

PERANCANGAN CONCEPT ART BOOK SEBAGAI ALTERNATIF REVITALISASI PARIWISATA KOTA LAMA SEMARANG

Tiara Chrisanti Chandradjaja¹, Heru Dwi Waluyanto², Asnar Zacky³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra, Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail : tiarachandradjaja@gmail.com

Abstrak

Seiring perkembangan zaman, banyak orang yang tidak peduli dengan nilai-nilai historis, tidak terkecuali Kota Lama. Pemerintah kota berupaya untuk menghidupkan kembali Kota Lama dengan cara revitalisasi. Namun banyak juga orang yang tidak setuju dengan hasil revitalisasi tersebut. Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan gagasan alternatif bagi pemerintah Kota Semarang dalam melakukan revitalisasi Kota Lama Semarang, sehingga Kota Lama sebagai tujuan utama pariwisata Semarang dapat dicapai dengan maksimal. Tidak hanya itu, *concept art* ini juga dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi orang yang bekerja di dunia industri kreatif dalam berkarya.

Kata kunci : *Concept art*, Kota Lama Semarang, Sejarah, 3D Modelling.

Abstract

Title : *Concept Art Book Design as an Alternative for Revitalizing The Tourism of Semarang Old City*

Along with the development of the times, there are many people who don't care about historical values. Old city is no exception. The government is trying to revive the Old City by revitalization. However, there are also many people that disagree with the results of the revitalization that occurred. The purpose of this project is to provide an alternative idea for the government in order to revitalize the Old City and additionally maximizing its tourism potential. Not only that, this concept art can also be used as a reference for people in creative industry for their works.

Keywords : *Concept Art, Semarang Old City, History, 3D Modelling.*

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Kota Lama merupakan kawasan cagar budaya peninggalan masa penjajahan Belanda yang terletak di Kota Semarang, Jawa Tengah. Kawasan ini berisi bangunan-bangunan dengan gaya arsitektur Eropa yang kemudian dimanfaatkan sebagai salah satu ikon pariwisata di Kota Semarang.

Dahulu, Kota Lama ini merupakan kawasan di bawah kekuasaan kerajaan Mataram, yang merupakan salah satu kerajaan terbesar di Nusantara. Namun setelahnya, kawasan Semarang

diberikan kepada VOC sebagai imbalan dari kerajaan Mataram karena telah berhasil memadamkan pemberontakan yang ada di Madura. VOC akhirnya memanfaatkan wilayah tersebut untuk mengawasi jalur perdagangan yang ada di Jawa dengan mendirikan benteng yang disebut dengan "de Vijfhoek". Seiring berjalannya waktu, kawasan ini mengalami perkembangan sosial-ekonomi yang pesat, akhirnya Belanda membuat kawasan ini sebagai pusat pemerintahan dan pendudukan bangsa Belanda di Jawa.

Pasca kemerdekaan, kawasan ini jatuh ke tangan NKRI. Sebagian gedung adalah milik pemerintah dan sebagian lagi adalah milik swasta dan individu. Sampai beberapa waktu lalu, kawasan ini menjadi kawasan yang kumuh. Banyak gedung

di kawasan Kota Lama yang tidak terawat, bahkan banyak bangunan historis tersebut yang mengalami kerusakan berat.

Melihat hal ini, pemerintah Kota Semarang berinisiatif untuk melakukan revitalisasi pada kawasan tersebut guna menjaga kelestarian bangunan-bangunan yang merupakan saksi bisu perkembangan Kota Semarang hingga menjadi seperti sekarang. Kini kawasan Kota Lama telah melalui revitalisasi tahap I dan dimanfaatkan sebagai tempat pariwisata sekaligus tempat untuk pemberdayaan UMKM.

Meskipun revitalisasi ini dinilai berhasil, para penggiat sejarah kurang menyetujui hasil revitalisasi tersebut yang dinilai kurang tepat untuk dimunculkan di Kota Lama Semarang karena tidak sesuai dengan aspek historis yang ada. Untuk menanggapi hal tersebut, dibutuhkan ide yang dapat menunjang dan selaras dengan keadaan Kota Lama sebagai pariwisata yang historis, yakni dengan menghadirkan suasana tempo dulu.

Suasana tempo dulu dapat menjadi daya tarik utama wisata Kota Lama ini. Suasana ini dapat dibangun dengan menghadirkan elemen-elemen tempo dulu pada Kota Lama. Untuk membangun suasana tempo dulu, elemen-elemen tersebut perlu dijelaskan secara rinci dan digabungkan menjadi sebuah konsep.

Concept Art Book dihadirkan sebagai solusi permasalahan. *Concept art* adalah suatu panduan atau pedoman yang berupa visualisasi dari konsep yang sudah ada. Dalam industri kreatif, *Concept Art* sering kali digunakan untuk menuangkan ide guna membangun imaji atau suasana tertentu, yang meliputi ide untuk pembuatan latar tempat dan ornamen pendukung lainnya seperti karakter. *Concept art* biasanya digunakan pada saat membuat film, *game*, komik, hingga animasi karena dapat memudahkan proses produksi sehingga pembuatan dapat berjalan cepat dan jelas.

Melalui perancangan ini, diharapkan dapat menjadi alternatif ide yang dapat digunakan oleh pemerintah kota untuk melakukan revitalisasi Kota Lama, sehingga potensi kawasan ini dapat dimanfaatkan dengan optimal. Tidak hanya itu, *concept art* ini juga dapat digunakan sebagai referensi untuk orang-orang yang bekerja di ranah industri kreatif dalam menciptakan karyanya. Melalui karya tersebut diharapkan dapat menyadarkan masyarakat luas akan pentingnya menjaga Kota Lama sebagai aset historis bangsa.

Rumusan Masalah

Bagaimana membuat *concept art book* yang dapat menghadirkan suasana tempo dulu pada kawasan Kota Lama Semarang.

Tujuan Perancangan

Membuat *concept art book* yang dapat menghadirkan suasana tempo dulu pada kawasan Kota Lama Semarang.

Batasan Lingkup Perancangan

1. Perancangan ini berfokus pada konsep visual *costume*, *property*, *environment*, dan alat transportasi yang telah disesuaikan dengan kondisi dan aspek historis Kota Lama Semarang.
2. Perancangan ini dibatasi hingga tahap pembuatan buku *concept art* saja.
3. Perancangan ini memiliki *target audience* yaitu pemerintah, selaku penyelenggara revitalisasi Kota Lama Semarang dan pelaku industri ekonomi kreatif yang tertarik untuk mengangkat Kota Lama Semarang sebagai referensi mereka dalam berkarya.

Target Audience

Ada dua target utama dari perancangan *concept art* ini yaitu :

- a. Pemerintah Kota Semarang
- b. Pelaku industri kreatif
 1. Geografis
Indonesia
 2. Demografis
 - Laki-laki dan Perempuan
 - Usia 21-40 tahun
 - SES B-A
 3. Psikografis
 - Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan sejarah.
 - Memiliki gaya hidup yang modern.
 4. *Behaviour*
 - Bergelut di dunia industri Kreatif
 - Terbiasa melakukan *brainstorming* dan bermain dengan ide yang baru
 - Terbiasa untuk mencari referensi sebagai sumber mereka dalam berkarya
 - Terbiasa menggunakan gadget

Konsep Perancangan

Isi Perancangan Buku *Concept Art*

Buku *Concept Art* yang dirancang memiliki konten sebagai berikut :

1. Sejarah Kota Lama Semarang

2. Poin-poin singkat tentang pentingnya menjaga dan melestarikan Kota Lama Semarang sebagai salah satu aset cagar budaya.
3. *Costume Concept Art* yang telah disesuaikan dengan keadaan Kota Lama Semarang tempo dulu.
4. *Property Concept Art* yang telah disesuaikan dengan keadaan Kota Lama Semarang tempo dulu.
5. *Vehicle Concept Art* yang telah disesuaikan dengan keadaan Kota Lama Semarang tempo dulu.
6. *Environment Concept Art* yang telah disesuaikan dengan keadaan Kota Lama Semarang tempo dulu.
7. *Key Art Concept Art* yang berisi penataan elemen-elemen tempo dulu secara keseluruhan untuk diaplikasikan di Kota Lama Semarang.

Gaya dan Teknik Visualisasi

Gaya visual yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya semi realisme, yang didasarkan pada unsur gaya grafis Eropa yang berkembang di Kota Lama Semarang pada masa kolonialisme. Gaya semi realisme memiliki gambaran yang realistis namun dalam bentuk yang lebih simpel.

Teknik visualisasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan teknik *3D Modelling*. *3D Modelling* ini dibuat dengan menggunakan *software Blender*, *Marvelous Designer* dan *Substance Painter*.

Proses Perancangan

Proses perancangan pada buku *concept art* ini dibagi dalam tiga tahapan, yaitu :

1. *3D Modelling*
Dalam tahap ini, elemen-elemen tempo dulu dibuat dalam bentuk 3D dengan menggunakan *software Blender* dan *Marvelous Designer* sesuai dengan referensi yang ada.
2. *Texturing*
Dalam tahap ini, *3D Modelling* yang telah selesai dibuat akan diberikan warna dan tekstur. Tahap pemberian warna dan tekstur ini dilakukan dengan menggunakan *software Blender* dan *Substance Painter*.
3. *Rendering*
Dalam tahap ini, *3D Modelling* yang telah selesai diberi tekstur dan warna akan melalui proses *rendering*. *3D Modelling* yang telah di *render* siap untuk diaplikasikan dan di layout di buku *concept art*

Elemen Perancangan

Elemen-elemen yang dibuat dalam perancangan ini meliputi :

1. *Costume Concept Art*
 - Pakaian kebaya
 - Pakaian bupati
 - Pakaian *meneer*
 - Pakaian noni Belanda
 - Pakaian pedagang
 - Pakaian polisi
2. *Property Concept Art*
 - Asongan pedagang kaki lima
 - Warung
 - Kursi taman
 - Kursi kecil (*Dhingklik*)
 - Lampu minyak
 - Lampu jalan Kota Lama
 - Lampu jembatan Mberok
 - Tugu Pengumuman
 - Tanda nama jalan
3. *Vehicle Concept Art*
 - Mobil kuno
 - Dokar
 - Sepeda Onthel
4. *Environment Concept Art*
Semua bangunan yang berada di sekitar Taman Srigunting Kota Lama Semarang.

Hasil Karya Final



Gambar 1. Desain kostum kebaya



Gambar 2. Desain kostum meneer



Gambar 3. Desain kostum noni Belanda versi 1



Gambar 5. Desain kostum bupati masa kolonial versi 1 dan 2



Gambar 4. Desain kostum noni Belanda versi 2



Gambar 6. Desain kostum pedangg kaki lima masa kolonial



Gambar 7. Desain kostum polisi masa kolonial



Gambar 8. Desain asongan pedagang kaki lima



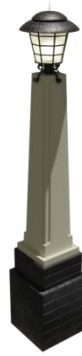
Gambar 9. Desain warung



Gambar 10. Desain kursi kecil (*dhingklik*)



Gambar 11. Desain kursi taman



Gambar 12. Desain lampu jalan versi 1



Gambar 13. Desain lampu jalan versi 2



Gambar 13. Desain lampu minyak



Gambar 14. Desain lampu jembatan Mberok



Gambar 15. Desain tugu pengumuman masa kolonial



Gambar 20. Desain Environment sebelum penataan



Gambar 16. Desain tiang nama jalan



Gambar 17. Desain mobil kuno



Gambar 18. Desain dokar



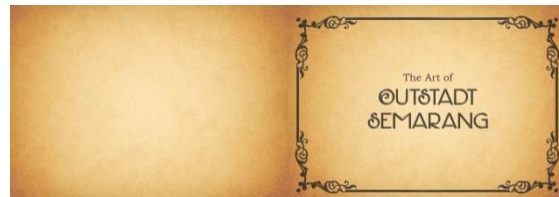
Gambar 19. Desain sepeda onthel



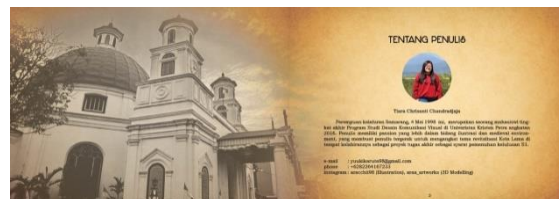
Gambar 21. Contoh lighting strategy pada bangunan di Kota Lama



Gambar 22. Layout buku concept art untuk halaman cover



Gambar 23. Layout buku concept art untuk halaman judul



Gambar 24. Layout buku concept art untuk halaman tentang penulis



Gambar 25. Layout buku *concept art* untuk halaman daftar isi



Gambar 30. Contoh layout buku untuk halaman desain kendaraan



Gambar 26. Layout buku *concept art* untuk halaman kata pengantar



Gambar 31. Layout buku untuk halaman *environment lighting*



Gambar 26. Contoh layout buku *concept art* untuk bagian judul bab



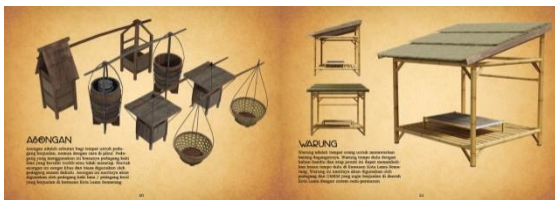
Gambar 33. Contoh layout buku untuk halaman *key art*



Gambar 27. Layout buku *concept art* untuk halaman pentingnya menjaga Kota Lama sebagai cagar budaya



Gambar 28. Contoh layout buku *concept art* untuk halaman desain kostum



Gambar 29. Contoh layout buku *concept art* untuk halaman desain properti

Gambar 34. Desain brosur promosi Kota Lama Semarang



Gambar 35. Desain poster konsep

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Dalam pengerjaan perancangan *concept art* “The Art of Outsadt Semarang” ini, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yang berbeda dengan proses pembuatan *concept art* pada umumnya, yaitu skala dan penataan ruang. Hal ini dikarenakan *concept art* ini bertujuan untuk membangun suasana pada suatu ruang yang asli, yaitu menciptakan suasana tempo dulu yang kemudian dapat dijadikan daya tarik utama wisatawan untuk berkunjung ke Kota Lama Semarang. Tidak hanya perlu belajar penataan ruang, dalam pembuatan *concept art* yang bertemakan sejarah juga diperlukan penafsiran yang tepat. Ini diperlukan supaya sejarah yang ada tidak berubah. Hal ini seringkali menjadi kendala, karena sumber suatu sejarah biasanya tidak banyak dan bukan merupakan hal yang diketahui secara umum. Oleh karena itu diperlukan studi yang lebih mendalam seperti melakukan survey lokasi, wawancara, hingga banyak menggali dari berbagai kepustakaan ketika ingin membuat *concept art* yang bertemakan sejarah.

Saran

Berikut adalah saran untuk pengerjaan *concept art* selanjutnya :

1. Membuat konsep secara matang, sehingga tidak ada yang diragukan ketika akan melakukan eksekusi karya.
2. Mengatur prioritas dan waktu kerja, *concept art* biasanya berupa pemberi gambaran secara luas dan tidak mendetail, namun ada kalanya *concept art* harus dikerjakan dengan lebih detail. Lebih baik memprioritaskan objek yang lebih detail di depan, sehingga tidak terburu-buru, terutama jika dihadapkan dengan *deadline*. Dengan demikian, karya yang dihasilkan juga menjadi lebih maksimal.
3. Lebih banyak menggali informasi dari berbagai sumber, tidak hanya melalui artikel dan kepustakaan saja, namun juga studi lapangan.

Daftar Pustaka

- Arif, Muhammad. 2010. *Pengantar sejarah*. Depok: Para Cita Pres.
- Arnee, Nonie. (2019, December 11). *Revitalisasi Kota Tua Semarang, antara pelestarian bangunan bersejarah dan menghadirkan ‘Disneyland’ demi pelancong*. Retrieved January 28, 2020, from <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-50724172>
- Baihaqi. (2019, September 26). *Revitalisasi Kota Lama tahap 2 dimulai Oktober, anggarannya rp 60-70 miliar*. Retrieved February 7, 2020, from <https://jatengtoday.com/revitalisasi-kota-lama-tahap-2-dimulai-oktober-anggarannya-rp-60-70-miliar-26664>
- Bucher, Ward. (Eds.). (1996). *Dictionary of building preservation*. New York : John Wiley & Sons, Inc.
- Elisabeth. (2016, May 15). *Kenali lebih lanjut concept art & peranannya dalam dunia animasi*. Retrieved March 26, 2020, from <https://muda.kompas.id/baca/2016/05/15/kenali-lebih-lanjut-proses-peranan-concept-art-dalam-industri-animasi/>
- Fitzgerald, Ryan. (2019, September 6). *What is concept art?*. Retrieved March 26, 2020, from <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art>
- History of concept art. (n.d.). Retrieved March 25, 2020, from <https://d0ct0rfr0stbyte.jimdofree.com/unit-32-concept-art/>
- Krisprantono. (2009). Mencari jejak Benteng ‘de Vijfhoek’ di Kota Lama Semarang melalui pendekatan sejarah. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Arkeologi*, 27(1). <https://jurnal.arkeologi.kemdikbud.go.id/index.php/amerta/article/view/436>

- Perbedaan fungsi intrinsik dan ekstrinsik sejarah. (2019, May 10). Retrieved March 28, 2020, from <https://www.gurugeografi.id/2019/05/perbedaan-fungsi-intrinsik-dan.html>
- Pickthall, J. (2012, November 6). *Just what is concept art?*. Retrieved March 26, 2020, from <https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>
- Purwanto, L.M.F., Soenarto, R.. 2012. *Menapak jejak-jejak sejarah Kota Lama Semarang*. Bandung: Bina Manggala Widya.
- Revitalisasi tahap i kelar, wajah baru kota lama semarang mulai nampak. (2019, August 26). Retrieved February 25, 2020, from <https://semarang.kompas.com/read/2019/08/26/19592931/revitalisasi-tahap1-kelar-wajah-baru-kota-lama-semarang-mulai-nampak?page=all>
- Safuan, Akhmad. (2018, October 11). *Revitalisasi Kota Lama Semarang kejar word heritage UNESCO*. Retrieved February 3, 2020, from <https://mediaindonesia.com/read/detail/189967-revitalisasi-kota-lama-semarang-kejar-word-haritage-unesco>
- Sari, I.D.R.. “Kota Lama Semarang” situs sejarah yang terpinggirkan. *Berkala Arkeologi*, 3(2). https://www.academia.edu/32655983/_KOTA_LAMA_SEMARANG_SITUS_SEJARAH_YANG_TERPINGGIRKAN_OLD_CITY_OF_SEMARANG_THE_ABANDONED_HISTORICAL_SITE
- Senjaya, I.C.. (2019, August 27). *Revitalisasi lanjutan Kota Lama Semarang dimulai September*. Retrieved January 28, 2020, from <https://www.antarane.ws.com/berita/1032514/revitalisasi-lanjutan-kota-lama-semarang-dimulai-september>
- Sevakis, Justin. (2017, March 25). *What is “key art” and why is it important?*. Retrieved March 26, 2020, from <https://www.animenewsnetwork.com/answerman/2017-03-24/.113788>
- Stefyn, Nadia. (2020, February 14). *What it’s like to be a concept artist: interview with tyler james*. Retrieved March 26, 2020, from <https://www.cgspectrum.com/blog/what-it-is-like-to-be-a-professional-concept-artist>
- Utomo, N. Wahyu. (2019, July 24). *Mengungkap kisah-kisah Kota Lama Semarang*. Retrieved February 3, 2020, from <https://www.suaramerdeka.com/travel/baca/190731/mengungkap-kisah-kisah-kota-lama-semarang>
- Yuliati, Dewi. (2019). Mengungkap sejarah Kota Lama Semarang dan pengembangannya sebagai asset pariwisata budaya. *ANUVA*, 3(2), 157-171. https://www.researchgate.net/publication/33934032_Mengungkap_Sejarah_Kota_Lama_Semarang_dan_Pengembangannya_Sebagai_Asset_Pariwisata_Budaya