

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI
“DHANARAJA”**



PERANCANGAN DESAIN

Oleh

Ferel Lensi Mamora

NIM: 2112783024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

PERANCANGAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI “DHANARAJA”

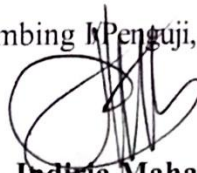


Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2026

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI “DHANARAJA” diajukan oleh Ferel Lensi Mamora, NIM 2112783024, Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji,



Dr. Sn. Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 197209092008121001/ NIDN 0009097204

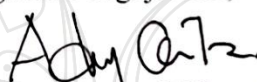
Pembimbing II/Penguji,



Andi Harvanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 198011252008121003/ NIDN 0025118007

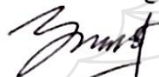
Cognate/Penguji Ahli,



Aditya Utama, M.Sos., M.Sn.

NIP 198409092014041001/ NIDN 0009098410

Koordinator Program Studi,



Fransisca Sherry Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006

Ketua Jurusan,



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

NIP 197301292005011001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ferel Lensi Mamora
NIM : 2112783024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI “DHANARAJA”** yang dibuat untuk melengkapi studi menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain, kecuali sumber informasi yang tercantum pada daftar pustaka sebagai penanda bahwa karya tulis telah mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 9 Januari 2026

Penulis

Ferel Lensi Mamora

NIM. 21128783024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ferel Lensi Mamora
NIM : 2112783024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual dan bidang ilmu kreatif lainnya, dengan ini peneliti memberikan karya perancangan yang berjudul **PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI “DHANARAJA”** kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin kembali selama mencantumkan nama peneliti sebagai pemilik karya. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh.

Yogyakarta, 9 Januari 2026

Penulis

Ferel Lensi Mamora

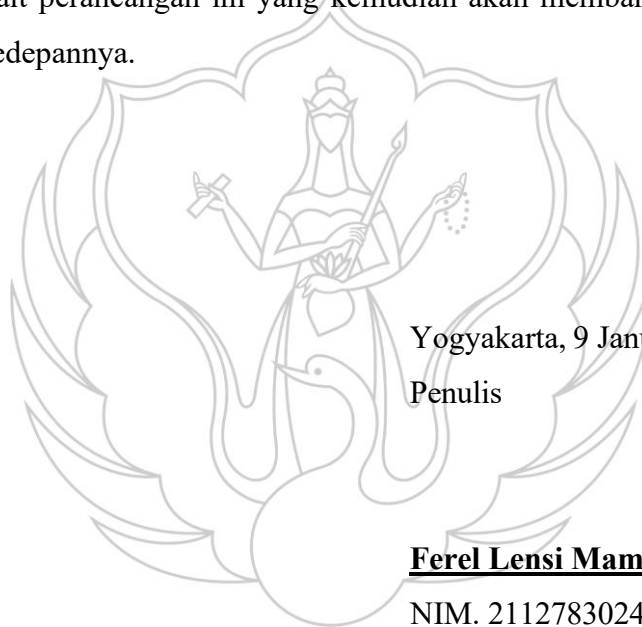
NIM. 2112783024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan segala rahmat dan karunianya sehingga Laporan Tugas Akhir Perancangan Concept Art Film Animasi “Dhanaraja” dapat diselesaikan dengan baik mengikuti segala ketentuan yang berlaku sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis berupaya untuk menyampaikan kisah pewayangan beserta pesan, makna, dan juga refleksi yang berguna untuk kehidupan melalui media buku concept art yang ditujukan kepada para generasi muda masa kini.

Sebagai upaya menyempurnakan keseluruhan perancangan ini, penulis berharap akan kritik dan saran terkait perancangan ini yang kemudian akan membantu perancangan untuk menjadi lebih baik kedepannya.



Yogyakarta, 9 Januari 2026

Penulis

Ferel Lensi Mamora

NIM. 2112783024

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas segala bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa yang ada dibalik segala proses perancangan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat sehingga perancangan ini dapat berlangsung dengan baik. Dengan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Irwandi M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta..
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi, atas arahan dan motivasi yang diberikan selama proses perkuliahan dan perancangan Tugas Akhir berlangsung.
5. Bapak Dr.Sn. Indiria Maharsi, S.Sn.,M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas segala bantuan, bimbingan, kritik, saran dan nasihat dalam selama proses perancangan Tugas Akhir sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala bantuan, bimbingan, kritik, saran dan nasihat dalam selama proses perancangan Tugas Akhir sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Alit Ayu Dewantari, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali, atas segala bantuan, perhatian, nasihat, dan motivasi yang diberikan selama menjalani perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen dan Staf Desain Komunikasi Visual, atas semua ilmu dan dorongan yang telah diberikan selama masa perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Mamahku tercinta, Sukesih, yang selalu memberikan segala kasih sayangdan pengorbanan bagi penulis, doa dan dukungan serta hal lainnya dalam bentuk materi dan non-materi yang tak terhingga, yang menjadi motivasi dan langkah bagi penulis selama masa perkuliahan dan pengerjaan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhirnya.
10. Mendiang Papahku tercinta, Mangapul Mamora, yang semasa hidupnya telah memberikan segalanya bagi penulis. Meski kini papah tidak bisa menyaksikannya secara langsung, namun hasil dan pencapaian ini tidak pernah lepas dari segala doa, nasihat, dan kasih sayangmu yang tertanam kuat dalam memori kehidupan penulis.

11. Abang dan Kakak, Daniel dan Irene, atas segala dukungan dan doa selama menjalani masa perkuliahan.
12. Teman-teman baik, Naura, Dipa, dan Gandhi yang selalu menemani dan membantu selama proses perancangan Tugas Akhir ini.
13. Teman-teman Mayura DKV Angkatan 2021.
14. Seluruh pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvi
ABSTRAK	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional	4
G. Metode Perancangan	5
H. Metode Analisis Data	5
I. Skematika Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Wayang	8
1. Perihal Wayang	8
2. Sejarah Wayang	9
3. Wayang Kulit Purwa	10
B. Lakon Alap-alap Sukesri	11
C. Lakon Bedhah Lokapala	13
D. Tinjauan Tentang Animasi	13
1. Pengertian Animasi	13
2. Jenis-jenis Animasi	13
E. Tinjauan Tentang <i>Concept Art</i>	16
1. Pengertian <i>Concept Art</i>	17
2. Fungsi <i>Concept Art</i>	17

3. Topik Dalam <i>Concept Art</i>	18
4. Jenis-jenis <i>Concept Art</i>	18
5. <i>Style</i> Dalam <i>Concept Art</i>	23
6. Tahapan Membuat <i>Concept Art</i>	24
F. Analisis Data	25
G. Kesimpulan	27
BAB III KONSEP PERANCANGAN	28
A. Konsep Media	28
1. Tujuan Media	28
2. Strategi Media	28
3. Program Media	30
B. Konsep Kreatif.....	30
1. Tujuan Kreatif	30
2. Strategi Kreatif	31
C. Program Kreatif.....	51
BAB IV VISUALISASI	53
A. Konten Buku	53
B. Media Utama	97
C. Media Pendukung	98
D. Final Artwork	102
BAB V PENUTUP	115
A. Kesimpulan	115
B. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Wayang Kulit Rahwana dan Prabu Danaraja.....	11
Gambar 2.2. Animasi Spirited Away.....	14
Gambar 2.3. Animasi Jumbo.....	15
Gambar 2.4. Animasi Shaun The Sheep.....	15
Gambar 2.5. Motion Graphic Iklan Oreo.....	16
Gambar 2.6. Animasi Ghost Cat Anzu.....	16
Gambar 2.7. <i>Character Concept Art</i>	19
Gambar 2.8. <i>Environtment Concept Art</i>	20
Gambar 2.9. <i>Prop Design</i>	21
Gambar 2.10. <i>Vehicle Design</i>	22
Gambar 2.11. <i>Key Art</i>	23
Gambar 4.1. Visual Wayang Prabu Danaraja.....	53
Gambar 4.2. Studi Visual Danaraja.....	53
Gambar 4.3. Sketsa Prabu Danaraja.....	54
Gambar 4.4. Desain Final Prabu Danaraja.....	54
Gambar 4.5. Wayang Dewi Sukesi.....	55
Gambar 4.6. Studi Visual Dewi Sukesi.....	55
Gambar 4.7. Sketsa Dewi Sukesi.....	55
Gambar 4.8. Desain Final Dewi Sukesi.....	56
Gambar 4.9. Wayang Resi Wisrawa.....	56
Gambar 4.10. Studi Visual Resi Wisrawa.....	57
Gambar 4.11. Sketsa Resi Wisrawa.....	57
Gambar 4.12. Desain Final Resi Wisrawa.....	58
Gambar 4.13. Wayang Prabu Dasamuka atau Rahwana.....	58
Gambar 4.14. Studi Visual Prabu Dasamuka.....	59
Gambar 4.15. Sketsa Prabu Dasamuka.....	59
Gambar 4.16. Desain Final Prabu Dasamuka.....	60
Gambar 4.17. Wayang Jambumangli.....	60
Gambar 4.18. Studi Visual Jambumangli.....	61

Gambar 4.19. Sketsa Jambumangli.....	61
Gambar 4.20. Desain Final Jambumangli.....	62
Gambar 4.21. Wayang Prabu Sumali.....	62
Gambar 4.22. Studi Visual Prabu Sumali.....	63
Gambar 4.23. Sketsa Prabu Sumali.....	63
Gambar 4.24. Desain Final Prabu Sumali.....	64
Gambar 4.25. Wayang Gohmuka.....	64
Gambar 4.26. Studi Visual Gohmuka.....	65
Gambar 4.27. Sketsa Gohmuka.....	65
Gambar 4.28. Desain Final Gohmuka.....	66
Gambar 4.29. Wayang Batara Narada.....	66
Gambar 4.30. Studi Visual Batara Narada.....	67
Gambar 4.31. Sketsa Batara Narada.....	67
Gambar 4.32. Desain Final Batara Narada.....	67
Gambar 4.33. Wayang Prahasta.....	68
Gambar 4.34. Studi Visual Prahasta.....	68
Gambar 4.35. Sketsa Prahasta.....	69
Gambar 4.36. Desain Final Prahasta.....	69
Gambar 4.37. Wayang Kumbakarna.....	70
Gambar 4.38. Studi Visual Kumbakarna.....	70
Gambar 4.39. Sketsa Kumbakarna.....	70
Gambar 4.40. Desain Final Kumbakarna.....	71
Gambar 4.41. Wayang Sarpakenaka.....	71
Gambar 4.42. Studi Visual Sarpakenaka.....	72
Gambar 4.43. Sketsa Sarpakenaka.....	72
Gambar 4.44. Desain Final Sarpakenaka.....	73
Gambar 4.45. Wayang Gunawan Wibisana.....	73
Gambar 4.46. Studi Visual Gunawan Wibisana.....	74
Gambar 4.47. Sketsa Gunawan Wibisana.....	74
Gambar 4.48. Desain Final Gunawan Wibisana.....	74

Gambar 4.49. Studi Visual Prajurit Lokapala.....	75
Gambar 4.50. Sketsa Prajurit Lokapala.....	75
Gambar 4.51. Final Desain Prajurit Lokapala.....	75
Gambar 4.52. Studi Visual Prajurit Alengka.....	76
Gambar 4.53. Sketsa Prajurit Alengka.....	76
Gambar 4.54. Final Desain Prajurit Alengka.....	76
Gambar 4.55. World of Warcraft.....	77
Gambar 4.56. Sketsa Kerajaan Alengka.....	77
Gambar 4.57. Final Desain Kerajaan Alengka (<i>Day</i>)	77
Gambar 4.58. Final Desain Kerajaan Alengka (<i>Night</i>)	78
Gambar 4.59. Mediterranean Throneroom.....	78
Gambar 4.60. Sketsa Singgahsana Alengka.....	78
Gambar 4.61. Final Desain Singgahsana Alengka (<i>Day</i>)	79
Gambar 4.62. Final Desain Singgahsana Alengka (<i>Night</i>)	79
Gambar 4.63. Referensi Gelanggang Pertarungan.....	79
Gambar 4.64. Sketsa Gelanggang Alengka.....	80
Gambar 4.65. Final Desain Gelanggang Alengka (<i>Day</i>)	80
Gambar 4.66. Final Desain Gelanggang Alengka (<i>Night</i>)	80
Gambar 4.67. Referensi Kerajaan Lokapala.....	81
Gambar 4.68. Sketsa Kerajaan Lokapala.....	81
Gambar 4.69. Final Desain Kerajaan Lokapala (<i>Day</i>)	81
Gambar 4.70. Final Desain Kerajaan Lokapala (<i>Night</i>)	82
Gambar 4.71. Referensi Singgahsana Lokapala.....	82
Gambar 4.72. Sketsa Singgahsana Lokapala.....	82
Gambar 4.73. Final Desain Singgahsana Lokapala (<i>Day</i>)	83
Gambar 4.74. Final Desain Singgahsana Lokapala (<i>Night</i>)	83
Gambar 4.75. Referensi Gunung Gohkarna.....	83
Gambar 4.76. Sketsa Gunung Gohkarna.....	84
Gambar 4.77. Final Desain Gunung Gohkarna (<i>Day</i>)	84
Gambar 4.78. Final Desain Gunung Gohkarna (<i>Night</i>)	84

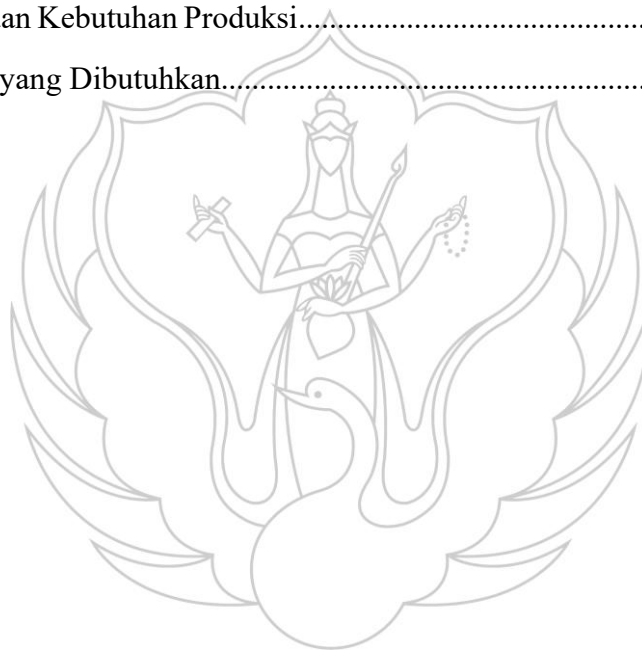
Gambar 4.79. Sketsa Kereta Kencana Jatisura.....	85
Gambar 4.80. Final Desain Kereta Kencana Jatisura.....	85
Gambar 4.81. Sketsa Pusaka Gandik Kencana.....	86
Gambar 4.82. Final Desain Pusaka Gandik Kencana	86
Gambar 4.83. Sketsa Pusaka Candrasa.....	86
Gambar 4.84. Final Desain Pusaka Candrasa.....	87
Gambar 4.85. Sketsa Pusaka Rahwana.....	87
Gambar 4.86. Final Desain Pusaka Rahwana.....	88
Gambar 4.87. Sketsa Senjata Lokapala.....	88
Gambar 4.88. Final Desain Senjata Lokapala.....	89
Gambar 4.89. Sketsa Senjata Alengka.....	89
Gambar 4.90. Final Desain Senjata Alengka.....	90
Gambar 4.91. Sketsa Perang Tanding Resi Wisrawa dan Jambumangli.....	90
Gambar 4.92. Final <i>Key Art</i> Perang Tanding Resi Wisrawa dan Jambumangli.....	91
Gambar 4.93. Sketsa Resi Wisrawa dan Dewi Sukesi.....	91
Gambar 4.94. Final <i>Key Art</i> Resi Wisrawa dan Dewi Sukesi.....	92
Gambar 4.95. Sketsa Perang Sakti Prabu Danaraja dan Prabu Dasamuka.....	92
Gambar 4.96. Final <i>Key Art</i> Perang Sakti Prabu Danaraja dan Prabu Dasamuka.....	93
Gambar 4.97. Sketsa Kesaktian Prabu Danaraja.....	93
Gambar 4.98. Final <i>Key Art</i> Kesaktian Prabu Danaraja (<i>Potrait</i>)	94
Gambar 4.99. Final <i>Key Art</i> Kesaktian Prabu Danaraja (<i>Landscape</i>)	94
Gambar 4.100. Sketsa dan Opsi Logo Dhanaraja.....	95
Gambar 4.101. Final Logo Dhanaraja.....	95
Gambar 4.102. Sketsa dan Opsi Logo Lokapala.....	95
Gambar 4.103. Final Logo Lokapala.....	95
Gambar 4.104. Sketsa dan Opsi Logo Alengka.....	96
Gambar 4.105. Final Logo Alengka.....	96
Gambar 4.106. Cover Buku Dhanaraja.....	96
Gambar 4.107. Sketsa Layout Buku.....	96
Gambar 4.108. Final Layout Buku.....	97

Gambar 4.109. Desain Poster.....	97
Gambar 4.110. Desain Katalog.....	98
Gambar 4.111. Desain Stiker.....	99
Gambar 4.112. Desain Gantungan Kunci.....	99
Gambar 4.113. Desain <i>T-shirt</i>	100
Gambar 4.114. Desain <i>Character Stand</i>	100



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Program Media.....	30
Tabel 3.2. <i>Storyline</i>	32
Tabel 3.3. Isi Buku.....	38
Tabel 3.4. Prabu Danaraja.....	43
Tabel 3.5. Dewi Sukesri.....	44
Tabel 3.6. Resi Wisrawa.....	44
Tabel 3.7. Prabu Dasamuka.....	45
Tabel 3.8. Jadwal Perancangan.....	51
Tabel 3.9. Peralatan dan Kebutuhan Produksi.....	51
Tabel 3.10. <i>Software</i> yang Dibutuhkan.....	52



ABSTRAK

PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI “DHANARAJA”

Ferel Lensi Mamora

NIM 2112783024

Wayang adalah salah satu dari banyaknya warisan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Wayang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, kisah pewayangan memiliki makna simbolis yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan, media pendidikan moral, filosofi mendalam, dan refleksi sosial. Wayang menghadirkan banyak kisah dengan tokoh-tokoh yang memiliki karakteristik kuat dan menyimpan konflik dramatik yang dalam, sehingga wayang dapat menjadi sumber inspirasi yang kaya. Perkembangan zaman dan teknologi yang pesat membuat wayang kurang diminati oleh generasi sekarang. Banyak generasi muda yang beranggapan bahwa wayang terkesan kurang menarik, kaku, dan membosankan. Tugas akhir ini merancang buku *concept art* yang mengangkat kisah pewayangan lakon Alap-alapan Sukesri dan Bedhah Lokapala. Perancangan *concept art* ini menggunakan pendekatan 5W+1H dan berjudul “Dhanaraja”. Harapannya, *concept art* ini dapat membawakan visual kreatif dengan meleburkan kearifan pewayangan Indonesia dan juga visual menarik yang dibutuhkan untuk menghasilkan film animasi yang maksimal dan nantinya banyak diminati oleh para generasi muda.

Kata Kunci: Wayang, Kisah, *Concept Art*, Animasi, Generasi Muda

ABSTRACT

CONCEPT ART DESIGN OF THE ANIMATED FILM "DHANARAJA"

Ferel Lensi Mamora

NIM 2112783024

Wayang is one of the many cultural heritages owned by the Indonesian nation. Wayang not only serves as entertainment, puppet stories have symbolic meanings that reflect life values, a medium for moral education, deep philosophy, and social reflection. Wayang presents many stories with characters who have strong characteristics and hold deep dramatic conflicts, so that wayang can be a rich source of inspiration. The rapid development of time and technology has made wayang less popular with the current generation. Many young people think that wayang is less interesting, stiff, and boring. This final project designs a concept art book that brings up the story of the wayang play Alap-alapan Sukesu and Bedhah Lokapala. The design of this concept art uses the 5W + 1H approach and is entitled "Dhanaraja". It is hoped that this concept art can present creative visuals by fusing the wisdom of Indonesian wayang and also the attractive visuals needed to produce a maximum animated film and will be much sought after by the younger generation.

Keywords: Wayang, Story, Concept Art, Animation, Young Generation

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wayang adalah salah satu dari banyaknya warisan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Wayang Indonesia memiliki ratusan lakon wayang yang terus berkembang dan dilestarikan dari masa ke masa. Menurut Suratno (2004), lakon wayang adalah perjalanan tokoh dalam cerita atau serentetan peristiwa yang berkaitan dengan tokoh wayang dalam satu pementasan. Sebagai bagian dari warisan budaya yang kaya, wayang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, kisah pewayangan memiliki makna simbolis yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan, media pendidikan moral, filosofi mendalam, dan refleksi sosial. Wayang menghadirkan banyak kisah dengan tokoh-tokoh yang memiliki karakteristik kuat dan menyimpan konflik dramatik yang dalam, sehingga wayang dapat menjadi sumber inspirasi yang kaya.

Wayang yang memiliki berbagai kisah menarik dan inspiratif justru kurang diminati oleh masyarakat Indonesia khususnya para generasi muda pada saat ini. Survei yang dilakukan oleh Lembaga Survei Indonesia (LSI) pada tahun 2023 mengungkapkan bahwa hanya 15% remaja berusia 15-24 tahun yang pernah menonton pertunjukan wayang, dan kurang dari 10% memahami cerita dan nilai-nilai yang disampaikan di dalamnya (LSI, 2023). Perkembangan zaman dan teknologi yang pesat membuat wayang kurang diminati oleh generasi sekarang. Sebuah studi yang dilakukan oleh Fakultas Ilmu Kebudayaan di Universitas Gadjah Mada (UGM) pada tahun 2021 meneliti pengetahuan dan apresiasi remaja terhadap wayang kulit di Kabupaten Sleman. Dari 300 siswa yang diikutsertakan, hanya 15% siswa yang mampu menjelaskan alur cerita wayang kulit dengan akurat. Sekitar 70% mengaku bahwa mereka tidak pernah menerima pendidikan formal tentang wayang kulit di sekolah, dan sekitar 80% lebih akrab dengan tokoh superhero modern seperti Spider-Man atau Avengers daripada tokoh tradisional seperti Pandawa atau Kurawa (Pratiwi, 2021). Banyak generasi muda yang beranggapan bahwa wayang terkesan kurang menarik, kaku, dan membosankan. Berbagai hal tersebut membuat generasi bangsa tidak memiliki minat untuk menikmati kisah pewayangan. Kemudahan dan banyaknya akses untuk mencari hiburan membuat wayang tergantikan dan mulai ditinggalkan.

Kisah pewayangan yang ceritanya menarik dan sarat makna diantaranya adalah

lakon Alap-alapan Sukeksi dan Bedhah Lokapala. Lakon Alap-alapan Sukeksi menceritakan tentang sayembara untuk meminang Dewi Sukeksi bagi barangsiapa yang mampu menjabarkan serat sastra bernama Sastra Jendra Hayuningrat Pangruwating Diyu, yang nantinya menciptakan hubungan yang melahirkan konflik besar. Di sisi lain, lakon Bedhah Lokapala menampilkan puncak konflik antara Prabu Danaraja melawan Prabu Rahwana yang menyebabkan runtuhnya kerajaan Lokapala. Lakon wayang ini menyinggung soal ambisi, kesetiaan, serta pentingnya tata aturan yang adil dalam menjaga harmoni dunia.

Kisah ini sarat akan makna filosofis. Sastra Jendra melambangkan ilmu pengetahuan dan kesempurnaan hidup, yang sejatinya hanya bermanfaat jika disertai hati bersih dan budi pekerti luhur. Resi Wisrawa membuktikan bahwa sehebat apa pun ilmu seseorang, bila kalah oleh nafsu, maka jalan hidupnya bisa menimbulkan bencana besar. Perebutan Sukeksi yang berujung pada perang menggambarkan bahwa ambisi dan perebutan kekuasaan, bila tanpa kebijaksanaan, hanya akan merusak tatanan dan menimbulkan kehancuran. Prabu Rahwana membuktikan bahwa kekuasaan tanpa kebijaksanaan dan empati bisa membawa kehancuran. Pemimpin yang mengejar kekuasaan dan lalai terhadap kesejahteraan rakyat, moral, dan norma, akan merusak tatanan. Keputusan yang mengabaikan nilai etika dan kemanusiaan tersebut akan menimbulkan “karma sosial” bagi generasi berikutnya.

Kedua lakon ini menceritakan sebuah kisah yang memiliki banyak pesan dan makna budaya yang sangatlah relevan dengan kehidupan di zaman sekarang, terutama di Indonesia. Keseluruhan kisah ini merupakan gambaran kehidupan dari setiap individu manusia yang tidak akan pernah lepas dari kodratnya sebagai makhluk yang terbungkus oleh nafsu dan ambisi. Bangsa Indonesia memiliki banyak orang pintar dan berilmu tinggi, tetapi jika ilmu itu hanya digunakan untuk kepentingan pribadi dan nafsu kekuasaan, akibatnya bisa melahirkan korupsi, konflik, dan kehancuran. Perebutan tahta dan jabatan politik tanpa memikirkan rakyat tidak jauh berbeda dengan perang Bedhah Lokapala yang menghancurkan negeri. Keputusan politik dan kebijakan yang salah bisa melahirkan “generasi baru” yang dampaknya panjang. Pendidikan, pembangunan, dan teknologi pun akan sia-sia jika tidak disertai integritas moral. Namun, sebagaimana Lokapala yang hancur tetapi kemudian melahirkan babak baru, Indonesia pun selalu punya peluang untuk bangkit dari krisis, asalkan mampu belajar dari kesalahan, menjaga persatuan, dan menempatkan ilmu serta kekuasaan di bawah kendali kebijaksanaan.

Kisah pewayangan yang sarat nilai dan sangat kontekstual dengan kondisi saat ini

dapat menjadi cerita inspiratif untuk disampaikan kepada masyarakat jika diaktualisasikan kembali melalui media baru yang kreatif dan menarik, yaitu film animasi. Saat ini film animasi sangatlah diminati oleh berbagai kalangan, khususnya para generasi muda. Dalam film animasi, terdapat tiga proses panjang, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Pada tahap pra produksi dilakukan proses penyusunan konsep untuk menciptakan film yang menarik dan tepat sasaran, yaitu *concept art*. Menurut *Concept artist* James Pickthall, *concept art* adalah bentuk ilustrasi yang merepresentasikan sebuah desain, ide dan suasana yang akan digunakan dalam produksi film, *video game*, animasi, atau komik sebelum dijadikan produk akhir.

Concept art berfungsi sebagai jembatan antara ide-ide abstrak dan realitas visual, membawa cerita dari imajinasi ke layar. Melalui gambar-gambar yang dirancang dengan cermat, *concept art* memberikan arahan visual yang vital dalam proses produksi. Tentunya *concept art* yang mengandung visual kreatif dan menarik dibutuhkan untuk menghasilkan film animasi yang maksimal dan nantinya banyak diminati. Kisah pewayangan yang tentunya merupakan sebuah kisah mitologi dan fantasi akan sangat menarik jika disajikan kedalam *concept art* untuk dijadikan film animasi, apalagi dengan meleburkan kearifan lokalnya.

Dengan demikian, akan sangat menarik jika lakon Alap-alapan Sukesu dan Bedhah Lokapala diaktualisasikan dalam bentuk *concept art* untuk film animasi yang diberi judul “Dhanaraja”. Perancangan *concept art* “Dhanaraja” ini akan menjadi media kreatif dan efektif sebagai representasi visual dalam produksi film animasi dan memperkenalkan kisah pewayangan lakon Alap-alapan Sukesu dan Bedhah Lokapala kepada masyarakat khususnya generasi muda. Melalui visual desain ilustrasi yang modern dan tetap mengandung esensi budaya wayang, perancangan *concept art* berdasarkan kedua lakon ini diharapkan dapat melahirkan representasi visual yang bukan hanya memperkaya estetika, tetapi juga menghidupkan kembali nilai filosofis dan pesan moralnya dalam konteks kontemporer, sebagai media edukasi kultural dan refleksi sosial.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art* berjudul “Dhanaraja” berdasarkan kisah pewayangan lakon Alap-alapan Sukesu dan Bedhah Lokapala secara kreatif dan relevan bagi audiens?

C. Batasan Masalah

1. Perancangan ini hanya berupa buku *concept art*, yang meliputi *storyline*, *character design*, *environment design*, *key art*, *prop and vehicle design*, dan logo yang sesuai dengan lakon Alap-alapan Sukesesi dan Bedhah Lokapala.
2. *Concept art* berfokus pada kisah pewayangan lakon Alap-alapan Sukesesi dan Bedhah Lokapala yang dimulai dari diadakannya sayembara untuk meminang Dewi Sukesesi hingga perang besar antara Rahwana dan Danaraja.

D. Tujuan Perancangan

1. Merancang *concept art* secara kreatif dan relevan yang akan digunakan sebagai representasi visual dalam produksi film animasi untuk memperkenalkan kisah pewayangan lakon Alap-alapan Sukesesi dan Bedhah Lokapala.
2. Mengekspresikan nilai filosofis, pesan moral, dan refleksi sosial dari kisah pewayangan lakon Alap-alapan Sukesesi dan Bedhah Lokapala secara visual dan konseptual melalui media *concept art*.
3. Menarik minat masyarakat khususnya generasi muda terhadap kisah pewayangan.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa
Melalui perancangan ini mahasiswa mendapat wawasan baru akan kisah pewayangan dan kebudayaan lokal Indonesia dalam membuat *concept art* dengan ilustrasi digital.
2. Bagi Institusi
Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan minat mahasiswa Desain Komunikasi Visual seputar *concept art* kisah pewayangan serta dapat menjadi sumber referensi dalam perancangan untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan lokal melalui *concept art*.
3. Bagi Masyarakat
Perancangan ini bermanfaat untuk memperkenalkan kisah pewayangan yaitu lakon Alap-alapan Sukesesi dan Bedhah Lokapala, juga menyampaikan pesan atau nilai filosofi yang terkandung didalamnya melalui visual *concept art* untuk menarik minat masyarakat khususnya generasi muda sehingga dapat melestarikan budaya lokal Indonesia khususnya pewayangan.

F. Definisi Operasional

1. Wayang : seni pertunjukan tradisional asli Indonesia yang berasal dari Suku Jawa berupa boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seorang yang disebut dalang.
2. Lakon : peristiwa atau karangan yang disampaikan kembali dengan tindak tanduk melalui benda perantara hidup (manusia) atau suatu (boneka, wayang) sebagai pemain.
3. *Concept art* : salah satu bentuk ilustrasi dimana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari desain, ide atau mood untuk digunakan dalam film, *video game*, animasi, atau buku komik sebelum dimasukkan dalam produksi akhir.
4. Alap-alapan Sukesni : lakon cerita dalam pewayangan yang menggambarkan perebutan untuk mendapatkan Dewi Sukesni sebagai istri.
5. Bedhah Lokapala : lakon cerita pewayangan yang mengisahkan penyerangan terhadap kerajaan Lokapala.

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan
 - a. Data Primer

Data mengenai kisah pewayangan lakon Alap-alapan Sukesni dan Bedhah Lokapala yang diperoleh melalui berbagai sumber seperti buku dan literatur, kunjungan ke pertunjukan wayang, dan wawancara narasumber untuk memperoleh data verbal dan visual perancangan.
 - b. Data Sekunder

Data mengenai studi teori dalam perancangan concept art sebagai pedoman perancangan, yang diperoleh melalui buku, literatur, dan internet.
2. Metode Pengumpulan Data
 - a. Studi Literatur

Data yang dikumpulkan melalui sumber literatur seperti buku, naskah pedalangan, sumber akademik, serta internet mengenai kisah pewayangan.
 - b. Observasi

Data yang dikumpulkan dengan observasi langsung ke pertunjukan wayang, mengamati ornamen dan busana tradisional yang sesuai dengan wayang dan topik yang dirancang.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan untuk mencapai tujuan perancangan ini adalah metode analisis 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*), yang dijabarkan sebagai berikut :

1. *What* : Apa yang akan dirancang?
2. *Who* : Siapa target audience perancangan ini?
3. *Where* : Dimana perancangan ini akan dipublikasikan?
4. *When* : Kapan perancangan akan dilakukan dan dibutuhkan?
5. *Why* : Mengapa perancangan ini dilakukan?
6. *How* : Bagaimana membuat perancangan ini agar dapat memecahkan masalah yang ada?



I. Skematika Perancangan

