

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* ADAPTASI
CERITA KRESNAYANA PADA RELIEF CANDI
PRAMBANAN**



KARYA DESAIN

Oleh

GENDIS GYNANDRA AHIMSA

NIM: 2112760024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2026

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

PERANCANGAN *CONCEPT ART* ADAPTASI

CERITA KRESNAYANA PADA RELIEF CANDI

PRAMBANAN



KARYA DESAIN

Oleh

GENDIS GYNANDRA AHIMSA

NIM: 2112760024

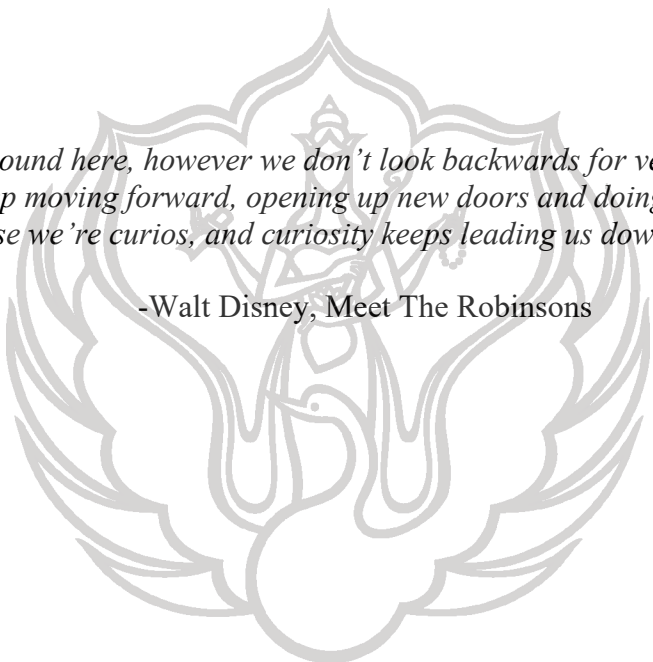
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar S-1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

2026



*Around here, however we don't look backwards for very long.
We keep moving forward, opening up new doors and doing new things,
Because we're curios, and curiosity keeps leading us down new paths.*

-Walt Disney, Meet The Robinsons

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *CONCEPT ART* ADAPTASI CERITA KRESNAYANA PADA RELIEF CANDI PRAMBANAN diajukan oleh GENDIS GYNANDRA AHIMSA, NIM 2112760024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi DKV: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 198211132014041001/ NIDN 0013118201

Pembimbing II

Raden Ajeng Galuh Sekartaji, S.Sn., M.Sn.

NIP 199003132023212047/ NIDN 0013039006

Cognate/Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 198011252008121003/ NIDN 0025118007

Koordinator Program Studi

Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

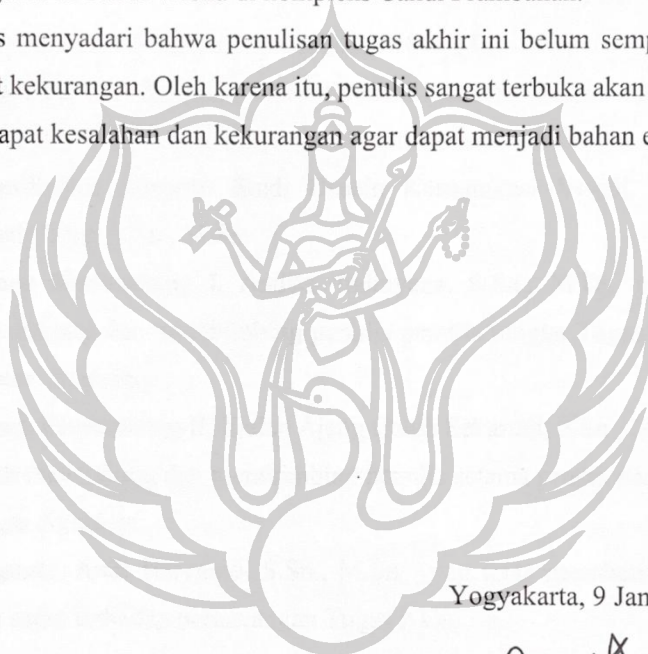
Muhamad Sholanuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/ NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir **PERANCANGAN *CONCEPT ART* ADAPTASI CERITA KRESNAYANA PADA RELIEF CANDI PRAMBANAN**. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir ini diharapkan dapat memberi manfaat positif dan menjadi rujukan bagi perancangan-perancangan selanjutnya yang berhubungan dengan Relief Kresnayana di Candi Wisnu di kompleks Candi Prambanan.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini belum sempurna dan masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka akan kritik dan saran jika terdapat kesalahan dan kekurangan agar dapat menjadi bahan evaluasi.



Yogyakarta, 9 Januari 2026

Gendis Gynandra Ahimsa

NIM 2112760024

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses pengerjaan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa perancangan ini tidak dapat diselesaikan tanpa adanya pihak-pihak lain yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta bantuan selama pengerjaannya. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr, Irwandi, S.Sn., M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Setya Budi Astanto, S.Sn., M. Sn.
4. Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen Pembimbing I, Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. yang telah mendukung dan membimbing penulis penulis hingga Tugas Akhir ini selesai dirancang.
6. Dosen Pembimbing II, Raden Ajeng Galuh Sekartaji, S.Sn., M.Sn. yang telah mendukung dan membimbing penulis selama proses perancangan Tugas Akhir ini.
7. *Cognate*, Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. yang telah memberikan kritik dan saran terhadap perancangan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh jajaran dosen dan *staff* Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu pengetahuan, pengalaman, dan dukungan yang diberikan sejak memasuki perkuliahan hingga proses pengerjaan Tugas Akhir.
9. Kedua orangtua penulis, Ayah dan Bunda yang senantiasa mendukung penulis sejak awal perkuliahan hingga proses perancangan tugas akhir ini selesai.
10. Pak Asnar Zacky, Pak Suteja, dan Pak Andri Restiyadi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berbagi ilmu dan memberi masukan

yang berguna dalam perancangan karya ini.

11. Teman-teman perkuliahan penulis, Friska, Pica, Silvia, Angel, Nilna, Kezia, Cecil, Yohanna, Jeho, Rama, dan teman-teman lainnya yang telah menemani selama masa perkuliahan dalam suka dan duka
12. Teman magang di Prambanan, Farah dan Jihan yang telah menemani Penulis dalam proses perancangan tugas akhir ini.
13. Kedua teman baik penulis sejak SMA, Manda dan Rahma yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat meski terhalang jarak.
14. Pak Nanang dan Mas syarif selaku pengurus Kost Wisma Ishi yang telah menyemangati dan menyediakan rumah bagi penulis selama masa perkuliahan di Yogyakarta.
15. Teman-teman DKV angkatan 2021 Mayura yang telah berjuang bersama dan berkenan menjadi teman penulis/perancang selama masa perkuliahan di kampus.
16. Dan kepada seluruh pihak yang membantu dan memberikan dukungan dalam perancangan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gendis Gynandra Ahimsa
NIM : 2112760024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN *CONCEPT ART* ADAPTASI CERITA KRESNAYANA PADA RELIEF CANDI PRAMBANAN** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di perguruan tinggi atau instansi mana pun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



Gendis Gynandra Ahimsa

NIM 2112760024

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gendis Gynandra Ahimsa

NIM : 2112760024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa keseluruhan materi dalam karya yang berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT ART* ADAPTASI CERITA KRESNAYANA PADA RELIEF CANDI PRAMBANAN**. Dengan ini menyatakan penulis berikan Tugas Akhir Perancangan ini kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari penulis.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



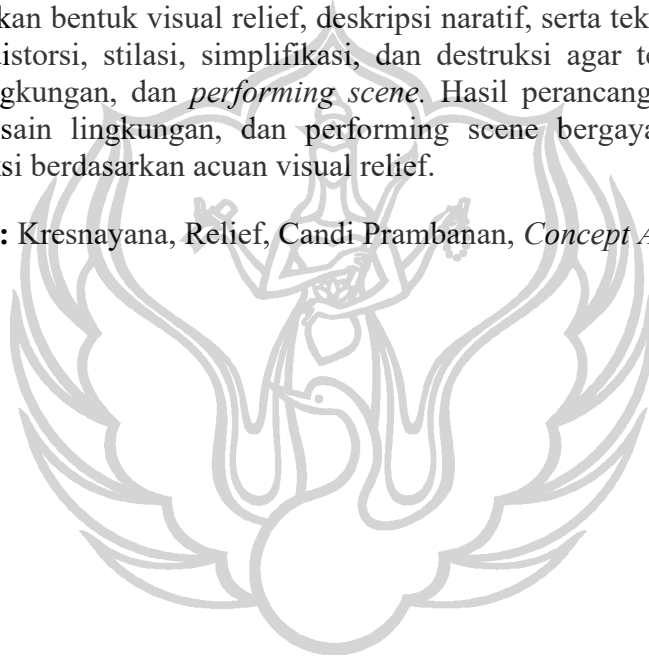
Gendis Gynandra Ahimsa

NIM 2112760024

ABSTRAK

Kresnayana merupakan salah satu kisah yang diabadikan dalam relief Candi Prambanan, tepatnya di Candi Wisnu. Meski banyak wisatawan yang gemar mengunjungi candi, kenyataannya masih banyak yang belum terlalu paham dengan cerita yang terdapat pada relief tersebut. Perancangan *concept art* ini ditujukan sebagai media adaptasi yang mampu menjembatani informasi visual cerita relief kepada audiens melalui visual yang lebih mudah dipahami dan juga sebagai bentuk pelestarian warisan budaya dengan cara mengembangkannya melalui media visual kontemporer yang fleksibel untuk dikembangkan ke media lain, sehingga cerita tersebut dapat dikonsumsi oleh audiens yang lebih luas. Menggunakan metode analisis Miles dan Huberman, didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa pemahat masa lalu telah menerapkan prinsip penokohan melalui archetypes yang terlihat dari penggambaran tokoh-tokoh seperti *hero*, *villain*, dan mentor melalui ciri visual yang khas. Temuan ini menjadi dasar dalam proses eksplorasi *concept art* yang memanfaatkan bentuk visual relief, deskripsi naratif, serta teknik deformasi yang mencakup distorsi, stilasi, simplifikasi, dan destruksi agar tergambar ciri khas karakter, lingkungan, dan *performing scene*. Hasil perancangan meliputi desain karakter, desain lingkungan, dan *performing scene* bergaya semi-realis yang direkonstruksi berdasarkan acuan visual relief.

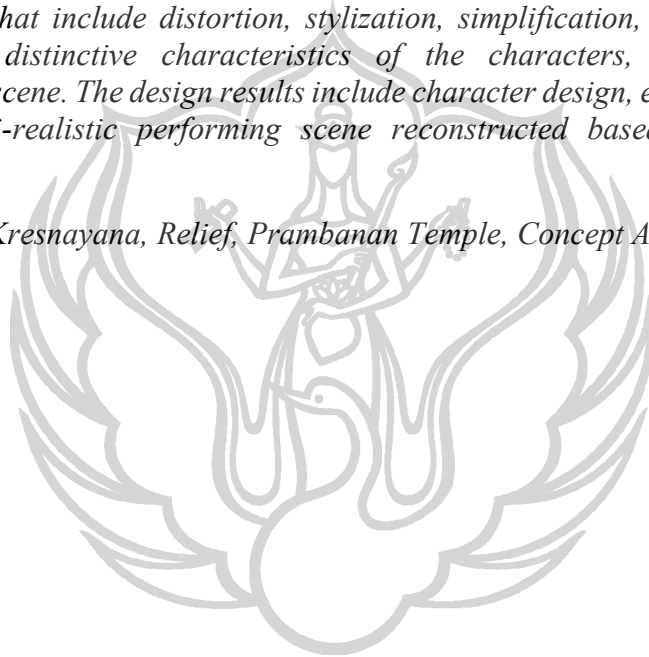
Kata Kunci: Kresnayana, Relief, Candi Prambanan, *Concept Art*, Adaptasi



ABSTRACT

Kresnayana is one of the stories immortalized in the reliefs of Prambanan Temple, specifically in Wisnu Temple. Although many tourists enjoy visiting the temple, the reality is that many are still unfamiliar with the stories depicted in the reliefs. This concept art design is intended as an adaptation medium that bridges the visual information of the relief story to the audience through visuals that are easier to understand. It also serves as a form of cultural heritage preservation by developing it through contemporary visual media that can be flexibly developed into other media, so that the story can be consumed by a wider audience. Using the Miles and Huberman analysis method, the results show that sculptors of the past applied the principle of characterization through archetypes, as seen in the depiction of characters such as heroes, villains, and mentors through distinctive visual characteristics. These findings form the basis for the concept art exploration process, which utilizes relief visual forms, narrative descriptions, and deformation techniques that include distortion, stylization, simplification, and destruction to depict the distinctive characteristics of the characters, environment, and performing scene. The design results include character design, environment design, and a semi-realistic performing scene reconstructed based on visual relief references.

Keywords: *Kresnayana, Relief, Prambanan Temple, Concept Art, Adaptation*



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	V
UCAPAN TERIMA KASIH.....	VI
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	VIII
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	IX
ABSTRAK	X
<i>ABSTRACT</i>	XI
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang	1
C. Rumusan Masalah	4
D. Batasan Masalah.....	5
E. Tujuan Perancangan.....	5
F. Manfaat Perancangan	5
G. Definisi Operasional.....	6
H. Metode Pengumpulan Data.....	8
I. Metode Analisis Data.....	9
J. Metode Perancangan	10
K. Skematik Perancangan	11
BAB II.....	12
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	12
A. Tinjauan tentang Dewa Wisnu sebagai Trimurti dalam Mitologi agama Hindu.....	12
B. Tinjauan tentang cerita Kresnayana	14
C. Tinjauan tentang panel relief Kresnayana.....	19
D. Tinjauan Identifikasi Karakter Kresnayana dalam Relief.....	36
E. Tinjauan Identifikasi Flora, Fauna, dan Latar dalam Relief	43
F. Tinjauan Karakter Kresnayana dalam Berbagai Media	45
1. Kresna	45
2. Balarama	52
3. Kamsa.....	55
4. Dewaki	57
5. Raja Ugrasena	58

6. Raksesi Putana	59
7. Pralamba.....	59
8. Aghasura	60
9. Yawana.....	60
10. Pendeta Muckunda	61
G. Tinjauan Teori Adaptasi.....	61
H. Tinjauan tentang <i>concept art</i>	63
I. Penggambaran karakter dalam berbagai media.....	68
BAB III	73
KONSEP PERANCANGAN	73
A. Konsep Media	73
B. Konsep Kreatif	77
BAB IV	119
VISUALISASI	119
A. Studi Visual.....	119
1. Studi gaya visual	119
2. Media Utama.....	169
3. Media pendukung.....	207
B. GSM.....	209
C. Katalog.....	210
D. Poster pameran tugas akhir	211
BAB V.....	212
PENUTUP.....	212
A. Kesimpulan	212
B. Saran.....	212
DAFTAR PUSTAKA	214
LAMPIRAN.....	220

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Survey pengetahuan wisatawan Candi	3
Gambar 1. 2 Survey pengetahuan bukan wisatawan.....	4
Gambar 2. 1 Panel 1 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	19
Gambar 2. 2 Panel 2 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	20
Gambar 2. 3 Panel 3 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	20
Gambar 2. 4 Panel 4 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	21
Gambar 2. 5 Panel 5 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	21
Gambar 2. 6 Panel 6 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	22
Gambar 2. 7 Panel 7 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	23
Gambar 2. 8 Panel 8 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	24
Gambar 2. 9 Panel 9 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	24
Gambar 2. 10 Panel 10 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	25
Gambar 2. 11 Panel 11 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	26
Gambar 2. 12 Panel 12 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	26
Gambar 2. 13 Panel 13 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	27
Gambar 2. 14 Panel 14 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	27
Gambar 2. 15 Panel 15 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	28
Gambar 2. 16 Panel 16 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	29
Gambar 2. 17 Panel 17 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	29
Gambar 2. 18 Panel 18 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	30
Gambar 2. 19 Panel 19 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	30
Gambar 2. 20 Panel 20 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	31
Gambar 2. 21 Panel 21 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	31
Gambar 2. 22 Panel 22 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	32
Gambar 2. 23 Panel 23 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	32
Gambar 2. 24 Panel 24 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	33
Gambar 2. 25 Panel 25 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	33
Gambar 2. 26 Panel 26 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	34
Gambar 2. 27 Panel 27 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	34
Gambar 2. 28 Panel 28 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	35
Gambar 2. 29 Panel 29 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	35
Gambar 2. 30 Panel 30 Relief Kresnayana di Candi Wisnu	36
Gambar 2. 31 Raja Ugrasena memakai Yogapatta pada panel 1, 2, 15, dan 19 ...	37
Gambar 2. 32 Kresna dan Balarama semasa kecil pada panel 5 dan 6	38
Gambar 2. 33 Kresna semasa remaja	39
Gambar 2. 34 Balarama semasa remaja	39
Gambar 2. 35 Kresna dewasa dengan atribut sirascakhra/halo	40
Gambar 2. 36 Rakyat biasa atau tokoh dengan status sosial rendah di relief	41
Gambar 2. 37 Penggambaran para Brahmana dalam relief	41
Gambar 2. 38 Penggambaran karakter antagonis dalam relief	42
Gambar 2. 39 Penggambaran pohon lontar di relief dan pohon lontar asli	43
Gambar 2. 40 . Penggambaran pohon waru di relief dan pohon waru asli	44
Gambar 2. 41 Berbagai macam penggambaran fauna dalam relief	44
Gambar 2. 42 Berbagai macam penggambaran fauna dalam relief	45
Gambar 2. 43 Mata berbentuk bunga teratai	47
Gambar 2. 44 Wayang Purwa Kresna	50
Gambar 2. 45 Mata Liyepan/gabahan	51

Gambar 2. 46 Hidung Ambangir.....	51
Gambar 2. 47 Mulut Mingkem.....	51
Gambar 2. 48 Wayang Parwa Kresna	52
Gambar 2. 49 Wayang Parwa Balarama	54
Gambar 2. 50 Mata Kedhelen	54
Gambar 2. 51 Hidung Sembada	55
Gambar 2. 52 Kamsa berusaha membunuh Dewaki	56
Gambar 2. 53 Wayang Kangsa Adu Jago	57
Gambar 2. 54 Wasudewa dan Dewaki dalam ukisan India Kuno.....	57
Gambar 2. 55 Raja Ugrasena, Kresna dan Balarama	58
Gambar 2. 56 Kematian Raksasa Putana	59
Gambar 2. 57 Kematian Raksasa Pralamba	59
Gambar 2. 58 Kresna berusaha membunuh Aghasura	60
Gambar 2. 59 Pasukan Yawana mengepung Mathura	60
Gambar 2. 60 Lukisan Raja Mucukunda mendaki gunung Gandhamadana.....	61
Gambar 2. 61 Bentuk dasar geometri karakter.....	65
Gambar 3. 1 Sketsa hasil tracing Kresna	93
Gambar 3. 2 Sketsa hasil tracing Kresna	95
Gambar 3. 3 Sketsa hasil tracing Kresna	96
Gambar 3. 4 Sketsa hasil tracing Kresna	98
Gambar 3. 5 Sketsa hasil tracing Kresna	99
Gambar 3. 6 Sketsa hasil tracing Kamsa.....	101
Gambar 3. 7 Sketsa hasil tracing Kamsa.....	101
Gambar 3. 8 Sketsa hasil tracing Putana.....	103
Gambar 3. 9 Sketsa hasil tracing Ugrasena.....	105
Gambar 3. 10 Sketsa hasil tracing Dewaki	106
Gambar 3. 11 Sketsa hasil tracing Pendeta Mucukunda	107
Gambar 3. 12 Sketsa hasil tracing Yawana.....	108
Gambar 3. 13 Sketsa hasil tracing Yawana.....	108
Gambar 3. 14 Sketsa hasil tracing Yawana.....	108
Gambar 3. 15 Sketsa hasil tracing Pralamba.....	110
Gambar 3. 16 Sketsa hasil tracing Aghasura	111
Gambar 3. 17 Sketsa tracing singgasana raja.....	112
Gambar 3. 18 Sketsa tracing singgasana raja.....	112
Gambar 3. 19 area hutan dalam.....	113
Gambar 3. 20 Sketsa hasil tracing area hutan luar	113
Gambar 3. 21 elemen vegetasi di relief.....	114
Gambar 3. 22 Font Quaker Ladies oleh PutraCetolStudio.....	115
Gambar 3. 23 Font JAF Lapture oleh Albert Kapr dan Tim.....	115
Gambar 3. 24 Ramayana book illustration oleh Kim Phuong Art	116
Gambar 3. 25 Buku Tales of India Folktales oleh Svabhu Kohli	116
Gambar 3. 26 Long Float concept art oleh Jason Song.....	117
Gambar 4. 1 Sketsa thumbnail proporsi tubuh Kresna	120
Gambar 4. 2 Sketsa wajah Kresna.....	122
Gambar 4. 3 Sketsa thumbnail proporsi tubuh Balarama	124
Gambar 4. 4 Sketsa wajah Balarama.....	125
Gambar 4. 5 Sketsa thumbnail proporsi tubuh Kamsa.....	126
Gambar 4. 6 Sketsa wajah Kamsa.....	127

Gambar 4. 7 Sketsa thumbnail proporsi tubuh Putana.....	128
Gambar 4. 8 Sketsa wajah Putana.....	129
Gambar 4. 9 Sketsa thumbnail proporsi tubuh Yawana.....	130
Gambar 4. 10 Sketsa wajah Yawana.....	130
Gambar 4. 11 Sketsa thumbnail proporsi Pralamba.....	131
Gambar 4. 12 Sketsa wajah Pralamba.....	132
Gambar 4. 13 Sketsa thumbnail proporsi tubuh Ugrasena.....	133
Gambar 4. 14 Sketsa wajah Ugrasena.....	133
Gambar 4. 15 Sketsa thumbnail proporsi tubuh Dewaki	134
Gambar 4. 16 Sketsa wajah Dewaki	135
Gambar 4. 17 Sketsa thumbnail proporsi tubuh Pendeta Mucukunda.....	136
Gambar 4. 18 Sketsa wajah Mucukunda.....	136
Gambar 4. 19 Sketsa thumbnail proporsi tubuh Aghasura	137
Gambar 4. 20 Kresna membunuh Aghasura	138
Gambar 4. 21 Kresna membunuh Aghasura	138
Gambar 4. 22 Sketsa thumbnail singgasana raja.....	139
Gambar 4. 23 Sketsa kasar singgasana raja	139
Gambar 4. 24 Referensi singgasana	140
Gambar 4. 25 Referensi singgasana	140
Gambar 4. 26 Sketsa rapih singgasana raja.....	141
Gambar 4. 27 Sketsa thumbnail area hutan dalam	141
Gambar 4. 28 Sketsa kasar area hutan dalam.....	142
Gambar 4. 29 Referensi area hutan dalam	142
Gambar 4. 30 Sketsa rapih area hutan dalam	142
Gambar 4. 31 Sketsa thumbnail area hutan luar	143
Gambar 4. 32 Sketsa kasar area hutan luar	144
Gambar 4. 33 Referensi hutan bagian luar.....	144
Gambar 4. 34 Sketsa rapih area hutan luar	145
Gambar 4. 35 Sketsa thumbnail arena pertarungan	145
Gambar 4. 36 Sketsa kasar arena pertarungan	146
Gambar 4. 37 Referensi arena pertarungan.....	146
Gambar 4. 38 Referensi arena bertarung.....	146
Gambar 4. 39 Sketsa rapih arena bertarung	147
Gambar 4. 40 Panel 7 ketika kresna dan Balarama digganggu oleh Pralamba....	147
Gambar 4. 41 Panel 12 ketika Kresna dan Balarama sedang bertarung melawan Kamsa.....	148
Gambar 4. 42 Sketsa rapih performing scene panel 7.....	148
Gambar 4. 43 Sketsa rapih performing scene panel 12.....	149
Gambar 4. 44 Sketsa desain sampul buku.....	149
Gambar 4. 45 Finalisasi Kresna semasa kanak-kanak	150
Gambar 4. 46 Finalisasi Kresna semasa remaja.....	151
Gambar 4. 47 Finalisasi Kresna semasa dewasa.....	152
Gambar 4. 48 Finalisasi Balarama semasa kanak-kanak	153
Gambar 4. 49 Finalisasi Balarama semasa remaja.....	154
Gambar 4. 50 Finalisasi Balarama semasa dewasa.....	155
Gambar 4. 51 Finalisasi Kamsa	156
Gambar 4. 52 Finalisasi Putana raksesi.....	157
Gambar 4. 53 Finalisasi Putana menyamar.....	157

Gambar 4. 54 Finalisasi Yawana	158
Gambar 4. 55 Finalisasi Pralamba	159
Gambar 4. 56 Finalisasi Ugrasena	160
Gambar 4. 57 Finalisasi Dewaki	161
Gambar 4. 58 Finalisasi pendeta muckunda	161
Gambar 4. 59 Finalisasi Aghasura	162
Gambar 4. 60 Finalisasi singgasana raja	163
Gambar 4. 61 Finalisasi area hutan dalam	163
Gambar 4. 62 Finalisasi area hutan bagian luar	164
Gambar 4. 63 Finalisasi arena bertarung.....	164
Gambar 4. 64 Finalisasi performing scene dari panel 7 relief Kresnayana	165
Gambar 4. 65 Finalisasi performing scene panel 12	165
Gambar 4. 66 Desain sampul depan buku.....	166
Gambar 4. 67 Desain sampul belakang buku.....	166
Gambar 4. 68 Color palette media buku	166
Gambar 4. 69 Font Quaker Ladies	167
Gambar 4. 70 Font Lapture Display.....	167
Gambar 4. 71 contoh layout buku concept art	168
Gambar 4. 72 salah satu motif di candi yaitu motif sulur mahkota bunga.....	168
Gambar 4. 73 contoh elemen dekoratif.....	169
Gambar 4. 74 Contoh elemen dekoratif 2	169
Gambar 4. 75 Layout buku concept art Kresnayana	206
Gambar 4. 76 Contoh pembatas buku.....	207
Gambar 4. 77 Contoh stiker	207
Gambar 4. 78 Contoh gantungan kunci.....	208
Gambar 4. 79 Contoh postcard	208
Gambar 4. 80 Contoh standee	209
Gambar 4. 81 GSM	209
Gambar 4. 82 Katalog	210
Gambar 4. 83 Poster Kresnayana	211

BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

Perancangan *Concept Art* Adaptasi Cerita Kresnayana Pada Relief Candi Prambanan

B. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan berbagai macam kebudayaan. Menurut Prof. Dr. Koentjaraningrat yang dikutip dari Soemarno (1988:9), kebudayaan itu mempunyai tiga wujud. Salah satu dari tiga wujud tersebut adalah wujud kebudayaan yang berupa hasil fisik, aktivitas perbuatan dan karya semua manusia dalam masyarakat. Wujud ini disebut sebagai kebudayaan fisik, karena berupa benda-benda atau hal yang dapat diraba maupun dilihat. Ada dua jenis warisan kebudayaan fisik di Indonesia, yakni warisan budaya bergerak (*movable heritage*) dan warisan budaya tidak bergerak (*immovable heritage*) (Karmadi, 2007). Warisan budaya bergerak mencakup karya seni, arsip dokumen, foto dan media audiovisual. Warisan budaya tidak bergerak (*immovable heritage*) mengacu kepada warisan yang berada di tempat terbuka, seperti situs, lokasi bersejarah, bentang alam darat dan air, bangunan kuno yang bersejarah, patung pahlawan dan sebagainya. Salah satu bentuk warisan budaya tidak bergerak (*immovable heritage*) yang masih bisa bertahan hingga saat ini adalah candi.

Candi merupakan sebuah bangunan untuk memuliakan para raja dan orang-orang terkemuka yang telah wafat, terutama candi agama Hindu. Pada candi-candi agama Budha, bangunan tersebut lebih dimaksudkan sebagai tempat pemujaan dewa (Soekmono, 1973:81). Salah satu candi beragama Hindu terbesar di Asia Tenggara ialah Candi Prambanan. Candi

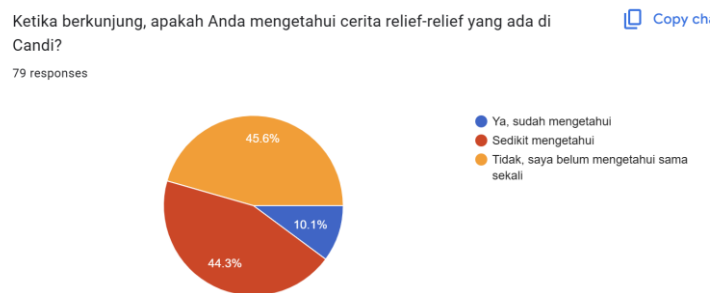
Prambanan merupakan salah satu peninggalan sejarah Indonesia yang mendapatkan pengakuan sebagai *World Cultural Heritage* (Warisan Budaya Dunia) oleh UNESCO pada tahun 1991 (Setiawan, 2022). Candi tersebut terletak di Desa Bokoharjo, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Sleman, Provinsi D.I Yogyakarta. Kawasan tepatnya candi tersebut berada dinamakan sebagai Taman Wisata Candi Prambanan dengan luasnya yang mencapai hampir 80 ha. Di dalam taman tersebut terdapat Candi terbesarnya yakni Siwa, Candi Brahma, Candi Wisnu, tiga buah candi di depannya yang disebut sebagai Candi Wahana, serta 224 candi perwara atau candi kecil pengiring (Ibrahim, 1996). Tak hanya itu, di sekitaran Taman Wisata Candi Prambanan juga terdapat beberapa candi lainnya seperti Candi Lumbung, Candi Bubrah dan Candi Sewu.

Di setiap struktur candi, terutama di dinding bagian badan dan kaki terdapat sebuah panel segi empat panjang yang dihiasi relief. Menurut Riyani (2015), relief merupakan wujud hasil kebudayaan fisik atau artefak yang berasal dari gagasan dan kreativitas masyarakat terdahulu yang ingin menyampaikan cerita dan ajaran hindu melalui seni pahat. Berdasarkan tujuan penyampaian, relief pada candi dikategorikan menjadi dua, yakni relief cerita yang bertujuan menyampaikan pesan secara naratif dan relief non-cerita yang lebih berfokus pada pesan simbolik untuk menyampaikan nilai spiritual, moral ataupun sosial (Iskandar & Supandi, 2023).

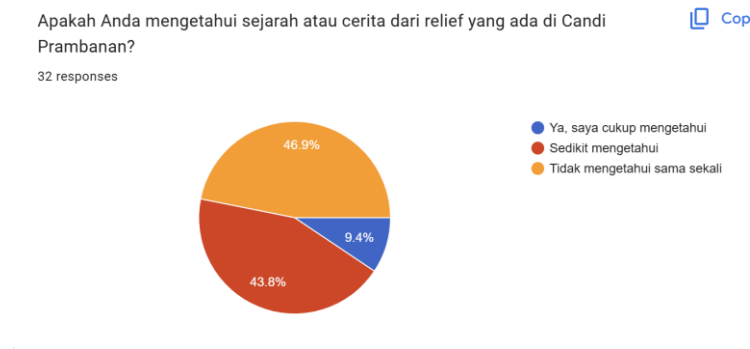
Relief yang memuat cerita pada Candi Prambanan dapat ditemukan di ketiga candi utama terbesar yakni Candi Siwa, Candi Brahma dan Candi Wisnu. Relief cerita ini dapat dibaca dari kanan ke kiri, dan dengan meniru ritual *pradaksina* yakni berjalan mengitari candi searah jarum jam (Daniswari, 2022). Pada Candi Siwa terdapat relief yang cukup populer yang menceritakan tentang Ramayana sebanyak 24 panel. Pada Candi Brahma menceritakan lanjutan cerita Ramayana sebanyak 30 panel. Sedangkan pada Candi Wisnu terdapat relief yang belum diketahui secara luas yakni relief yang mengisahkan tentang Kresnayana sebanyak 30 panel (Moertjipto & Prasetya, 2001:5). Secara umum, relief ini mengisahkan masa sebelum Kresna turun ke dunia, yakni masa kanak-kanak, masa remaja dan

dewasanya. Relief Kresnayana penting dan menarik untuk dibahas karena mengandung nilai-nilai kebajikan yang dapat relevan dengan kehidupan modern saat ini. Nilai-nilai tersebut seperti keberanian, kegigihan, kepedulian terhadap keluarga, serta kesadaran akan lingkungan (Hidajat, 2020). Kisah perjalanan Kresna sebagai tokoh utama yang harus melalui perjalanan panjang demi menyelamatkan orang tua dan memperjuangkan hidupnya dari ancaman pembunuhan menunjukkan keteladanan yang dapat dijadikan inspirasi dan panutan.

Meskipun Candi Prambanan dikenal sebagai situs bersejarah dan destinasi wisata yang cukup sering dikunjungi wisatawan, baik dari dalam maupun luar negeri, ternyata banyak wisatawan yang belum mengetahui tentang cerita dari relief tersebut. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan perancang, dari 79 responden yang pernah berkunjung ke Candi Prambanan hanya 10.1% yang sudah mengetahui tentang cerita relief tersebut, sementara mayoritas responden sebanyak 45.6% tidak mengetahui sama sekali dan 44.3% sedikit mengetahui. Selain itu, dari 32 responden yang belum pernah mengunjungi candi, mayoritas sebanyak 46.9% juga tidak mengetahui cerita-cerita yang terkandung dalam relief tersebut.



Gambar 1. 1 Survey pengetahuan wisatawan Candi
(Sumber: Gendis Gynandra A, 2025)



Gambar 1. 2 Survey pengetahuan bukan wisatawan
(Sumber: Gendis Gynandra A, 2025)

Rendahnya pengetahuan ini salah satunya dapat disebabkan karena cerita pada relief yang sulit dipahami tanpa panduan visual tambahan dan karena narasinya tidak langsung terbaca. Hal ini menunjukkan perlunya media yang mampu menjembatani informasi terkait cerita relief kepada audiens.

Sebelum relief Kresnayana dapat diangkat ke media kontemporer lain seperti buku cerita bergambar, komik, animasi, dan sebagainya untuk disebarkan kepada khalayak yang lebih luas, diperlukan sebuah proses perancangan *Concept Art*. Pada dasarnya *Concept art* adalah suatu bentuk gambar yang tujuan utamanya adalah menafsirkan atau mewujudkan representasi sebuah gagasan visual dari desain, ide, atau *mood* (Banindro, et.al, 2021). Maka perancangan ini bertujuan untuk merekonstruksi atau menafsirkan bentuk karakter yang terdapat dalam relief menjadi ke bentuk digital yang mudah dipahami. Akan tetapi, karena kondisi relief Kresnayana banyak mengalami kerusakan fisik seperti patah, tergerus air, dan adanya penambalan batu baru maka informasi visual yang disajikan sering kali tidak dapat ditafsir secara gamblang. Oleh karena itu, perancangan *Concept Art* ini juga melibatkan proses adaptasi untuk membangun identitas visual karakternya. Dengan mengangkat cerita Kresnayana dari relief ini ke media *concept art* diharapkan tidak hanya berperan sebagai upaya melestarikan warisan budaya, tetapi juga sebagai media informasi pengetahuan yang lebih mudah diakses dan dipahami oleh generasi muda.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art* adaptasi cerita Kresnayana yang

terdapat pada relief Candi Prambanan?

D. Batasan Masalah

Batasan masalah perancangan diperlukan agar pembahasan dari penelitian ini dapat terfokus pada topik dari objek yang diteliti. Adapun batasan perancangan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Batasan Relief

Relief yang diangkat akan berfokus pada Relief Kresnayana yang terdapat di dinding Candi Wisnu di kompleks Candi Prambanan.

2. Batasan Media

a. Media Utama

Media utama berupa *Concept Art* akan mencakup tentang desain karakter, desain lingkungan, dan *performing scene*. Tak hanya itu, terdapat juga pembahasan tentang cerita dan Relief Kresnayana serta proses *brainstorming* sebelum menunjukkan hasil akhir dari karakter desain dan suasananya. Buku *concept art* dicetak dan dipamerkan di area kampus.

b. Media Pendukung

Selain media utama, terdapat juga media pendukung untuk melengkapi perancangan ini seperti pembatas buku, stiker, *standee*, *postcard*, dan gantungan kunci.

E. Tujuan Perancangan

Merancang *concept art* adaptasi cerita Kresnayana yang terdapat pada relief Candi Prambanan.

F. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil perancangan ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah wawasan dalam mengadaptasi cerita Kresnayana yang berada di relief Candi Prambanan menjadi ke media *concept art*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

Diharapkan hasil perancangan ini dapat memudahkan masyarakat dalam memahami bentuk dan visualisasi yang terdapat pada relief Kresnayana Candi Prambanan

b. Bagi Mahasiswa DKV

Diharapkan hasil perancangan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa DKV yang ingin mengembangkan cerita Kresnayana ke berbagai media lain seperti animasi, buku ilustrasi, game, komik, dan sebagainya.

c. Bagi Akademisi

Diharapkan hasil perancangan ini dapat menjadi bahan kajian literatur serta sumber referensi dalam hal *concept art* cerita relief Kresnayana Candi Prambanan

d. Bagi Institusi Terkait (Dinas Pariwisata, Pengelola Candi Prambanan, dan sebagainya)

Diharapkan hasil perancangan ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan berbagai materi terkait promosi wisata baik itu dalam hal konten media sosial, produksi cinderamata resmi, *website*, buku panduan wisata, dan sebagainya.

G. Definisi Operasional

1. *Concept Art*

Concept art merupakan sebuah bentuk ilustrasi untuk menyampaikan sebuah ide untuk keperluan pembuatan buku cerita, komik, animasi, film, video game, dan berbagai media lain sebelum diwujudkan menjadi produk akhir (Suwasono, 2017). *Concept art* dapat dikategorikan menjadi beberapa bagian dikutip dari (Sutanto, 2017), yaitu:

a. *Character/creature design*, fokus pada penggambaran anatomi tubuh, kepribadian, ras, kebiasaan, gaya hidup, dan sebagainya pada desain

karakter tokoh atau suatu makhluk secara detail.

- b. *Environment Design*, fokus pada penggambaran desain lokasi dari cerita yang dapat berupa penggambaran *landscape* pemandangan alam maupun *landscape* habitat makhluk hidup.
- c. *Key Art/frame*, fokus pada penggambaran adegan dari cerita seperti sebuah foto yang diambil dari aktivitas tersebut.
- d. *Props/vehicle design*, fokus pada penggambaran alat bantu (properti) seperti senjata maupun alat transportasi kendaraan.

2. Relief

Menurut (Lelono, 1996), relief merupakan bentuk pahatan di atas batu yang menggambarkan suatu kisah tertentu yang berkaitan dengan ajaran agama, moral, hukum karma, dan contoh tentang kebaikan dan kejahatan. Dalam satu panel relief kadang terdapat satu atau lebih adegan cerita. Pada relief berjenis cerita, umumnya mengandung makna dan tujuan yang berkaitan dengan religi dan fungsi komunikatif untuk menyebarkan ajaran agama.

3. Kresnayana

Dalam mitologi agama Hindu terdapat Dewa Trimurti, yang terdiri dari Brahma sebagai pencipta, Wisnu sebagai pemelihara, dan Siwa sebagai perusak. Dewa Wisnu memiliki sifat sebagai pemelihara dunia, maka setiap kali dunia terancam bahaya ia akan turun dari kahyangan dalam wujud penjelmaan atau inkarnasi. Terdapat tiga bentuk inkarnasi Wisnu, yakni (1) *Avatara* yang merupakan penjelmaan Wisnu menjadi manusia sempurna, contohnya Rama atau Kresna; (2) *Aveca* yang merupakan penjelmaan Wisnu untuk sementara waktu, contohnya *Parasurama*; (3) *Amca* yang merupakan inkarnasi sebagian kekuatan Wisnu, contohnya *cakra* atau *sangkha*.

Di Candi Prambanan terdapat dua dari sepuluh *avatara* Wisnu, yakni Ramachandra *avatara* dan Kresna *avatara*. Ramachandra merupakan bentuk dari relief cerita Ramayana yang terdapat di Candi Siwa dan Candi

Brahma. Sementara Kresna *avatara* terdapat di Candi Wisnu yakni relief Kresnayana. Secara umum, relief Kresnayana mengisahkan tentang masa kanak-kanak, masa remaja, dan masa dewasa Kresna (Moertjipto & Prasetya, 2001).

4. Adaptasi

Ketika seniman mengubah suatu bentuk karya seni menjadi ke bentuk seni baru yang lain, hal ini disebut sebagai '*Act of adaptation*' (Tindakan adaptasi) karena seniman melibatkan proses (*re-*) *interpretation* dan (*re-*) *creation* (Hutcheon, 2006:8 dalam Soedjono, 2015). Reinterpretasi dilakukan pada saat observasi dengan proses persepsi. Setelah semua data dikumpulkan, analisis akan dilakukan untuk melakukan *recreation*. Adaptasi sebagai sebuah proses yakni mengambil elemen dari unsur aslinya, mempertahankan elemen-elemen tertentu yang dianggap penting tetapi bisa juga mengubah atau menginterpretasikan ulang untuk menyesuaikannya dengan konteks atau medium yang baru (Kinney, 2013:8). Pada dasarnya, proses adaptasi berarti seorang seniman menambahkan gagasannya sendiri kedalam karya tersebut.

H. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek atau fenomena yang sedang diteliti. Observasi akan dilakukan dengan mengunjungi Candi Prambanan untuk melihat dan mengamati relief secara langsung. Observasi juga akan dilakukan dengan mengamati berbagai sumber referensi yang diperoleh melalui Internet dan media sosial yang berkaitan dengan topik perancangan.

b. Wawancara

Wawancara akan dilakukan langsung kepada pihak-pihak terkait baik secara lisan maupun tertulis, seperti pengelola Candi Prambanan dan arkeolog.

c. Studi Literatur

Mencari berbagai macam buku, jurnal, artikel, majalah serta sumber-sumber kepastakaan lainnya untuk mendapatkan data verbal dan data visual yang relevan.

d. Dokumentasi

Mendokumentasikan objek yang diteliti, baik secara tertulis, tercetak, maupun terekam, yang akan digunakan untuk data penelitian.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Laptop

Sebagai media utama pengumpulan dan penyimpanan data

b. Ponsel

Untuk mendokumentasikan gambar, video dan merekam suara

c. Buku Tulis

Sebagai media untuk mencatat dari sumber yang tidak dapat didokumentasikan

I. Metode Analisis Data

Setelah memperoleh data, kemudian akan dilakukan analisis dengan menggunakan metode analisis data Miles & Huberman (1994) yang terdiri dari tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Metode tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data mengacu pada proses pemilihan, pemfokusan penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data. Data kualitatif dapat direduksi dengan cara seleksi, melalui ringkasan atau parafrase, penggabungan ke dalam suatu pola, membuang hal-hal yang dianggap tidak diperlukan, dan sebagainya.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah kumpulan informasi yang terorganisir dan tersusun yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan tindakan. Bentuk penyajian data dapat berupa teks naratif, mindmap, tabel, matriks, grafik, bagan, dan sebagainya.

3. Penarikan Kesimpulan

Menganalisis hasil penyajian data untuk menarik kesimpulan.

J. Metode Perancangan

Metode untuk merancang *concept art* dapat dilakukan sebagai berikut,

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui bagian-bagian relief yang hanya terlihat ketika melihat secara langsung dan tidak dapat ditangkap di perangkat digital.

2. Dokumentasi

Dokumentasi untuk mendapatkan gambaran digital sebuah panel relief sehingga dapat terlihat gambaran kasarnya ketika dilakukan proses *tracing*.

3. Eksplorasi

Eksplorasi ini dilakukan untuk memperoleh pengetahuan yang lebih banyak tentang bentuk visual karakter Kresnayana. Proses ini dilakukan melalui dua cara, yaitu eksplorasi berdasarkan bentuk visual relief dan eksplorasi berdasarkan deskripsi naratif cerita.

4. *Brainstorming* desain

Setelah mendapatkan gambaran tentang suatu objek yang diteliti, kemudian dilakukan proses *brainstorming* desain memakai teori adaptasi dan mencakup teknik deformasi seperti distorsi, stilasi, simplifikasi, dan destruksi untuk mendapatkan hasil akhir.

5. Hasil Akhir

Hasil akhir berupa desain karakter, desain lingkungan, dan *performing scene*.

K. Skematik Perancangan

