

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Minat pasar akan animasi di Indonesia meningkat pesat dalam beberapa tahun ini. Namun banyak studio animasi yang memulainya dengan membuat cerita orisinal dengan topik ataupun genre yang cenderung *niche*, yang belum tentu memiliki fondasi yang kuat sebagai permulaan. Dikarenakan itu, lebih baik mencari topik dan genre yang disenangi banyak orang. Banyak karya lokal yang berpotensi besar untuk diadaptasi menjadi animasi. Terlebih lagi dikarenakan telah memiliki penikmatnya sendiri, mempromosikannya pun akan jauh lebih mudah. Di saat yang sama, novel kesulitan menjangkau generasi muda yang lebih akrab dengan media audiovisual. Dengan mengalihwahanakannya ke medium animasi, dapat mempermudah memperkenalkan dunia yang ada pada novel.

Animasi sendiri terdiri dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam proses adaptasi novel menjadi animasi, diperlukan cetak biru yang berfungsi sebagai panduan dalam tahap pra produksi agar visual yang diciptakan tetap konsisten. Perancangan *concept art* diawali dengan menyusun kerangka cerita setelah membaca narasi novel secara keseluruhan. Setelah itu, dilakukan *brainstorming* yaitu mengumpulkan ide-ide atau gagasan kreatif sebanyak mungkin untuk elemen-elemen yang ada pada *concept art*, yang meliputi desain karakter, properti, dan desain lingkungan. Setelah membuat beberapa alternatif, proses pun dilanjutkan ke tahap finalisasi desain yang dipilih. Seluruh hasil *brainstorming* dan perancangan akan dipadukan menjadi satu dalam buku *concept art* atau *artbook*.

Terdapat hambatan yang penulis alami selama proses perancangan *concept art* ini, seperti dalam mengatur waktu antara penulisan skripsi dengan proses kreatif. Diperlukan fokus dan ketelitian dalam proses penulisan skripsi, sementara proses memvisualisasikan membutuhkan waktu

yang panjang. Oleh Karena itu penulis membuat jadwal dengan menetapkan target mingguan agar kedua proses dapat berlangsung seimbang. Konsistensi visual yang sering berubah juga menjadi salah satu tantangan dalam proses perancangan ini. Sehingga dengan menetapkan panduan visual sejak awal berupa *moodboard*, *tone* warna, dan juga gaya visual yang akan digunakan.

Perancangan diharapkan dapat menunjukan pada studio-studio animasi di Indonesia bahwa terdapat banyak karya lokal yang memiliki potensi besar untuk dialihwahanakan ke media lain, terlebih lagi animasi. Perancangan ini juga ditujukan kepada para desainer dan juga mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai referensi terkait perancangan *concept art* dan juga proses mengalihwahanakan narasi ke dalam bentuk visual.

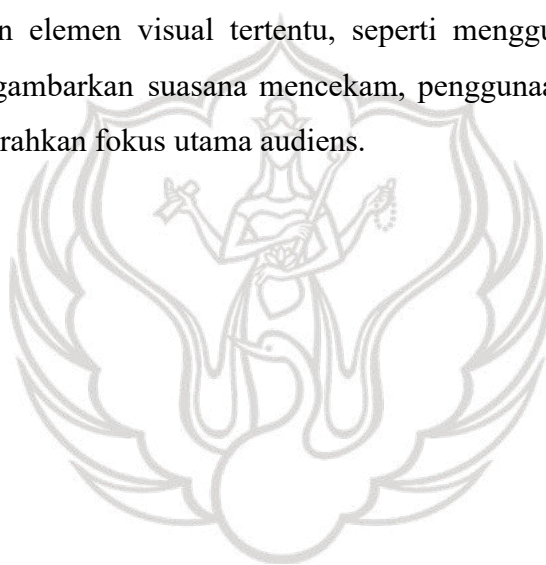
B. Saran

Terdapat beberapa kesulitan dalam proses perancangan *concept art* ini, terutama dalam menginterpretasikan narasi novel ke dalam bentuk visual. Pengarang seringkali menyampaikan adegan pada novel hanya dengan menggambarkan atmosfer, perasaan maupun perubahan psikologi yang terjadi di dalam pikiran sang karakter tanpa disertai penjelasan fisik mengenai keadaan lingkungan, pencahayaan, warna, maupun detail-detail visual lainnya. Hal ini menimbulkan interpretasi yang beragam dari para pembacanya, menjadikan hal ini tantangan dalam menentukan representasi visual yang tepat.

Perbedaan interpretasi ini mempengaruhi proses alih wahana, sehingga penulis harus memilih satu interpretasi visual yang dapat mewakili inti cerita tanpa menyimpang dari makna yang disampaikan oleh pengarang. Oleh karena itu penulis melakukan pembacaan mendalam novel, dan menandai bagian-bagian penting. Untuk visual dari para tokoh, penulis menandai bagian seperti deskripsi karakter, karakteristiknya, bagaimana cara mereka bersikap ketika dihadapkan oleh sebuah peristiwa, lalu mencari

beberapa referensi visual yang memiliki ciri-ciri yang dapat menggambarkan karakter tersebut. Pembuatan *moodboard* sangat membantu dalam tahap ini, eksplorasi sketsa visual juga akan jauh lebih mudah.

Hal yang sama juga dilakukan dalam merancang desain lingkungan dan juga *key art*. Penulis mengumpulkan deskripsi-deskripsi abstrak yang terdapat pada novel, lalu dianalisis untuk menemukan kata kunci. Kata kunci inilah yang diterjemahkan ke dalam elemen visual seperti warna, pencahayaan, komposisi, juga ekspresi karakter. Untuk *key art*, penulis juga menggunakan pendekatan simbolik, agar fokus dalam memperkuat penggambaran emosi yang dialami oleh para karakternya dengan menggunakan elemen visual tertentu, seperti menggunakan warna gelap untuk menggambarkan suasana mencekam, penggunaan perspektif tertentu untuk mengarahkan fokus utama audiens.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Damono, S. D. (2018). *Alih wahana*. Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan, B. B. (2013). Nganimasi bersama mas be. *Jakarta: Elex Media Komputindo*.
- Laybourne, Kit. (1981). *The animation book : a complete guide to animated filmmaking, from flip-books to sound cartoons*. New York: Crown Publishers.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Meliawati. (2016). *Pemahaman Dasar Membaca*. Yogyakarta: Deepublish
- Ong, Walter J. (1982). *Orality and Literacy*. Routledge.
- Rudianto & Suroso. (2020). *Ilmu Seni Rupa Dasar*. Indoeduka.
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM
- Sumarjo, Y., & Saini, K. M. (1986). *Apresiasi kesusastraan*. (No Title).
- Suwasono, A. A. (2018). *Konsep Seni Dalam Film Animasi*.
- Viska, Peter. (1993). *The Animation Book*. Sydney: Ashton Scholastic.
- White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films: Tony White's Masterclass Course on the Traditional Principles of Animation*. London: Focal Press.

Jurnal

- Anisa, H. D. (2017). *Perancangan Concept Art Karakter Film Animasi 2d 'Smaradhana'* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

- Ardianto, D. T. (2014). Dari Novel ke Film: Kajian Teori Adaptasi sebagai Pendekatan dalam Penciptaan Film. *Panggung*, 24(1).
- Indri Yani, A. (2023). *Perancangan Concept Art Action Game untuk Adaptasi Permainan Tradisional dengan Tema Science Fiction* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Majid, A. (2019). *Analisis Hasil Pembelajaran Menggambar Bentuk Siswa SMP Negeri 3 Sinjai Tengah* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2019). Industri film Indonesia dalam perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *ProTVF*, 3(2), 185-199.
- Rahayu, T. S., & Ulya, N. (2025). Implementasi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(2. D), 294-299.
- Ramadhani, G. (2018). *PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI "DHARMA"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Rizki, N. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs Ma'arif NU 07 Selakambang Kabupaten Purbalingga* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Sevila, N., Ningsih, R. A., Huda, M. A. M., & Sy, A. M. M. (2025). TREN KONSUMSI DIGITAL DIKALANGAN REMAJA. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5), 9394-9399.
- Setiawan, A., Waluyanto, H. D., & Triwahyudi, A. (2015). Perancangan Entertainment Concept Art Berdasarkan Novel The Scar Karya China

Mieville. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4010>.

Tanadi, L., & Santoso, F. (2021). Studi Gerak Animasi Cartoony Sebagai Perancangan Animasi Pendek Bertema Cyberbullying. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 3(3), 206-23.

Ulya, N. S. (2023). *Perancangan Animasi Pendek 2D Mengenal Shadow Self Sebagai Media Refleksi Dan Edukasi Terhadap Remaja* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Wanda, K., & Limbong, I. E. (2024). Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Minat Baca Anak-anak di Desa Pagar Manik. *Jurnal Cakrawala Akademika*, 1(4), 1039-1048.

Yasa, G. P. P. A. (2019, September). Analisis Wacana Rencana Pengembangan Animasi Indonesia 2015-2019 Terhadap Penayangan Animasi Lokal di Media Televisi. In *Sandyakala: Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, dan Desain* (Vol. 1, pp. 81-88).

Laman Web

Ainaki. (2020). *Indonesia Animation Report 2020*. <https://ainaki.or.id>. Diakses pada tanggal 13 Februari 2025.

Eraha. (2012). [Review Buku] *Supernova: Partikel (Supernova #4)*. <https://anyamkata.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 13 Februari 2025.

Fandom. *Supernova Series Wiki*. <https://supernovaseries.fandom.com/>. Diakses pada tanggal 30 Juni 2025.

Hasibuan, Lainatus Syifa. (2025). *Transisi Membaca di Era Digital, Refleksi di Hari Buku Sedunia 2025*. <https://mediapijar.com>. Diakses pada tanggal 30 Juli 2025.

- Kemenparekraf. (2024). *Perkembangan Industri Animasi di Indonesia Berpotensi Tembus Pasar Global*. <https://kemenparekraf.go.id>. Diakses pada tanggal 13 Februari 2025.
- Multimedia Nusantara Polytechnic. (2025). *Bersinar di Tengah Tantangan: Pertumbuhan Pesat Animasi Indonesia Lima Tahun Terakhir*. <https://mnp.ac.id>. Diakses pada tanggal 13 Februari 2025.
- Nanda, Salsabila. (2024). *Novel: Ciri, Struktur, Unsur, Jenis, Contoh & Kebahasaannya*. <https://www.brainacademy.id>. Diakses pada tanggal 13 Februari 2025.
- Nicolas, Saarah. (2024). *The Impact of Books for Personal Growth: How Reading Can Transform Your Life*. <https://mindfulrootscounseling.com>. Diakses pada tanggal 12 Juni 2025.
- Pangestu, Chand. (2025). *4 Alasan Generasi Muda Sekarang Malas Membaca Buku, Karena Gadget?*. <https://banten.idntimes.com>. Diakses pada tanggal 30 Juni 2025.
- Sabatini, Delvirah. (2020). *Sekelumit Misteri Supernova*. <https://egg-and-co.com>. Diakses pada tanggal 30 Juni 2025.
- Salmaa. (2021). *21 Jenis Novel Berdasarkan Genre, Genre Cerita, Serta Isi dan Tokohnya*. <https://penerbitdeepublish.com>. Diakses pada tanggal 30 Juni 2025.
- The Reveter. (2016). *Menggugat Intelijensi Embun Pagi*. <https://kimfricung.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 30 Juni 2025.
- Wilcox, Craig. (2025). *Top 10 Best-Selling Book Genres That Always Capture Readers*. <https://www.blog.arkhamhousepublishers.com>. Diakses pada tanggal 12 Juni 2025.