

BAB VII

KESIMPULAN

Penelitian dan perancangan *concept art* adaptasi novel sejarah politik karya Pramoedya Ananta Toer ini dibuat berdasarkan kebutuhan rencana produksi *game art* bagi *game developer* dengan judul serupa, karena lebih fokus kepada intrik dan kudeta antar dua kekuatan yakni Tumapel dan Kediri, maka secara ide dan gagasan dirancang dengan banyak gambar dengan adegan laga. Pemilihan *script* naskah buku yang nantinya akan dituangkan dalam *scene* atau fragmen gambar memerlukan ketelitian dan kontemplasi mendalam sehingga tuntutan *pipeline* dan *art production* pada *concept art* ini dan diharapkan nantinya bisa menjadi tampak hidup.

Mengingat *concept art* Arok Dedes berlatar belakang sejarah politik dan sudah berlangsung lama, maka agar dapat mendekati pada situasi di masanya, riset dan studi awal penelitian dan perancangan ini adalah menjadi salah satu syarat utama akan keberhasilan *art work* dan finalisasi desain menyangkut detil, ketepatan objektif, suasana dan nuansa abad 12 M di jaman Singasari. *Colour moodboard*, *setting* dan *property* menjadi *key visual* bagaimana emosi para tokoh diimplementasikan ke dalam figur yang nampak "hidup dan nyata". Untuk itu pemahaman akan teori kreatif estetik, penokohan karakter melalui *archetypes* menjadi perhatian utama dalam mewujudkan sebuah *concept art*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhut, A. (2014). "Concept Art Tutorial And Myth Busting Stages" Concept Art Design Procedure.
- Apriatono, R. F. (2016). Perancangan Concept Art Berdasarkan Perang Diponegoro. *Adiwarna*, 1(8). Retrieved from <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4348/3988>
- Ballesteros, P. (2017). *What Is Concept Art?* Sunnyvale, California: linkedin.com.
- Caputo, T. C. (2003). *Visual Storytelling: The Art and Technique*. New York, USA: , Watson-Guptill Publications.
- Chao Tong 1,* , Richard Roberts 1, Rita Borgo 1 ID , Sean Walton 1 ID , Robert S. Laramée 1, Kodzo Wegba 2, Aidong Lu 2 ID , Yun Wang 3, Huamin Qu 3, Q. L. 3 and X. M. 3. (2018). Storytelling and Visualization: An Extended Survey. *Information*, 9(65). <https://doi.org/10.3390/info9030065>
- Crossley, K. (2014). *Character Design from the Ground Up: Make Your Sketches Come to Life*. United Kingdom: Octopus Books.
- Katamsi, R. (2016). *Preconcept Art Hingga Postgame Art Terkait Dengan Objek Animasi*. Jakarta.
- Kurniawan, A., & Patria, A. S. (2021). Perancangan Concept Art Karakter Si Buta dari Goa Hantu Reborn. *Barik*, 1(3), 31–40.
- Naumann, F. M. (2012). *The Recurrent, Haunting Ghost: Essays on thr Art, Life and Legacy of Marcel Duchamp*. New York.
- Nizam, A. (2020). Viabilitas Ragam Hias Sultur Gelung Teratai. *CORAK*, 8(2).
- Pitono Hardjowardojo. (n.d.). "Pararaton." Jakarta.: Penerbit Bhratara.
- Purbasari, S., Zpalanzani, A., & Saidi, A. I. (2013). Kajian Proses Adaptasi Narasi Visual "Scott Pilgrim Vs The World" Dari Komik Menjadi Film. *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia.*, 5(1).
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(4), 1–20.
- Raymond, J. (2014). Concept Art: What is Concept Art and Why is it Important? Retrieved from <http://artistryingames.com/concept-art->
- Sudamilah. (2019). Video_Game_Teknologi_Dan_Anak_Survei_Demografi.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suwasono, A. A. (2017). Konsep Art Dalam Desain Animasi. *DeKaVe*, 10(1). Retrieved from <http://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/1765>
- Tabachnick, S. (2015). *Drawn from the Classics: Essays on Graphic Adaptations of Literary Works*. North Carolina: McFarland.
- Tabachnick, S. E. (2015). *Drawn from the Classics: Essays on Graphic Adaptations of Literary Works*. English: McFarland.
- Tanuwijaya, S. (2020). perancangan-buku-concept-art-berdasarkan-novel-the-monstrumologist-karya-rick-yancey. *FSR IKJ Jakarta*. Retrieved from https://www.senirupaikj.ac.id/ruang_pamer/desain-komunikasi-visual/perancangan-buku-concept-art-berdasarkan-novel-the-monstrumologist-karya-rick-yancey
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design, 2nd edition*. Florida: CRC Press: Taylor and Francis Group.
- Tjandra, S. A. (2017). Perancangan Concept Art Berdasarkan Sejarah Majapahit. *Adiwarna*, 1(1).
- VANAS Student Artwork. (2020). What is a concept art history of the original concept art. Retrieved from <https://www.vanas.ca/ca/resources>
- Voloshin, D. D., & Protchenko, E. D. (2020). Concept art in the modern computer graphics industry by example of works concept artist Jama Dzhurbayev. *Regulating Procurement Understanding the Ends and Means of Public Procurement Regulation*, 6. <https://doi.org/doi: 10.18411/lj-06-2020-324>