

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**



**PERANCANGAN BUKU *CONCEPT ART* AROK DEDES
BERDASARKAN NOVEL PRAMOEDYA ANANTA TOER**

Peneliti:

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., NIP : 196505221992031003

Drs. Asnar Zacky, M.Sn., NIP : 195708071985031003

Rikhana Widya Ardilla, NIM: 1812490024

Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2021

Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2021 tanggal 23 November 2020

Berdasarkan SK Rektor Nomor: 228/IT4/HK/2021 tanggal 10 Mei 2021

Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian

Nomor: 1485 /IT4/PG/2021 tanggal 17 Mei 2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2021**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

Judul Kegiatan **PERANCANGAN BUKU *CONCEPT ART* AROK DEDES
BERDASARKAN NOVEL PRAMOEDYA ANANTA TOER**

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 196505221992031003
Jab. Fungsional : Lektor Kepala
Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : FSR
Nomor HP : 082134537214
Alamat Email : banindro@gmail.com
Dana Diusulkan : Rp. 12.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2021

Anggota Peneliti (1)

Nama Lengkap : Drs. Asnar Zacky, M.Sn.
NIP : 195709071985031003
Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : FSR

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Rikhana Widya Ardilla
NIM : 1812490024
Jurusan : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Fakultas : SENI RUPA

Mengetahui
Dekan Fakultas FSR



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP-196911081993031001

Yogyakarta, 17 November 2021
Ketua Peneliti



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP 196505221992031003

Menyetujui
Lembaga Penelitian



Dr. Nur Sahid, M.Hum
NIP-196202061989031001

RINGKASAN

Perancangan ini bertujuan mewujudkan buku *concept art* atas studi novel sejarah karya Pramoedya Ananta Toer yang bergenre novel roman histori berjudul Arok Dedes. Pram telah mendeskripsikan tokoh Arok Dedes dengan pendekatan bahasa sastra yang runtut dan berkualitas tinggi. Apa yang dituliskan dalam isi novel sejarah tersebut, penggambaran para tokohnya dinarasikan begitu mendalam, juga *setting* tempat maupun waktu kejadian serta karakter-karakter yang ditokohkan. Hal ini menjadi menarik untuk menjadi bahan penelitian dan diwujudkan dalam perancangan guna mengkonstruksi bagaimana sosok para tokoh itu digambarkan. *Concept art* sendiri adalah sebuah bentuk gambar ilustrasi dengan utamanya adalah untuk menafsirkan sebuah gagasan visual dari desain, ide, atau *mood*, untuk digunakan dalam pembuatan film, *video game*, animasi, maupun komik sebelum dimasukkan kedalam tahap produksi akhir (Tanuwidjaja, 2020). Mengutip dari Tabachnick et al. dalam *Drawn from the Classics* (2015), adaptasi karya sastra dalam bentuk visual dapat memperkaya media kesusastraan alih-alih mengkerdikan karya aslinya.

Data dikumpulkan berdasarkan narasi literer buku Arok Dedes sebagai data primer dan artefak maupun reliq pada dokumentasi buku pustaka sebagai data sekunder terkait sejarah Singasari abad 12 M. Selanjutnya data akan dianalisis dengan pendekatan 5W dan 1 H (what, who, when, why, where, how). Adapun rumusan masalahnya bagaimana mengeksplorasi dan alih wujudkan dari bahasa verbal ke dalam objek visual sehingga dapat mewujudkan *concept art*? Visualisasi *concept art* berpedoman pada *Pipeline Concept Art*, yaitu *design brief* dan *production art* (Ballesteros, 2020). Hasil penelitian selanjutnya akan digunakan sebagai dasar pijakan dalam mewujudkan dan mengkonstruksi (development exploration) tokoh, atribut, properti dan *setting* sesuai narasi buku Pram.

Berangkat dari konsepsi di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan menekankan intepretasi Pram akan sejarah pembentukan Singasari melalui alih media dan objek baru berupa gambar digital berbasis teknologi bagi generasi muda dan menjadi jembatan antara sejarah dan pemahaman akan realita hidup melalui buku *concept art*.

Kata Kunci: buku *concept art*, Arok Dedes, Tumapel, Pramudya Ananta Toer.

PRAKATA

Puji Syukur kami haturkan kehadiran Tuhan yang Maha Kuasa, atas berkat rahmat dan karuniaNya, akhirnya kami dapat menyelesaikan buku ini. Penelitian dan perancangan ini bertujuan untuk mewujudkan buku tentang merancang sebuah *concept art* dengan judul "Arok Dedes" adaptasi karya sastra Pramoedya Ananta Toer (Pram) yang merupakan bagian pra produksi *game art* bergenre novel roman sejarah politik.

Adaptasi narasi teks menjadi narasi visual berpedoman atas teori yang dikemukakan oleh Linda Hutcheon. Perancangan *concept art* itu sendiri berpedoman pada konsepsi *Pipeline Concept Art*, yaitu *design brief* dan *production art* berdasar teori Ballesteros. Adapun visualisasi pengembangan karakter mendasarkan pada teori Kreatif Estetik Nick Zangwill dan teori eksplorasi visual Tillman *Archetypes* untuk acuan bagaimana mewujudkan tokoh yang sebelumnya tidak dikenal wujudnya. Hasil penelitian selanjutnya akan digunakan sebagai dasar pijakan dalam mewujudkan dan mengkonstruksi tokoh, atribut, properti dan *setting* sesuai narasi buku Pram.

Tidak lupa kami mengucapkan banyak terimakasih LPPM ISI Yogyakarta yang telah mendanai hibah Penelitian Terapan Dosen ISI Yogyakarta tahun 2021 dan UPT Perpustakaan yang telah mengupayakan ISBN buku ini.

Yogyakarta, 16 Nopember2021

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

RINGKASAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I.....	8
PENDAHULUAN	8
A. Latar Belakang Masalah	8
B. Rumusan Masalah	9
C. Peta Jalannya Penelitian	9
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Studi Literatur	10
B. Landasan Teori.....	11
BAB III	15
TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	15
A. Tujuan Penelitian.....	15
B. Manfaat Penelitian	15
C. Target Penelitian	15
BAB IV	17
METODE PENELITIAN	17
A. Metode Penelitian	17
1. Teknik Pengumpulan Data.....	17
2. Teknik Pemilihan Sampel.....	18
3. Teknik Analisis Data	18
4. Analisis Data.....	19
B. Skematika Perancangan	20
BAB V	21
A. Hasil Penelitian	21
1. Konsep Kreatif.....	21
2. Sinopsis	21
3. Story Line	22
4. Ilustrasi.....	22
5. Layout	22
6. Warna.....	23
7. Tipografi	23
8. Narasi Teks Karakter Utama.....	23
9. Desain Karakter Tokoh Pengiring	25
10. Data Visual	28

11. Studi Visual.....	41
12. Finalisasi Concept Art	45
13. Final Art Work.....	50
BAB VI.....	54
RENCANA TAHAP BERIKUTNYA.....	54
A. Bagan Alur Tahap Selanjutnya	54
B. Penerbitan Jurnal Terakreditasi.....	48
C. Penerbitan Buku Referensi.....	48
BAB VII.....	55
KESIMPULAN.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN	
Susunan Organisasi Tim Pelaksana/Peneliti dan Pembagian Tugas.	1
Identitas Diri Anggota Peneliti	8
Identitas Diri Anggota Peneliti	12

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. “Concept Art Tutorial And Myth Busting Stages”	12
Gambar 2. Bagan alur: target, capaian dan luaran produksi.....	14
Gambar 3. Skema perancangan penyusunan dan perancangan	20
Gambar 4. Gambar realis semi dekoratif menunjukkan anatomis.....	22
Gambar 5. Kombinasi warna tertier berkesan mistis.....	23
Gambar 6. Kolam pertirnaan Watu Gedhe di Malang.....	28
Gambar 7. Aneka senjata tradisional	29
Gambar 8. Senjata tradisional panah	29
Gambar 9. Prajurit berkuda latihan memanah	30
Gambar 10. Prajurit pengawal berlaga dengan musuh.	31
Gambar 11. Sosok pemuda Arok.....	32
Gambar 12. Figur Ken Dedes dari beberapa sumber.....	33
Gambar 13. Figur Tunggul Ametung dari beberapa sumber	34
Gambar 14. Figur Resi Loh Gawe dari beberapa sumber.....	35
Gambar 15. Buku Mitos keris Empu Gandring dari beberapa sumber.....	35
Gambar 16. Besalen pande keris.....	36
Gambar 17. Singgasana kursi raja	37
Gambar 18. Singgasana agung kerajaan.....	37
Gambar 19. Potret rumah panggung suku Osing Jawa Timur.....	38
Gambar 20. Potret rumah buruh kaum pinggiran dari material bambu.....	39
Gambar 21. Arca Dwarapala, Agastya, Durga, Gasesha	40
Gambar 22. Candi Siwa Panataran	40

Gambar 23. Sketsa Tokoh Utama, Arok, Dedes,.....	41
Gambar 24. Sketsa Tokoh Pengiring, Lohgawe,	42
Gambar 25. Sketsa uniform akuwu dan kursi akuwu	43
Gambar 26. Sketsa prajurit infanteri dan kavaleri	43
Gambar 27. Sketsa bangsal kedaton dan gubuk para budak.....	44
Gambar 28. Tokoh Utama, Arok, Dedes, Ametung, Kebo Ijo	45
Gambar 29. Sketsa Tokoh Pengiring, Lohgawe,	46
Gambar 30. Sketsa pakaian akuwu, asesoris	47
Gambar 31. Sketsa perlengkapan senjata infanteri	48
Gambar 32. Sketsa arca dan candi Siwa Panataran	49
Gambar 33. Final desain Kedaton dan Singgasana Akuwu.....	50
Gambar 34. Final desain budak tambang emas dan.....	51
Gambar 35. Penggambaran suasana kolam pertirtaan pertemuan	52
Gambar 36. Final desain taman larangan dan suasana peperangan.....	52
Gambar 37. Adegan Arok membunuh Ametung.....	53
Gambar 38. Buku referensi penulisan Concept Art.....	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki sejarah kerajaan yang panjang dan beragam, mulai dari Hindu-Buddha yang diawali Kerajaan Salakanegara hingga berdirinya kerajaan-kerajaan Islam besar seperti Aceh dan Mataram Islam. Topik kerajaan Hindu-Buddha tentunya menjadi salah satu bagian dalam pembelajaran ilmu sosial terutama sejarah dalam buku serta kurikulum pembelajaran. Namun, materi sejarah ini masih belum menyeluruh dan menggambarkan dengan detail bagaimana kehidupan masyarakat beserta entitas kebudayaannya di masa tersebut. Perancangan buku *concept art* Arok Dedes ini dilatarbelakangi atas kebutuhan praproduksi *game art* 3D Arok Dedes oleh Studio Intertaint *Game Developer* Darmatika Yogyakarta. Sejauh ini *game developer* tersebut telah memproduksi 3 (tiga) *game art* berbasis sejarah klasik kerajaan di nuasantara.

Mengapa remaja menjadi sasaran utama? dari hasil penelitian Lestari (2018) remaja usia sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA/SMK) rentang usia 15-19 tahun adalah “achievers”. Selain saat ini remaja adalah hal ini bertujuan agar generasi muda lebih dapat dekat memahami sejarah melalui sentuhan teknologi dan media kekinian (ponsel/gadget) dengan tetap memperhatikan aspek akurasi sejarah. Untuk memenuhi hal tersebut maka sebagai langkah awal perlu memformulasikan serta mengkonstruksi sejarah pembentukan Singasari yang bersumber dari novel sejarah karya Pramoedya Ananta Toer. Melalui perancangan desain *concept art* yang tepat dan urgensinya kepada pembaca muda, diharapkan lebih dapat memahami dan mendalami sejarah khususnya Singasari dan tokohnya. Secara umum tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan gambaran karakter, kondisi sosial, dan kebudayaan masyarakat Jawa bagian timur di daerah Tumapel pada masa Hindu-Buddha tahun 1200-an. Melalui perancangan media *game art* kekinian berbasis digital perlu diupayakan sebuah model dan metode guna dapat memberikan gambaran tentang sosok para tokoh dan pelaku sejarah Singasari khususnya Tumapel

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan objek perancangan ini adalah: bagaimana wujud karakter novel Arok Dedes adaptasi narasi teks buku Pramoedya Ananta Toer ke bentuk visual *concept art*?

C. Peta Jalannya Penelitian

Perancangan ini direncanakan akan dilaksanakan selama 1 (satu) tahun berturut-turut yaitu:

1. Studi pustaka, observasi dan wawancara. Studi pustaka dilakukan dengan cara mencari referensi buku, jurnal maupun pustaka digital, terkait sejarah berdirinya kerajaan Singasari abad ke 12. Wawancara dilakukan dengan sedapat mungkin mendapatkan data baik dari sumber primer maupun sekunder terkait objek visual objek penelitian, khususnya sejarah Singasari.
2. Data yang diperoleh dari studi pustaka dan studi lapangan kemudian dijadikan sebagai pedoman bahan analisis dan dasar-dasar penelitian/perancangan, untuk menjadi acuan penulisan dalam format jurnal ilmiah tentang sejarah proses konsep penciptaan *concept art* Arok Dedes.
3. Menyusun buku tentang bagaimana prosedur dan proses merancang *concept art* secara komprehensif.