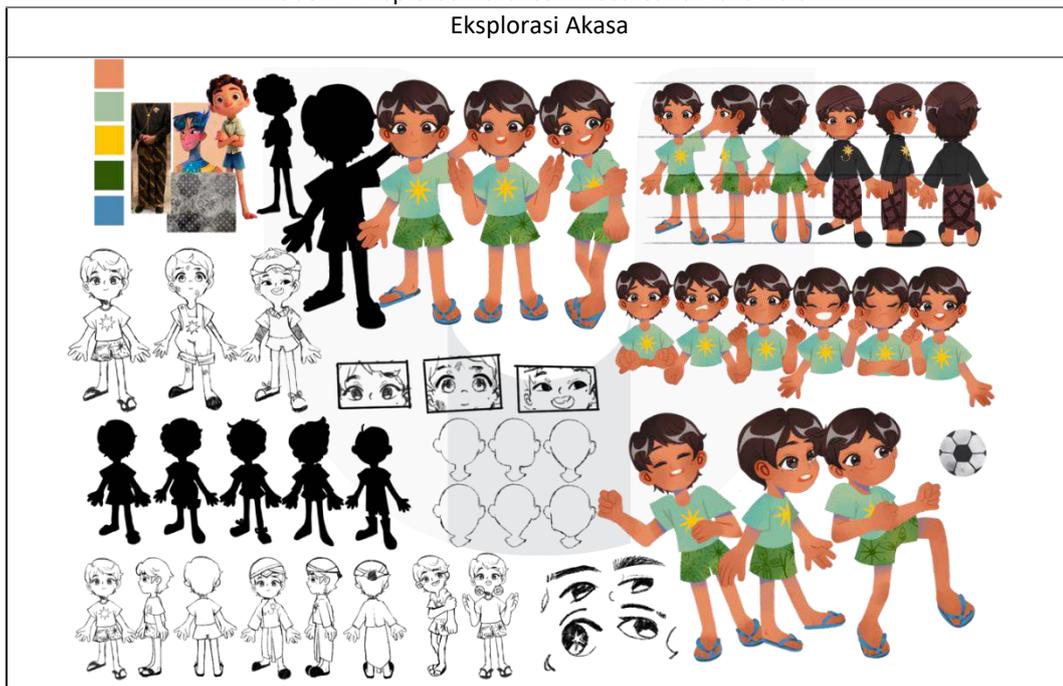
**Konsep Visual**

Pada perancangan karya ini, style yang akan digunakan adalah campuran dari style ilustrasi Wastana Haikal dan Disney. Style dipilih sesuai dengan hasil kuisisioner yang didapat dan analisis karya sejenis.

**Karakter**

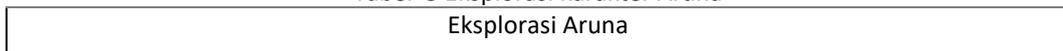
Karena karakter akan mempunyai peran untuk memberikan kesan pada cerita, dari sinopsis cerita yang telah dibuat, terdapat 2 karakter utama dan 4 karakter pendukung. 2 karakter utama bernama bernama Akasa Chandrakumala (Laki-laki) dan Aruna Arundaya (perempuan). Sedangkan 4 karakter pendukung bernama Kumati, Briwu, Irem, dan Cethak. Berikut hasil dari proses perancangan karakter:

Tabel 2 Eksplorasi karakter Akasa Candhrakumala



sumber: dokumentasi penulis

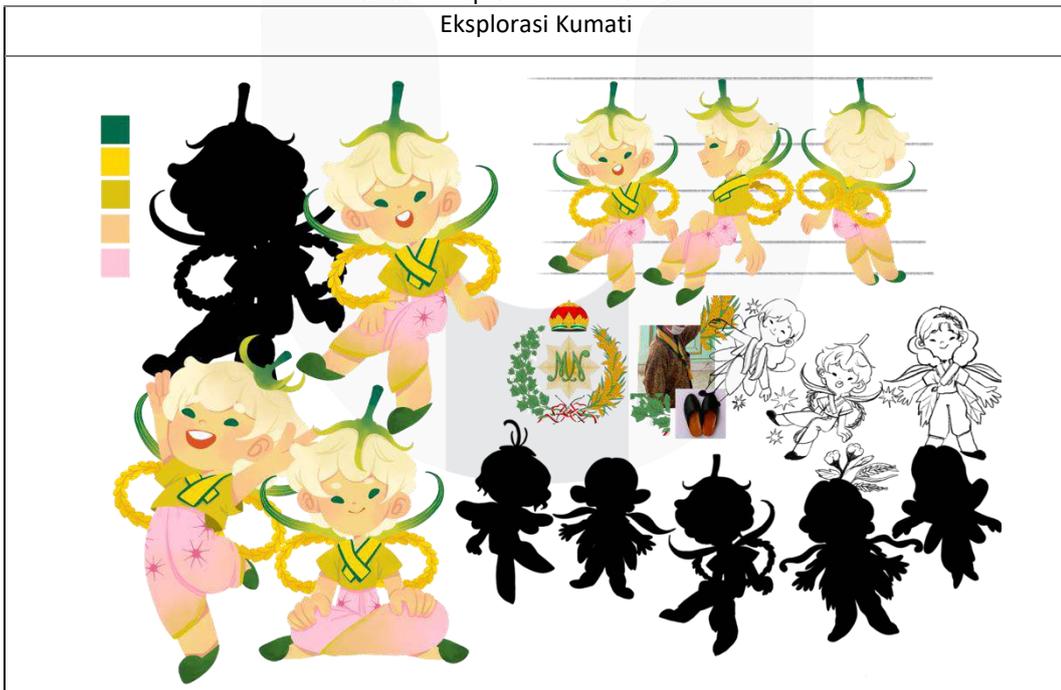
Tabel 3 Eksplorasi karakter Aruna





sumber: dokumentasi penulis

Tabel 4 Eksplorasi karakter Kumati  
Eksplorasi Kumati



sumber: dokumentasi penulis

Tabel 5 Eksplorasi karakter Briwu, Irem, Cethak  
Eksplorasi Briwu, Irem, Cethak



sumber: dokumentasi penulis

## Environment

Environment dibuat sebagai aspek pendukung dalam membentuk adegan atau *scene* dimana karakter dan elemen lainnya berinteraksi. Di perancangan ini, terdapat 5 area yang dibuat. Bentuk yang dibangun terinspirasi dari bangunan-bangunan dan ornamen yang terdapat di Pura Mangkunegaran, seperti bangunan Pamedan, Pendopo Agung, Pringgitan, Dalem Ageng, Kaputran, dan Pracimayasa. Berikut hasil dari proses pembuatan environment:

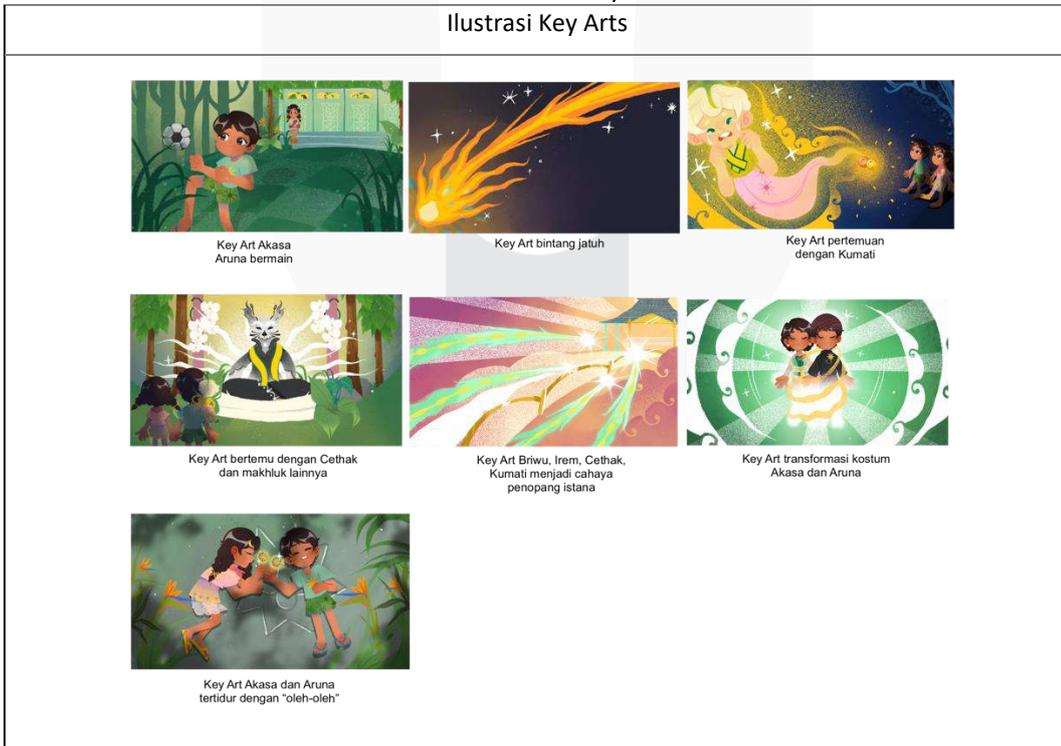


Tabel 6 Eksplorasi area  
Eksplorasi 5 area pada cerita



sumber: dokumentasi penulis

Tabel 7 Ilustrasi Key Arts  
Ilustrasi Key Arts



sumber: dokumentasi penulis

## KESIMPULAN

Melihat dari kurangnya minat anak sekolah dasar untuk mengunjungi IstanaPura Mangkunegaran Solo, membuat perancang ingin ikut berpartisipasi untuk mengenalkan objek cagar budaya tersebut. Perancang belajar dengan mencari tahu dan melakukan observasi langsung ke Istana Pura Mangkunegaran di Solo. Perancangan mendapatkan ilmu yang menarik mengenai bentuk, karakteristik serta ciri khas yang dimiliki Istana Pura Mangkunegaran Solo. Meskipun Istana Pura Mangkuenagaran Solo memiliki bentuk bangunan yang hampir sama pada bentuk keraton pada umumnya, ternyata cagar budaya ini memiliki ciri khas yang sangat menonjol yakni lukisan yang terdapat di atap Pura Mangkunegaran, lukisan tersebut bernama Kumudawati. Lukisan ini memiliki bentuk persegi panjang dengan 8 kotak warna yang memiliki arti masing-masing. 8 warna ini lah yang menjadi landasan pembuatan konsep cerita animasi 2d mengenai Istana Pura Mangkunegaran Solo. Perancang menggunakan karakter anak sekolah dasar agar audiens merasa masuk ke dalam dunia petualangan fantasi yang perancang ciptakan. Karakter dibuat dengan dua jenis kelamin agar tidak ada ketimpangan gender. Adapun perancangan environment mengadaptasi dari ornamen-ornamen yang terdapat pada bentuk bangunan yang terdapat pada Istana Pura Mangkunegaran sehingga mengenalkan bentuk bangunan kepada anak secara tidak langsung. Dalam proses pembuatannya, perancang menghadapi beberapa proses yang menantang seperti pengeplorasian karakter dan environment. Melalui concept art untuk animasi 2D ini, perancang menciptakan karya yang didalamnya terdapat makna yang sangat berharga. Harapannya, *Concept art* ini dapat menjadi bagian dari media pengenalan Pura Mangkunegaran kepada anak sekolah dasar sebagai generasi yang akan menjadi pewaris budaya bangsa.

## SARAN

Perancang berharap bahwa karya yang berupa *concept art* ini dapat membantu menjadi landasan awal pembuatan animasi 2D mengenai Istana Pura Mangkuenagaran Solo dan dapat terealisasi. Adapun saran bagi penulis jika ada *concept artist* lain yang ingin membuat hal yang sama adalah fokus untuk memperdalam bentuk dan ciri khas yang ada di Istana Pura Mangkunegaran Solo dengan memperbanyak eksplorasi pada karya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmaprawira, S. (2002). *Warna: teori dan kreativitas penggunaannya*. Penerbit ITB.
- Fowler, M. S., & Lindström, J. (2002). Extinctions in simple and complex communities. *Oikos*, 99(3), 511–517.
- Hamim, O. F., Aninda, S. S., Hoque, M. S., & Hadiuzzaman, M. (2021). Suitability of pavement type for developing countries from an economic perspective using life cycle cost analysis. *International Journal of Pavement Research and Technology*, 14, 259–266.
- Hita, A., Febby, A., Shifa, A., Raffy, M., & Gumelar, M. (2021). *Azzahra Hita, Alka Febby Alya Shifa, Muhammad Raffy Maulana Gumelar-Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Larasati, W. D. P., & Sudaryat, Y. (2020). Perancangan Concept Art Environment Untuk Film Animasi Pendek 2d Tentang Kebiasaan Prokrastinasi Berjudul "escape". *EProceedings of Art & Design*, 7(2).

- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152.
- Nieminen, M. (2017). *Psychology in character design: Creation of a Character Design Tool*.
- Ramdhan, Z., & Iskandar, M. (2021). PERANCANGAN KARAKTER PRABU SILIWANGI DENGAN TEORI BRYAN TILLMAN. *Kalatanda : Jurnal Desain Grafis Dan Media Kreatif*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.25124/kalatanda.v2i1.3805>
- Seegmiller, D. (2007). *Digital character painting using Photoshop CS3*. Charles River Media, Inc.
- Setiawan, A., Dwi Waluyanto, H., Triwahyudi, A., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Seni dan Desain, F. (2015). *PERANCANGAN ENTERTAINMENT CONCEPT ART BERDASARKAN NOVEL THE SCAR KARYA CHINA MIEVILLE*.
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015). Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews). *Jurnal Sistem Informasi*, 4(2), 107–200.
- Soekanto, S. (1982). *Sosiologi: suatu pengantar*.
- Suwasono, A. A. (2017). Konsep art dalam desain animasi. *DeKaVe*, 10(1), 1–19.
- White, T. (2013). *How to Make Animated Films: Tony White's Masterclass Course on the Traditional Principles of Animation*. Taylor & Francis.
- Wilastrina, A. (2021). *RUANG RIAS : MENGUAK BUDAYA DAN ESTETIKA KEPUTREN PURO MANGKUNEGARAN SURAKARTA*. Penerbit YLGI. <https://books.google.co.id/books?id=dQpGEAAQBAJ>