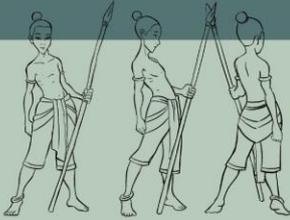


Arif A. Suwasono

Konsep seni (concept art) tidaklah sama dengan seni ilustrasi. Konsep seni dalam tulisan ini adalah tentang bagaimana menciptakan satu visi artistik yang dapat memberi kekuatan dan daya tarik film animasi. Tujuan utama dalam konsep seni adalah menyampaikan representasi visual dari sebuah gagasan desain yang merefleksikan suasana hati (mood) dari seluruh materi visual film animasi. Dengan kata lain konsep seni ini menggambarkan keseluruhan visi desain dan menentukan segala sesuatu secara tepat sejak awal. Dengan tekanan kata 'konsep' maka materi visual yang dihasilkan dalam konsep seni ini adalah hasil dari pengembangan gagasan menuju sebuah final desain yang akan diimplementasikan sebagai sebuah patron desain. Dalam tulisan ini penulis menggambarkan bagaimana konsep seni ini digambarkan dan dikembangkan sebagai tahapan awal dalam pra-produksi film animasi.



Badan Penerbit
ISI Yogyakarta

Arif A. Suwasono

KONSEP SENI DALAM ANIMASI



KONSEP SENI dalam FILM ANIMASI

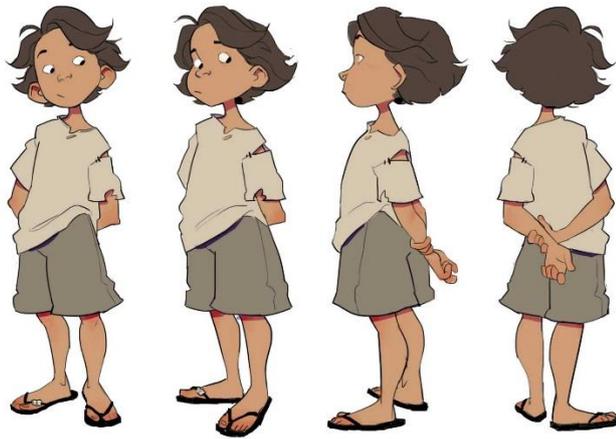
Arif A. Suwasono



ISBN : 978-602-6509-32-1

KONSEP SENI DALAM FILM ANIMASI

Arif A. Suwasono



BADAN PENERBIT
ISI YOGYAKARTA

**BADAN PENERBIT
ISI YOGYAKARTA**

Katalog Dalam Terbitan
Perpustakaan Nasional Jakarta

KONSEP SENI DALAM FILM ANIMASI

ISBN : 978-602-6509-32-1
Oleh : Arif Agung Suwasono

Desain Isi : Arif A. Suwasono
Desain Cover : Arif A. Suwasono
Ilustrasi Cover : Arif A. Suwasono

Diterbitkan pertama kali :

Diterbitkan oleh :
Badan Penerbit ISI Yogyakarta
Jl. Prangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta, 55187
Telp/Fax (0274-384106)

Dilarang mengkopi ataupun memperbanyak sebagian atau keseluruhan buku ini tanpa seijin penerbit

Kata Pengantar

Konsep seni (*concept art*) tidaklah sama dengan seni ilustrasi. Konsep seni dalam tulisan ini adalah tentang bagaimana menciptakan satu visi artistik yang bisa memberi kekuatan pada sebuah proyek film animasi. Tujuan utama dari konsep seni adalah untuk menyampaikan representasi visual dari sebuah desain, gagasan, dan / atau suasana hati untuk digunakan dalam film, video game, animasi, atau buku komik sebelum dimasukkan ke dalam produk akhir. Dengan kata lain, konsep seni ini bertujuan untuk menyampaikan keseluruhan visi desain dan menentukan segala sesuatu secara tepat sejak awal. Dengan tekanan kata 'konsep', maka materi visual yang dihasilkan dalam konsep seni ini adalah hasil dari pertimbangan menuju sebuah tujuan, yang akan diimplementasikan sebagai sebuah produk desain. Pada manual book ini, penulis akan menggambarkan secara umum, bagaimana konsep seni ini dikembangkan, sebagai bagian penting dari proses kreatif pada hiburan modern.

Daftar Isi

Kata Pengantar,	1
Daftar isi,	2
Daftar gambar,	3
Bagian 1, Pendahuluan,	4
Representasi semantik,	6
Wilayah kerja,	7
Obyek yang dihasilkan,	11
Bagian 2, Industri Animasi,	24
Pengertian animasi,	31
Film Kartun,	37
Bagian 3, Konsep Seni,	43
Konsep seni dalam film animasi,	50
Karakter,	53
Obyek,	54
Suasana Lingkungan,	55
Bagian 4, Karakter,	56
Bentuk dasar,	56
Gender,	61
Usia,	63
Anatomi,	65
Proporsi,	66
Latar belakang karakter,	68
Latar belakang peran,	69
Latar belakang budaya,	69
Pembedaan,	78
Melebih-lebihkan,	78
Kepribadian,	79
Ekspresi wajah,	82
T-pose turn-around,	84
Aksi,	64
Bagian 5, Obyek,	89
Obyek yang relevan karakter,	90
Obyek yang relevan topik,	91
Obyek yang relevan suasana,	94
Bagian 6, Suasana Lingkungan,	96
Suasana lingkungan,	97
Suasana lokasi,	98
Waktu,	104
Bagian 7, Topik,	105
Analisis,	109
Bagian 8, Kesimpulan,	111

Daftar Gambar

- Gambar 1, Environment, , 10
 Gambar 2, Physical illustration, 13
 Gambar 3, Physical illustration, 13
 Gambar 4, Physical painting, 14
 Gambar 5, Digital illustration, 14
 Gambar 6, Digital painting, 15
 Gambar 7, History, 17
 Gambar 8, Mythology, 18
 Gambar 9, Scientific fiction, 19
 Gambar 10, Fantasy, 20
 Gambar 11, Advertisement, 21
 Gambar 12, Lukisan gua, 35
 Gambar 13, Suasana kota, 45
 Gambar 14, Pesawat, 47
 Gambar 15, Tentara wanita, 48
 Gambar 16, Pejuang wanita, 49
 Gambar 17, Karakter geometris, 57
 Gambar 18, Karakter almari, 58
 Gambar 19, Karakter teko, 58
 Gambar 20, Karakter kayu batu, 59
 Gambar 21, Karakter hewan, 60
 Gambar 22, Karakter gender, 62
 Gambar 23, Karakter manusia, 63
 Gambar 24, Anatomi, 65
 Gambar 25, Karakter pemburu, 70
 Gambar 26, Karakter indian, 71
 Gambar 27, Karakter prajurit, 72
 Gambar 28, Karakter bangsawan, 73
 Gambar 29, Karakter pendeta, 74
 Gambar 30, Karakter petani, 75
 Gambar 31, Karakter dokter, 76
 Gambar 32, Karakter prajurit, 77
 Gambar 33, Kepala, 78
 Gambar 34, nenek sihir, 80
 Gambar 35, Watak karkater, 81
 Gambar 36, Ekspresi wajah, 82
 Gambar 37, Studi visual, 83
 Gambar 38, T-pose, 85
 Gambar 39, Turn around, 86
 Gambar 40, Pose aksi, 87
 Gambar 41, Pose adegan, 88
 Gambar 42, Atribut, 90
 Gambar 43, Transportasi, 91
 Gambar 44, Obyek sesuai topik, 92
 Gambar 45, Rumah, 93
 Gambar 46, Obyek rumah, 94
 Gambar 47, Environment, 98
 Gambar 48, Lokasi barak, 99
 Gambar 49, Lokasi makam, 99
 Gambar 50, Stasiun, 100
 Gambar 51, Pengungsian, 101
 Gambar 52, Desa, 102
 Gambar 53, Hutan, 103
 Gambar 54, Perbedaan waktu, 104

Bagian 1

Pendahuluan

Istilah *Concept Art* sudah tidak asing lagi bagi orang-orang yang terjun dalam dunia seni dan desain, khususnya bagi yang berkecimpung dalam dunia bisnis industri. *Concept art*, menjadi bagian dari project yang mempunyai spesifikasi pekerjaan dengan limitasi waktu yang sangat ketat. Sebagai bagian dari sebuah proses produksi ataupun *project, team work* yang bekerja dalam bidang *concept art*, harus bekerja sesuai dengan keinginan produser dan dapat menterjemahkan ide-ide yang disampaikan, menjadi gambar-gambar ilustrasi yang dapat membahasakan secara visual dari ide cerita atau konsep cerita film.

Pada umumnya *concept art*, adalah bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan ide yang digunakan dalam film, permainan video, animasi, buku komik, atau media lain sebelum dimasukkan ke dalam produk akhir. Dalam hal ini *concept art* dikembangkan melalui beberapa iterasi atau pilihan-pilihan ide secara visual. Berbagai solusi dieksplorasi sebelum ditetapkan menjadi desain akhir. *Concept art* tidak hanya digunakan untuk mengembangkan pekerjaan, tetapi juga untuk menunjukkan kemajuan proyek kepada direktur, klien dan investor. Setelah pengembangan karya selesai, *concept art* dapat dikerjakan ulang dan digunakan sebagai patron untuk kepentingan produksi.

Seorang atau orang-orang yang bekerja dalam pembuatan *concept art* adalah seorang individu yang menghasilkan desain visual untuk item, karakter, atau area yang belum ada dalam tataran ide cerita. Mereka mungkin diperlukan tidak lebih dari menghasilkan karya seni atau desain awal, atau menjadi bagian dari tim kreatif sampai sebuah proyek mencapai

hasil. Meskipun perlu memiliki keterampilan sebagai seniman yang baik, seorang seniman atau desainer yang bekerja dalam kegiatan pembuatan *concept art* juga harus dapat bekerja dengan tenggat waktu yang ketat dalam kapasitas seperti seorang desainer grafis. Beberapa orang yang berkecimpung dalam *concept art* dapat mulai sebagai seniman yang bagus, desainer industri, animator, atau bahkan seniman dengan efek khusus. Ketika mereka menginterpretasikan ide dan menuangkan gagasan tersebut dalam bentuk gambar, bagaimanapun juga mereka sadar bahwa kreativitas individual sang seniman adalah konsep paling nyata, tetapi mereka menjadi subyek yang sering berada di luar kendali mereka. Mereka harus menghasilkan pilihan-pilihan gambar yang sesuai dengan hasil sebuah riset atau keinginan pihak tertentu. Di sisi lain banyak seniman konsep bekerja di studio atau dari rumah melalui freelance. Mereka di beri tenggat waktu dan bayaran yang ditentukan. Karya mereka dinilai dari upah bekerja mereka dalam kurun waktu tertentu. Jika mereka bekerja untuk sebuah studio, akan memiliki keuntungan dari gaji yang telah ditetapkan. Gaji rata-rata untuk seorang seniman konsep dalam industri besar game video adalah 60 ribu sampai 70 ribu dolar per tahun, meskipun banyak yang menghasilkan lebih sedikit atau lebih dari itu. Tetapi gaji ini tidaklah rata-rata, dan sangat tergantung dengan perusahaan dan negaranya. Di Indonesia sendiri para seniman atau desainer *concept art* masih belum mendapatkan penghargaan yang cukup jika dibandingkan dengan profesi lain seperti dokter, arsitektur, atau pengacara. Industri kreatif di Indonesia masih kalah jauh dari negara lain. Seni dan desain masih menjadi bidang keilmuan dan keahlian yang belum menjadi andalan komoditas lahan pekerjaan ideal.

Representasi Semantik

Concept art, atau konsep seni, pada kenyataannya menjadi sebuah istilah yang rancu apakah dia masuk dalam kategori seni rupa atau desain. Mereka lebih pas disebut sebagai seniman atau desainer. Pertanyaan-pertanyaan ini dapat diperdebatkan secara filosofis, baik dari cara mereka menghasilkan karya sampai dengan hasil karyanya. Dalam hal materi, konsep seni memang menggambarkan wujud karya seni yang dihasilkan dengan pengolahan garis, warna, komposisi dan elemen dasar lainnya yang diolah dengan cara-cara yang artistik sehingga dapat mengekspresikan kesan keindahan. Meskipun demikian konsep seni dihasilkan bukan untuk karya itu sendiri. Konsep seni menggambarkan sebuah dunia, sebuah konstruksi alam yang berisi obyek materi yang saling terkait dan utuh seakan akan kita melihat dunia dari sebuah menara yang tinggi. Sementara seni ilustrasi kebanyakan menggambarkan sebuah adegan, peristiwa atau penggalan sebuah kejadian. Sementara konsep seni ditujukan untuk menggambarkan dunia dari sebuah jalinan cerita dari awal sampai akhir. Dengan demikian makna dari istilah konsep di sini tidak hanya selesai pada fragmentasi kejadian, akan tetapi lebih pada keseluruhan adegan atau peristiwa dan situasi.

Konsep seni menurut Elisabeth Schellekens, lebih merujuk pada pengertian 'semantic representation' daripada seni ilustrasi. Untuk semua alasan ini, jenis representasi yang digunakan dalam karya-karya konsep seni paling baik dijelaskan dalam hal transmisi gagasan. Dalam konsep seni, representasi visual ini umumnya dapat dilihat sebagai semantik daripada ilustratif. Artinya, ia menetapkan untuk memiliki dan menyampaikan makna tertentu daripada menggambarkan adegan, orang atau peristiwa. Bahkan dalam kasus-kasus di mana sebuah karya memanfaatkan representasi ilustratif, konsep seni

masih menempatkan representasi itu pada penggunaan semantik yang khas, dalam arti ada niat untuk merepresentasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat orang dengan mata telanjang. Oleh karena itu, tugas pembuat konsep seni adalah untuk merenungkan dan merumuskan makna ini - menjadi 'pembuat makna'.¹ Konsep seni bukanlah mentransfer makna akan tetapi lebih pada membuat makna. Mereka tidak hanya menceritakan, akan tetapi merancang pesan, sehingga Schellekens mengartikulasikan sebagai semantic representation.

Wilayah Kerja

Seniman yang menghasilkan konsep seni, diperkerjakan layaknya desainer yang mempunyai keterikatan waktu atau paruh waktu dan bekerja tidak dalam situasi eksklusif dalam proses kreatifnya, atau seperti halnya freelance designer. Mereka bekerja karena terbentuknya spesialisasi-spesialisasi dalam sebuah produksi. Hal ini terjadi akibat dari berkembangnya spesialisasi fungsi-fungsi yang terjadi Eropa dan Amerika sebagai bagian dari revolusi industri abad 18 dan 19. Banyak spesialis-spesialis terdidik yang diperkerjakan di perusahaan dan pada akhirnya berfungsi penuh waktu. Orang-orang ini oleh jurnalis, kemudian sering disebut sebagai desainer yang bertanggung jawab dengan 'penjualan' hasil industri.² Beberapa seniman konsep seni yang menjadi bagian dari spesialis-spesialis perusahaan akan bekerja penuh waktu dan mereka tidak hanya dituntut untuk mempunyai keahlian dalam menghasilkan bentuk-bentuk ilustrasi secara analog (drawing), tetapi juga keahlian lain seperti digital modeling sampai dengan adegan-adegannya. Meskipun demikian

¹ Elisabeth Schellekens, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Metaphysic Research lab, Stanford University, Dec 18 2017.

² John A. Walker, *Design History and The History of Design*, Pluto Press, London, 1981, p. 24

seniman konsep seni ini masih banyak yang bekerja secara paruh waktu dan tidak terikat dalam *project business*.

Dalam dunia industri hiburan, terutama dalam industri film animasi, konsep seni menjadi tolok ukur daya tarik film. Keberhasilan film animasi di pasar disamping tema cerita dan promosi penjualannya, konsep seni ikut berperan dalam menggambarkan suasana artistik, keunikan dan kebaruan film. Dia tidak hanya merepresentasikan gagasan dari sebuah naskah, akan tetapi membahasakan makna sebuah naskah, dengan demikian imajinasi dan kreatifitas dalam menciptakan bentuk-bentuk visual dalam konsep seni lebih mirip seperti menghasilkan karya lukisan daripada mereproduksi lukisan. Ketika konsep seni sudah menjadi sebuah visi artistik, maka dia menjadi sangat menentukan bagaimana keseluruhan film dan bagaimana kekuatan daya tarik film ini disuguhkan kepada penonton.

Dalam produksi film animasi, konsep seni diletakkan pada tahapan pra-produksi, bahkan beberapa pembuat film menempatkan di awal pra produksi untuk mengevaluasi respon masyarakat ataupun orang-orang tertentu. Mereka tidak hanya mengandalkan naskah cerita sebagai penentu mulainya project film. Mereka dihadapkan pada antusias penonton yang memiliki rasa pada selera, kebosanan, hal-hal yang bersifat baru, dan sebagainya, sehingga konsep seni telah menjadi parameter visual yang patut diperhitungkan.

Secara umum dalam industri film animasi dipisahkan dalam tahapan pra-produksi yang menyangkut kualitas konsep film dan kesiapan lain yang berkaitan dengan administrasi; tahapan produksi yang berkaitan dengan visualisasi; dan paska produksi yang berhubungan dengan editing dan mastering serta kegiatan-kegiatan tentang promosinya. Konsep seni ditempatkan di area pra-produksi, di mana para pembuat konsep seni mulai menghasilkan pilihan-pilihan desain atau bentuk ilustrasi

berdasarkan naskah yang telah disepakati oleh tim produksi. Pra-produksi adalah fase pengembangan gagasan dan perencanaan lebih lanjut sebelum proses produksi. Dalam film, secara sederhana pra produksi ini adalah periode sebelum syuting dimulai. Dalam arti animasi itu adalah periode sebelum gambar-gambar animasi terjadi. Seperti semua proyek film, keberhasilannya ada dalam perencanaan. Bagian ini memberikan gambaran tentang langkah-langkah berbeda yang terlibat dalam proses Pra-produksi dan bagaimana setiap langkah membantu mengembangkan 'road map' yang menjadi landasan tahap produksi selanjutnya. Meskipun ada urutan kejadian umum untuk Pra-produksi, itu adalah normal untuk berbagai tahap yang akan ditinjau lebih dari sekali. Ini karena setiap tahap dapat mengungkapkan kekurangan dalam pekerjaan hingga saat ini atau menyoroti bagaimana aspek proyek dapat dikembangkan lebih lanjut. Memiliki wawasan, disiplin, dan kesabaran untuk mengenali dan membuat perubahan bila perlu adalah kualitas kunci bagi siapa saja yang bekerja dalam industri animasi ataupun proyek film animasi sederhana.

Konsep seni secara umum dihasilkan dari naskah cerita yang ingin dikembangkan menjadi film. Konsep seni mulai divisualisasikan untuk dijadikan sebagai visi artistik yang menggambarkan bagaimana situasi secara utuh dari film dari awal sampai akhir. Dengan demikian konsep seni menjadi kendali bagaimana bentuk-bentuk artistiknya. Konsep seni menjadi semacam patron ketika materi-materi visual dalam film mulai direkonstruksi. Di dalam film animasi, entah film didasarkan pada cerita yang ada (mengadopsi cerita dari yang sudah ada) atau yang berasal dari konsep yang sepenuhnya orisinal, maka 'dunia' dan karakter film harus sepenuhnya dikembangkan sebelum pemotretan ataupun tahap animating dimulai. Script

menyediakan tulang punggung untuk cerita, sementara konsep seni dapat mengatur panggung untuk tampilan.

Proses desain ini dapat dimulai sedini mungkin, tetapi biasanya dimulai setelah script selesai. Setelah script diatur dan pra-produksi dimulai, sutradara sering mempekerjakan seniman untuk mengembangkan perasaan (mood) visual film tersebut. Penggunaan seni konsep adalah dua kali lipat. Ini digunakan sebagai aset untuk *pitch* - proses penjualan film awal ke perusahaan produksi. Penggunaan kedua untuk mempersiapkan departemen produksi lainnya. Misalnya, memberikan kostum dan mengatur tim desain arah untuk pekerjaan mereka, serta memberikan arah staf efek visual selama produksi dan pasca-produksi. Pada gambar 1 adalah salah satu contoh konsep seni untuk environment yang dibuat oleh Seniman konsep seni legendaris Feng Zhu, di mana dia memproduksi *pitch-book* sebagai konsep seni untuk game animasi, 'Dune'. Teknik yang sama berlaku saat membuat seni konsep untuk film-film feature, ini adalah tampilan menarik tentang bagaimana seni konsep dibuat dari gagasan hingga menjadi produk jadi.

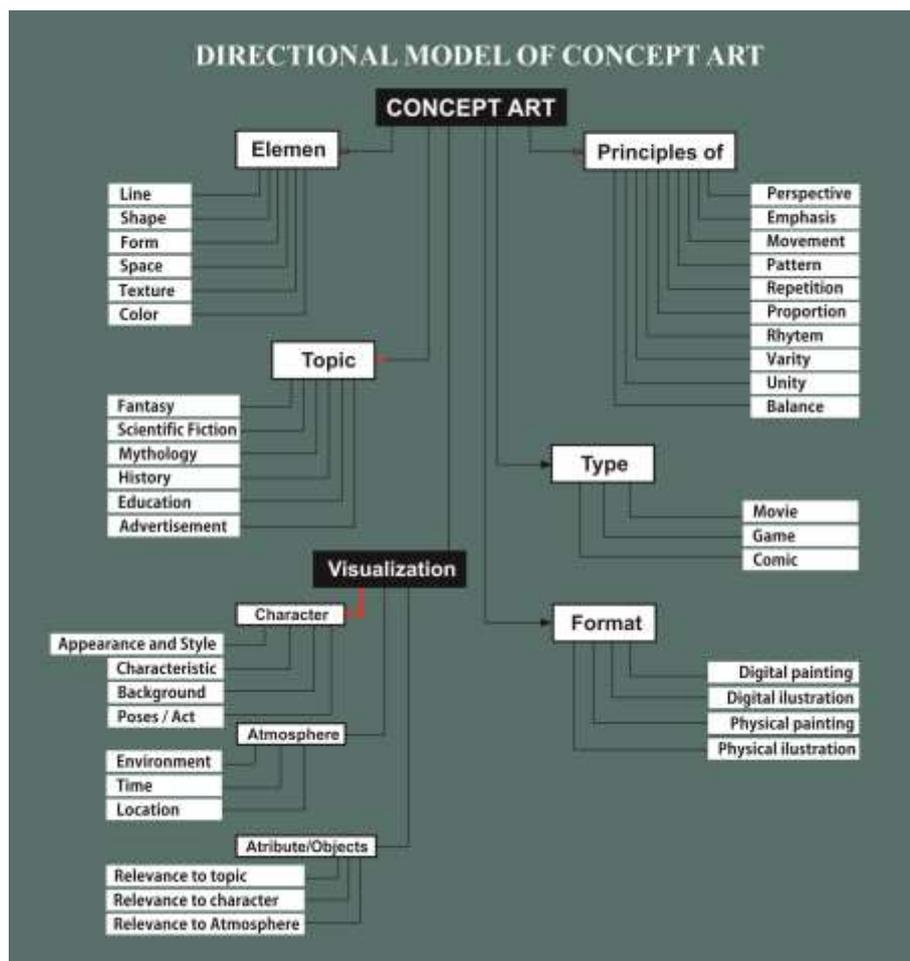


Gambar 1. Environment by Fengzhu

Feng Zhu adalah seorang seniman konsep yang telah memimpin pengembangan seni untuk perusahaan game seperti EA, NCSoft, Epic Games, Sony dan Microsoft. Dia juga bekerja bersama sutradara film Hollywood Steven Spielberg, James Cameron, Michael Bay, Luc Besson dan bekerja sama dengan George Lucas untuk pengembangan Star Wars Episode III: Revenge of the Sith. Feng sekarang memiliki sekolah desain sendiri FZDesign di mana ia melatih seniman untuk dunia profesional konsep seni dan desain

Obyek yang Dihasilkan

Konsep seni terutama sekali adalah menyajikan pilihan-pilihan dari sebuah ide atau gagasan tentang tampilan visual film animasi. Konsep seni bisa menggambarkan banyak sekali materi visual di dalam film. Konsep seni tidak hanya mengembangkan tentang karakter dan alam, akan tetapi segala materi yang menjadi tampilan visualnya layaknya obyek-obyek yang akan ditempatkan dan ditunjukkan kepada penonton dari sebuah panggung.

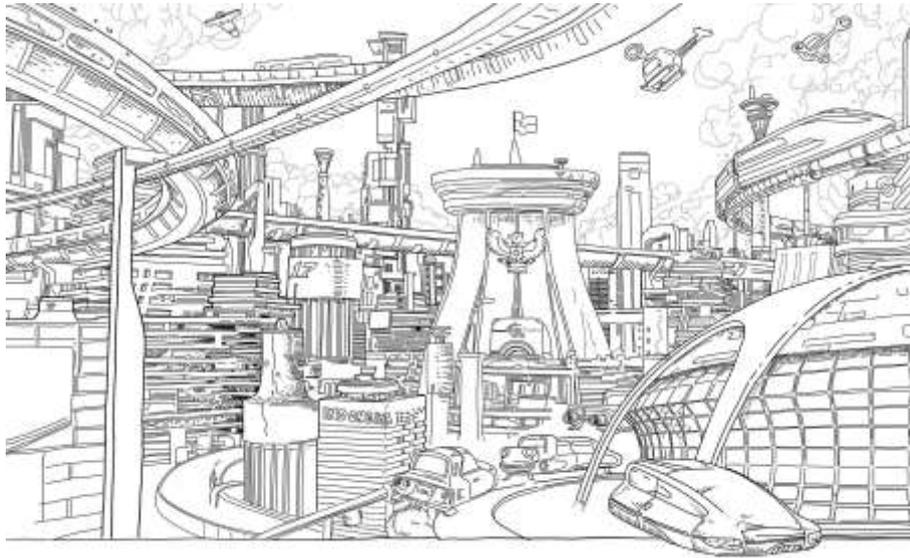


Dalam konsep seni, secara mendasar ada dua wilayah yang harus dipahami ketika seorang perancang konsep seni mulai berkarya. Dia harus memahami bahwa dia bekerja dengan keahlian seninya. Di sisi lain dia harus bekerja secara konseptual, mempunyai visi artistik dan mampu memberikan solusi artistik dari problem yang muncul dari idenya. Wilayah pertama kita sebut dengan wilayah keahlian (*Skill*), atau kemampuan seperti apa yang akan diekspresikan. Wilayah ini terbagi menjadi menjadi tiga bagian yakni: Tipe (*type*) dari konsep seni; Prinsip dari unsur seni; Format atau teknik yang akan digunakan.

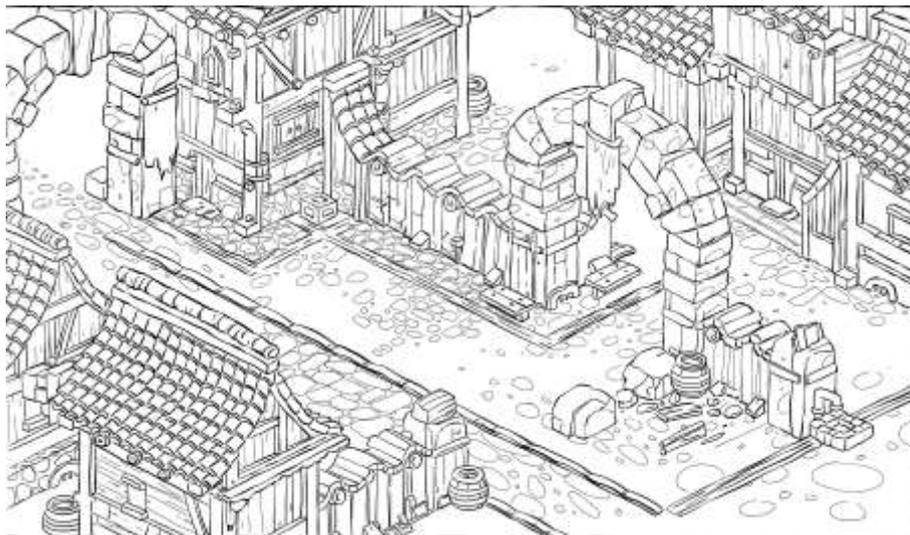
Sebagai seorang seniman, prinsip seni menjadi basic keahlian yang sudah menjadi instingnya. Dia harus memahami dan menguasai benar apa yang dimaksud dengan sudut pandang atau *perspective*. Dia juga harus mengerti tentang tekanan-tekanan tertentu dalam mengkomposisikan obyek (*emphasis*), dia juga harus piawai dalam mengorganisasikan ritme (*rhythm*), proporsi (*proportion*), Variasi (*Varity*), Kesatuan (*Unity*), Repetisi (*repetition*), Keseimbangan (*balance*), Pergerakan (*movement*), pola (*patern*).

Selanjutnya ilustrator juga harus memahami benar bahwa konsep seni yang akan dibuat menggunakan format atau teknik visualisasi yang terkait dengan sarana yang digunakan. Ada beberapa ilustrator yang menggunakan media tradisional seperti kanvas, kertas, kuas dan cat. Akan tetapi ada juga kemampuan drawingnya dituangkan dengan teknik digital. Banyak software yang sudah ada di pasar yang dapat digunakan sebagai tools untuk berkarya membuat ilustrasi. Di sisi lain seorang ilustrator juga terbiasa dengan coretan-coretan ilustrasi dan ada yang mengekspresikan gagasan atau idenya dalam bentuk lukisan. Terutama konsep seni yang berkaitan dengan desain lingkungan (*environment*). Dalam hal ini, terkait dengan tipe konsep seni, ilustrator bisa memilih untuk mengekspresikan visi artistiknya

dalam format *physical illustration (black and white)*, *physical painting*, atau dengan format *digital illustration, digital painting*.



Gambar 2. *Physical illustration of future city*



Gambar 3. *Physical illustration of corner of the city*



Gambar 4. *Physical painting of indian community settlement*
(sumber : pinterest.com)



Gambar 5. *Digital illustration. The flow of waterfall*
(sumber : artstation)



Gambar 6. *Digital painting. Escape*
(sumber : deviantart.com)

Ke-4 teknik dan format visual tersebut menjadi pilihan alternatif sesuai keahlian yang dimiliki oleh ilustrator ataupun desainer dalam mengekspresikan gambaran sebuah obyek sekaligus juga dapat menjadi karakter visual dari film animasi.

Type dalam konsep seni, berhubungan dengan genre dari konsep seni. Dalam hal ini konsep seni dibuat untuk beberapa genre umum yakni, konsep seni untuk film (*movie*), konsep seni untuk permainan (*game*), dan konsep seni untuk komik (*comic*). Ketiga tipe tersebut tentu mempunyai sub bahasan yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Seperti halnya konsep tentang *role of game* yang dikonstruksikan pada tiap *stage* yang mempunyai kesulitan permainan yang berbeda, tentu berdampak pada konsep seni tentang properti dan sebagainya. Ini tidak didapatkan pada tipe *movie* ataupun komik, karena mereka lebih fokus pada alur cerita atau *plot*.

Pada sisi implementasi, seseorang ilustrator harus bisa menterjemahkan apa-apa yang diinginkan oleh pengagas film tentang materi-materi visual apa saja yang dapat digambarkan

sebagai sebuah konsep seni. Dalam diagram konsep seni di awal, ditunjukkan bahwa ada tiga hal yang harus dipahami, yakni pertimbangan tentang aspek elemen, aspek topik, dan aspek visualisasinya.

Aspek elemen berkaitan dengan bagaimana ekspresi unsur garis dan tarikannya (*line*), unsur bentuk (*form*) dasar yang berkaitan dengan apa yang dilukiskan dan proporsi seerta anatominya, unsur karakteristik bentuk (*shape*) dua dimensional ataukah tiga dimensional, unsur ruang (*space*) yang berhubungan dengan dimensi sekeliling obyek sehingga akan terbentuk bayangan (*shadow*) beserta pencahayaannya atau gelap terangnya, unsur nilai permukaan (*texture*), dan unsur warna (*colour*) yang berkenaan dengan grading warna atau ekspresi pewarnaannya.

Aspek topik dalam konsep seni akan menyesuaikan dengan tema dan alur cerita yang ingin direpresentasikan di dalam film. Aspek topik ini dibagi menjadi beberapa jenis, yakni konsep seni untuk cerita yang berhubungan dengan dunia *fantasy*, *scientific fiction*, *mythology*, *history*, *advertisement* dan *education*. Topik dalam konsep seni ini tentu akan menjadi pertimbangan ilustrator ketika mereka mulai menggambarkan materi-materi visualnya dalam hal elemen-elemen visualnya serta bagaimana mereka mengerjakannya sesuai format yang digunakan.



Gambar 7. Konsep seni dengan topik *history*



Gambar 8. Konsep seni dengan topik *mythology*



Gambar 9. Konsep seni dengan topik *Scientific Ficiton*



Gambar 10. Konsep seni dengan topik *Fantasy*



Gambar 11. Konsep seni dengan topik *advertisement*

Aspek visualisasi, merupakan aspek yang sangat fundamental karena menyangkut apa-apa saja yang akan menjadi rujukan dan penilaian dari para klien dan produser ketika mereka sudah menyetujui untuk dimulainya penggambaran dari ide cerita secara visual. Terdapat tiga bagian besar dalam aspek visualisasi ini, yakni yang berkaitan dengan karakter (*character*), Obyek, dan suasana lingkungan (*athmosphere*).

Konsep tentang karakter harus mempertimbangkan tentang bagaimana gaya (*style*) dalam merekonstruksi bentuk karakter. Konsep karakter juga mempertimbangkan tentang bagaimana karakter tersebut dapat mengekspresikan tentang watak atau kepribadian (*personality*). Konsep tentang karakter harus bisa menggambarkan bagaimana latar belakang karakter, atau penonton dapat menangkap siapa karakter tersebut (*who is she or he*). Konsep tentang karakter yang terpenting dapat digambarkan bagaimana posenya atau menjawab pertanyaan bagaimana dia bergerak (*how he/she is moving*).

Selanjutnya konteks tentang suasana lingkungan atau *athmosphere* harus bisa menjawab gagasan tentang bagaimana karakter tersebut akan beraksi dan beradegan. Dalam hal ini ilustrator akan membuat konsep seni dengan gambaran tentang area atau alam di mana karakter beradegan sekaligus menjawab bagaimana unsur budaya dan peradabannya (*environment*). Konsep *atmosphere* ini juga diterjemahkan secara partial atau per lokasi, seperti bagaimana suasana interior bangunan, bagaimana bentuk detail bangunan, yang juga mencerminkan bagaimana budayanya. Konsep lingkungan ini juga berkaitan dengan prinsip nesesitas atau kemungkinan alam bekerja, sehingga gambaran tentang siang dan malam atau berkaitan dengan waktu, juga ikut dikonstruksikan dalam konsep seni.

Konsep seni yang menggambarkan obyek ataupun atribut didefinisikan dengan detail dari seluruh rangkaian cerita, di mana obyek dan atribut tidak dapat dilepaskan dari relevansi dari topik cerita itu sendiri, relevansi dengan karakter, dan terakhir relevansi dengan *atmosphere*. Secara detail untuk konsep visualisasi ini akan dijelaskan dalam bab selanjutnya.