

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



**PERANCANGAN**

Ghais Ramadhani

NIM 1312297024

**PROGRAM STUDI S-1DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAINFAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2018**

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



**PERANCANGAN**

Ghais Ramadhani  
NIM 1312297024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2018

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

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

diajukan oleh Ghais Ramadhani, NIM 131 2297 024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 19 Januari 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

**Drs. Arif Agung Suwasono,**

M.Sn. NIP. 19671116 199303 1 001

Pembimbing II / Anggota

**Andi Haryanto S.sn., M.Sn.**

NIP 19801125 200501 1 003

Cognate / Anggota



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

NIP. 19821113 201404 1 001

Ketua Program Studi / Anggota

**Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua

**Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,**

M.A. NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Dr. Suastiwi, M.Des.**

NIP. 1959082 198803 2 002

**Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :**

Ibu dan Almarhum ayah ku

Seluruh keluarga Mbah Prpto Wiyono

Teman, sahabat

Dan Kampus ISI Yogyakarta



*“Belajarlak setagi mampu”*



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ghais Ramadhani  
NIM : 1312297024  
Fakultas : Seni Rupa  
Prodi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul : **PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI “DHARMA”** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi tugas akhir atau skripsi yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi ataupun instansi manapun, kecuali bagian dari sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Januari 2018

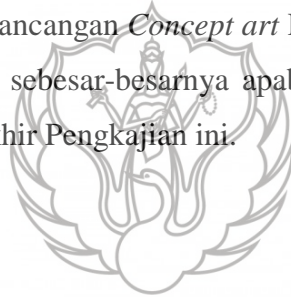
**Ghais Ramadhani**  
NIM. 1312247024

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil‘Alamin, dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir, dengan judul: **“PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI “DHARMA”** sebagai syarat kelulusan dari Program Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir Perancangan ini masih memiliki banyak sekali kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar penulis dapat memperbaiki dan terus meningkatkan kualitas kedepannya. Demikian yang dapat penulis sampaikan, Semoga perancangan ini bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi guna menambah pengetahuan dibidang Desain Komunikasi Visual terutama dalam perancangan *Concept art* Film Animasi.

Mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir Pengkajian ini.



Yogyakarta, 19 Januari 2018

**Ghais Ramadhani**  
NIM. 131 2297024

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penyusunan laporan ini tentunya tidak terlepas dari bantuan semua pihak yang telah memberi dukungan, saran ,dan masukan. Pada kesempatan ini Penulis ingin berterimakasih kepada

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M. Sn., selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni rupa ISI Yogyakarta
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, M.S., selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan dan arahannya selama mengerjakan karya tugas akhir perancangan berlangsung.
7. Bapak. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II atas bimbingan dan arahannya selama mengerjakan karya tugas akhir perancangan ini.
8. Drs. M. Umar Hadi, MS. selaku *Cognate*.
9. Almarhumah Ibu Novi Mayasari, S.H., LL.M., selaku dosen pembimbing wali saya yang senang tiasa membimbing saya hingga 2 tahun terakhir. Terimakasih bu atas ilmu dan jasa yang engkau berikan. Semoga ibu diberikan khusnul qotimah dan diberikan tempat terbaik di sisi Allah SWT.
10. Seluruh Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh Karyawan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Orang tua saya yang dengan sabar membimbing penulis menjadi pribadi yang beriman, bertanggungjawab, dan menjadi pribadi yang lebih dewasa.
13. Pakdhe Bambang Supriyanto dan seluruh keluarga mbah Prpto Wiyono yang sudah sepenuhnya mendukung jalanya Tugas Akhir ini.



14. Sabdo Purnomo yang telah berusaha memperbaiki laptop saya dan bersedia meminjamkan laptopnya demi kelancaran pengerjaan Tugas Akhir ini.
15. Teman-teman seperjuangan angkatan 2013, Ogi, Arka, Mayang, Septian, Kamal, Luthfia, Demima, Shela, Yoga, Yusuf, Icha, Ramadhani, Candrani dan semua teman-teman Pensil Kayu yang tidak bisa penulis disebutkan satu persatu. Terimakasih.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Ghais Ramadhani  
NIM : 1312297024  
Fakultas : Seni Rupa  
Prodi : Desain Komunikasi Visual  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI “DHARMA”. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak 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 ijin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap menyantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 19 Januari 2018

**Ghais Ramadhani**  
NIM. 1312297024

## ABSTRAK

### PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI 'DHARMA'

Oleh : Ghais Ramadhani

*Concept art* merupakan sebuah bentuk karya seni yang digunakan dalam ranah industri hiburan seperti animasi, *game*, dan komik sehingga *concept art* juga sering disebut dengan *entertainment art*, dalam hal ini adalah film animasi. Mengembangkan konsep dalam film tentunya diperlukan suatu proses dimana dilakukan sebuah riset dari tema yang diangkat kemudian diolah menjadi bentuk verbal dan ditransformasikan kedalam bentuk visual. *Concept art* berperan penting dalam pengembangan konsep animasi tersebut. *Concept art* yang diolah menggunakan kreativitas didukung dengan data berdasarkan tema yang diangkat, serta munculnya keinginan tentang sesuatu dengan unsur kebaruan akan melahirkan sebuah inovasi yang akan membuat tema yang diangkat menjadi lebih menarik. Perancangan ini merupakan suatu proses kreatif dalam merancang *concept art* film animasi bertema pewayangan dan diharapkan dapat dijadikan salah satu pedoman dalam produksi film animasi dan tentunya menjadi sebuah bentuk pelestarian budaya wayang yang ada di Indonesia, serta menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah bagaimana mengubah wayang menjadi bentuk yang menarik dan memiliki unsur modern.

*Keyword : Concept Art, Entertainment Art, Animation*

## **ABSTRACT**

*Concept art is a form of artwork that used in the entertainment industry such as animation, games, and comics, therefore, concept art is also often called entertainment art, in this case, it is animation film. Developing the concept in the film certainly required a process where conducted a research of the theme raised then processed into a verbal form and transformed into a visual form. Concept art has a important role in the development of the concept of animation. Concept art is processed using creativity supported with data based on the theme raised, and the emergence of desire about something with element of novelty will givean innovation that will make the theme in the lift become more interesting. This task is a creative process to designing concept art for animation moviewith the theme of Wayang and is expected to be one of the guidelines in the production of animation movie and of course be a preservation of the existing wayang culture in Indonesia, and become one of the solutions to overcome the problem how to transform the puppet into attractive shape and has a modern element.*

*Keyword : Concept Art, Entertainment Art, Animation*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTIVASI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA.....	ix
ABSTRAK.....	x
<i>ABSTRACT</i> .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	5
A. Data Client.....	5
B. Wayang.....	5
1. Sekilas Tentang Wayang.....	6
2. Sejarah Perkembangan Wayang.....	7
3. Wayang Kulit Purwa.....	8
4. Pertunjukan Wayang Kulit Purwa.....	9
5. Kelompok Wayang Purwa.....	10
C. Epos Mahabharata.....	15

1. Awal mula Kisah Mahabharata .....	15
2. Penghianatan di Balai Segala-gala .....	16
3. Pandawa Membuka Hutan Amarta.....	18
4. Pembagian Hak Kerajaan Astina.....	18
5. Hari Kelimabelas (Lakon Suluhan) Gatotkaca Gugur.....	18
6. Tokoh-tokoh Lakon Suluhan.....	23
7. Senjata Kunta Wijayandanu .....	35
D. Tinjauan Tentang Animasi .....	36
E. Tinjauan Tentang <i>Concept Art</i> .....	37
1. Pengertian <i>Concept Art</i> .....	37
2. Fungsi <i>Concept Art</i> .....	38
3. Topik Dalam <i>Concept Art</i> .....	39
4. Jenis-jenis <i>Concept Art</i> .....	40
5. Tahapan Membuat <i>Concept Art</i> .....	49
6. <i>Style</i> Dalam <i>Concept art</i> .....	50
F. Tinjauan Tentang Buku.....	50
G. <i>Concept Art Book</i> .....	52
H. Analisis.....	55
I. Kesimpulan.....	58
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>60</b>
A. Konsep Komunikasi .....	60
1. Tujuan Komunikasi .....	60
2. Strategi Komunikasi .....	60
B. Konsep Media .....	60
1. Tujuan Media.....	60
2. Strategi Media .....	61
a) <i>Target Audience</i> .....	61
b) Paduan Media .....	61
C. Konsep Kreatif .....	63
1. Tujuan Kreatif .....	63
2. Strategi Kreatif .....	63
a) Isi pesan.....	63

b) Bentuk pesan .....	64
3. Program Kreatif.....	66
1) <i>Storyline</i> .....	66
a. Pendekatan Visual .....	71
1) Tema Animasi .....	72
2) Warna .....	72
3) Gaya Visual .....	72
4) Elemen Visual .....	72
a) Tokoh/Karakter .....	72
b) Environment.....	82
c) Kendaraan.....	84
d) Senjata .....	85
e) <i>Key Art</i> .....	86
f) Logo Film Animasi .....	86
g) Poster Film.....	87
BAB IV VISUALISASI.....	88
A. Konten Buku .....	88
1. Prakata .....	88
2. <i>Storyline</i> .....	88
3. Desain Karakter .....	88
4. Environment.....	133
5. Vehicle.....	147
6. <i>Key Art</i> .....	150
B. Logo Film.....	155
C. Poster Film.....	156
D. Media Pendukung.....	158
E. Final Layout Buku.....	161
BAB V PENUTUP.....	189
A. Kesimpulan.....	189
B. Saran.....	190
DAFTAR PUSTAKA.....	

LAMPIRAN.....	193
---------------	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1. Wayang Purwa.....	8
Gambar. 2. Pandawa Lima Muda .....	9
Gambar. 3. Perbedaan Wayang Purwa Berdasarkan Ukuran .....	10
Gambar. 4. Perbedaan Wayang Purwa Penutup Kepala .....	12
Gambar. 5. Perbedaan Wayang Purwa Posisi Kaki.....	13
Gambar. 6. Perbedaan Wayang Purwa Berdasarkan Bentuk Wajah.....	14
Gambar. 7. Ilustrasi Pertarungan Gatotkaca dan Karna.....	19
Gambar. 8. Wayang Gatotkaca.....	23
Gambar. 9. Wayang Adipati Karna.....	25
Gambar. 10. Wayang Sri Kresna.....	27
Gambar. 11. Wayang Kala Bendana.....	28
Gambar. 12. Wayang Arjuna.....	30
Gambar. 13. Wayang Bhatara Narada.....	31
Gambar. 14. Wayang Dewi Arimbi.....	32



Gambar. 15. Wayang Wrekudara/Bima.....	33
Gambar. 16. Wayang Prabu Salya.....	34
Gambar. 17. Adipati Karna dan Senjata Kunta Wijayandanu.....	35
Gambar. 18. Admira Wijaya. <i>Characater Design, Superman</i> .....	40
Gambar. 19. Jhonathan Dufresne. <i>Environment Design</i> .....	44
Gambar. 20. Ryan Lang, <i>Key Art. Big Hero 6</i> .....	46
Gambar. 21. Jhonathan Dufresne. <i>Vehicle Design, Fighter Aircraft</i> .....	47
Gambar. 22. <i>Weapon Design</i> .....	48
Gambar. 23. <i>Cover Concept Art Book The Legend of Korra: Balance</i> .....	52
Gambar. 24. <i>Isi Buku Concept Art The Legend of Korra: Balance</i> .....	53
Gambar. 25. <i>Cover Concept Art Book The Art of World of Warcraft</i> .....	54
Gambar. 26. <i>Isi Buku Concept Art The Art of World of Warcraft</i> .....	55
Gambar. 27. <i>Data Visual Wayang Gatotkaca</i> .....	88
Gambar. 28. <i>Data Visual Kostum Gatotkaca</i> .....	88
Gambar. 29. <i>Sketsa Karakter Gatotkaca</i> .....	89
Gambar. 30. <i>Sketsa Alternatif Wajah dan Pelindung kepala Gatotkaca</i> .....	89
Gambar. 31. <i>Gatotkaca Final</i> .....	89

Gambar. 32. Kepala dan pelindung kepala Gatotkaca final.....	89
Gambar. 33. Lambang Bintang.....	90
Gambar. 34. Kesaktian Gatotkaca.....	90
Gambar. 35. Aji Narantaka dan Antakusuma.....	90
Gambar. 36. Gatotkaca Gesture dan Pose.....	36
Gambar. 37. Gatotkaca T-Pose.....	36
Gambar. 38.Studi Visual Wayang Adipati Karna.....	92
Gambar. 39.Studi Visual Body Armor Adipati Karna.....	92
Gambar. 40.Sketsa karakter Adipati Karna.....	92
Gambar. 41.Sketsa Kepala dan Pelindung Kepala Adipati Karna.....	93
Gambar. 42.Desain Final Adipati Karna.....	93
Gambar. 43.Desain Final Kepala dan Pelindung kepala Kepala Karna.....	93
Gambar. 44.Adipati Karna T- Pose.....	94
Gambar. 45.Adipati Karna Gesture dan pose.....	94
Gambar. 46.Sketsa Panah Kuntawijayandanu.....	94
Gambar. 47.Desain Final Panah Kuntawijayandanu.....	95
Gambar. 48.Karna Menggunakan Panah.....	95
Gambar. 49.Studi Visual Wayang Kalabendana.....	95
Gambar. 50.Studi Visual Karakter Kalabendana.....	96
Gambar. 51.Sketsa Karakter Kalabendana.....	96
Gambar. 52.Sketsa Kepala Kalabendana.....	96
Gambar. 53.Desain Final Kalabendana.....	97

Gambar. 54. Desain Final Kepala Kalabendana.....	97
Gambar. 55. Kalabendana T-Pose.....	97
Gambar. 56. Kalabendana Gesture dan Pose.....	98
Gambar. 57. Studi Visual Wayang Bhatara Narada.....	98
Gambar. 58. Studi Visual Karakter Bhatara Narada.....	98
Gambar. 59. Sketsa Bharata Narada.....	99
Gambar. 60. Sketsa Kepala dan Mahkota Bhatara Narada.....	99
Gambar. 61. Desain Final Bhatara Narada.....	99
Gambar. 62. Desain Final Kepala dan Mahkota Bhatara Narada.....	99
Gambar. 63. Bhatara Narada Gesture dan Pose.....	100
Gambar. 64. Bhatara Narada T-pose.....	100
Gambar. 65. Studi Visual Wayang Sri Kresna.....	100
Gambar. 66. Studi Visual Karakter Sri Kresna.....	100
Gambar. 67. Sketsa Karakter Kresna.....	101
Gambar. 68. Sketsa Kepala Kresna.....	101
Gambar. 69. Final Desain Sri Kresna.....	102
Gambar. 70. Final Desain Kepala dan Mahkota Sri Kresna.....	102
Gambar. 71. Sri Kresna Gesture dan Pose.....	102
Gambar. 72. Sri Kresna T-pose.....	103
Gambar. 73. Studi Visual Wayang Permadi.....	103

Gambar. 74.Studi Visual Karakter Permadi.....	104
Gambar. 75.Sketsa Karakter Permadi.....	104
Gambar. 76. Sketsa Kepala Permadi.....	104
Gambar. 77. Final Desain Karakter Permadi.....	105
Gambar. 78. Alternatif Desain Kepala Permadi.....	105
Gambar. 79. Permadi Gesture dan Pose.....	105
Gambar. 80.Permadi T-pose.....	106
Gambar. 81.Sketsa Panah Gandewa.....	106
Gambar. 82. Desain Final Panah Gandewa.....	106
Gambar. 83.Studi Visual Wayang Basusena.....	107
Gambar. 84.Studi Visual Karakter Basusena.....	107
Gambar. 85.Sketsa Karakter Basusena.....	107
Gambar. 86. Sketsa Kepala Basusena.....	108
Gambar. 87. Final Desain Karakter Basusena.....	108
Gambar. 88.Final Desain Kepala Basusena.....	108
Gambar. 89.Basusena Gesture dan Pose.....	109
Gambar. 90.Basusena T-pose.....	109
Gambar. 91.Studi Visual Wayang Arjuna Dewasa.....	110
Gambar. 92.Studi Visual Karakter Arjuna Dewasa.....	110
Gambar. 93.Sketsa Karakter Arjuna Dewasa.....	111

Gambar. 94.Sketsa Kepala Arjuna Dewasa.....	111
Gambar. 95.Final Desain Karakter Arjuna Dewasa.....	111
Gambar. 96.Final Desain Kepala Arjuna Dewasa.....	112
Gambar. 97.Arjuna Dewasa Gesture dan Pose.....	112
Gambar. 98.Studi Visual Wayang Werkudara/Bima.....	112
Gambar. 99.Studi Visual Karakter Werkudara.....	113
Gambar. 100.Sketsa Karakter Werkudara.....	113
Gambar. 101.Sketsa Kepala Werkudara.....	113
Gambar. 102.Final Desain Karakter Werkudara.....	114
Gambar. 103. Final Desain Kepala Werkudara.....	114
Gambar. 104.Sketsa Pancanaka.....	114
Gambar. 105.Desain Pancanaka Final.....	114
Gambar. 106.Werkudara Gesture dan Pose.....	115
Gambar. 107. Studi Visual Wayang Arimbi.....	115
Gambar. 108. Studi Visual Karakter Arimbi.....	115
Gambar. 109. Sketsa Karakter Arimbi.....	116
Gambar. 110. Sketsa Kepala Arimbi.....	116
Gambar. 111. Desain Final Arimbi.....	117

Gambar. 112. Alternatif Kepala dan Mahkota Arimbi.....	117
Gambar. 113. Arimbi Gesture dan Pose.....	117
Gambar. 114. Studi Visual Bayi Menangis.....	118
Gambar. 115. Sketsa Bayi Tetuka.....	118
Gambar. 116. Sketsa Warna Bayi Tetuka.....	118
Gambar. 117. Desain Final Tetuka.....	119
Gambar. 118. Studi Visual Wayang Salya.....	119
Gambar. 119. Studi Visual Karakter Salya.....	119
Gambar. 120. Sketsa Karakter Salya.....	120
Gambar. 121. Sketsa Kepala Salya.....	120
Gambar. 122. Desain Final Salya.....	120
Gambar. 123. Desain Final Kepala dan Pelindung kepala Salya.....	121
Gambar. 124. Salya Gesture dan Pose.....	121
Gambar. 125. Studi Visual Prajurit Kurawa.....	121
Gambar. 126. Sketsa Prajurit Kurawa.....	122
Gambar. 127. Desain Final Prajurit Kurawa.....	122

Gambar. 128. Desain Alternatif Prajurit Kurawa.....	123
Gambar. 129. Gesture dan Pose Prajurit Kurawa.....	123
Gambar. 130. Gesture dan Pose Prajurit Udara Kurawa.....	123
Gambar. 131. Sketsa Pisau Laser Prajurit Kurawa.....	124
Gambar. 132. Desain Final Pisau Laser Prajurit Kurawa.....	124
Gambar. 133. Sketsa Perisai Prajurit Kurawa.....	124
Gambar. 134. Desain Final Perisai Prajurit Kurawa.....	125
Gambar. 135. Sketsa Pedang Prajurit Kurawa.....	125
Gambar. 136. Desain Final Pedang Prajurit Kurawa.....	125
Gambar. 137. Sketsa Bendera Prajurit Kurawa.....	126
Gambar. 138. Sketsa dan Desain Lambang Prajurit Kurawa.....	126
Gambar. 139. Desain Final Bendera Prajurit Kurawa.....	126
Gambar. 140. Studi Visual Prajurit Pandawa.....	127
Gambar. 141. Sketsa Karakter Prajurit Pandawa.....	127
Gambar. 142. Final Desain Karakter Prajurit Pandawa.....	128
Gambar. 143. Alternatif Desain Prajurit Pandawa.....	128

Gambar. 144. Sketsa Senjata Panah dan Tombak Prajurit Pandawa.....	128
Gambar. 145. Sketsa Perisai Prajurit Pandawa.....	129
Gambar. 146. Desain Filan Panah Prajurit Pandawa.....	129
Gambar. 147. Desain Final Tombak Prajurit Pandawa.....	129
Gambar. 148. Desain Final Perisai Prajurit Pandawa.....	129
Gambar. 149. Sketsa Bendera Prajurit Pandawa.....	130
Gambar. 150. Sketsa Logo Prajurit Pandawa.....	130
Gambar. 151. Desain Final Bendera Prajurit Pandawa.....	130
Gambar. 152. Gesture dan Pose Prajurit Pandawa.....	131
Gambar. 153. Studi Visual Raksasa Pringgondani.....	131
Gambar. 154. Sketsa Prajurit Pringgondani.....	132
Gambar. 155. Desain Final Prajurit Pringgondani.....	132
Gambar. 156. Prajurit Pringgondani Gesture dan Pose.....	133
Gambar. 157. Studi Visual Kerajaan Astina.....	133
Gambar. 158. Sketsa Istana Astina.....	134
Gambar. 159. Desain Final Istana Astina.....	134



Gambar. 160. Sketsa Perumahan Penduduk Astina.....	134
Gambar. 161. Desain Final Perumahan Penduduk Astina.....	134
Gambar. 162. Studi Visual Singgahsana Raja Astina.....	135
Gambar. 163. Sketsa Singgahsana Raja Astina.....	135
Gambar. 164. Desain Final Singgahsana Raja Astina.....	135
Gambar. 165. Studi Visual Kerajaan Amarta.....	135
Gambar. 166. Sketsa Kerajaan Amarta.....	136
Gambar. 167. Desain Final Kerajaan Amarta.....	136
Gambar. 168. Studi Visual Perumahan Penduduk Amarta.....	136
Gambar. 169. Sketsa Perumahan Penduduk Amarta.....	137
Gambar. 170. Desain Final Perumahan Penduduk Amarta.....	137
Gambar. 171. Sketsa Kerajaan Pringgondani.....	137
Gambar. 172. Desain Final Kerajaan Pringgondani.....	137
Gambar. 173. Studi Visual Istana Gatotkaca.....	138
Gambar. 174. Sketsa Istana Gatotkaca.....	138
Gambar. 175. Desain Final Istana Gatotkaca.....	138

Gambar. 176. Studi Visual Kamar Gatotkaca.....	139
Gambar. 177. Sketsa Kamar Gatotkaca.....	139
Gambar. 178. Desain Final Kamar Gatotkaca.....	139
Gambar. 179. Studi Visual Kawah Candradimuka.....	139
Gambar. 180. Sketsa Kawah Candradimuka.....	140
Gambar. 181. Desain Final Kawah Candradimuka.....	140
Gambar. 182. Studi Visual Ruang Candradimuka.....	140
Gambar. 183. Sketsa Ruang Candradimuka.....	141
Gambar. 184. Desain Final Ruang Candradimuka.....	141
Gambar. 185. Studi Visual Ruang Gamandewa.....	141
Gambar. 186. Sketsa Ruang Gamandewa.....	141
Gambar. 187. Desain Final Ruang Gamandewa.....	142
Gambar. 188. Studi Visual Portal Ruang Gamandewa.....	142
Gambar. 189. Sketsa Portal Ruang Gamandewa.....	142
Gambar. 190. Desain Final Portal Ruang Gamandewa.....	142
Gambar. 191. Studi Visual Padang Kurusetra (siang) .....	143

Gambar. 192. Sketsa Padang Kurusetra.....	143
Gambar. 193. Desain Final Padang Kurusetra.....	143
Gambar. 194. Studi Visual Padang Kurusetra (Malam) .....	143
Gambar. 195. Sketsa Padang Kurusetra (Malam) .....	144
Gambar. 196. Desain Final Padang Kurusetra (Malam) .....	144
Gambar. 197. Studi Visual Tenda Prajurit.....	144
Gambar. 198. Sketsa Perkemahan Prajurit Pandawa.....	145
Gambar. 199. Desain Final Perkemahan Prajurit Pandawa.....	145
Gambar. 200. Sketsa Perkemahan Prajurit Kurawa.....	145
Gambar. 201. Desain Final Prajurit Kurawa.....	145
Gambar. 202. Sketsa Tanah Bekas Ledakan.....	146
Gambar. 203. Desain Final Tanah Bekas Ledakan.....	146
Gambar. 204. Sketsa Perkemahan Prajurit Pandawa Hancur.....	146
Gambar. 205. Desain Final Perkemahan Prajurit Pandawa Hancur.....	147
Gambar. 206. Studi Visual Kendaraan Perang Kendaraan Jatisura.....	147
Gambar. 207. Sketsa Kendaraan Jatisura.....	147

Gambar. 208. Sketsa Final Kendaraan Jatisura.....	148
Gambar. 209. Final Desain Kendaraan Jatisura.....	148
Gambar. 210. Studi Visual Kendaraan Perang Kurawa.....	149
Gambar. 211. Sketsa Kendaraan Perang Kurawa.....	149
Gambar. 212. Desain Final Kendaraan Perang Kurawa.....	149
Gambar. 213. Sketsa Gatotkaca Keluar dari Kawah Candradimuka.....	150
Gambar. 214. <i>Key Art</i> Gatotkaca Keluar dari Kawah Candradimuka Final.....	150
Gambar. 215. Sketsa Gatotkaca Menghantamkan Tangan di tanah.....	150
Gambar. 216. <i>Key Art</i> Gatotkaca Menghantamkan Tangan di tanah Final.....	151
Gambar. 217. Sketsa Adipati Karna Melesatkan Panah Kunta.....	151
Gambar. 218. <i>Key Art</i> Adipati Karna Melesatkan Panah Kunta Final.....	151
Gambar. 219. Sketsa Gatotkaca terkena Panah Kuntawijaya.....	152
Gambar. 220. <i>Key Art</i> Gatotkaca terkena Panah Kuntawijaya Final.....	152
Gambar. 221. Sketsa Ledakan Besar.....	152
Gambar. 222. <i>Key Art</i> Ledakan Besar Final.....	152
Gambar. 223. Sketsa Para Dewa memasukan senjata senjata pusaka ke kawah...	153

Gambar. 224. Para Dewa memasukan senjata pusaka ke kawah final.....	153
Gambar. 225. Sketsa Tetuka diceburkan di kawah Candradimuka.....	153
Gambar. 226. Tetuka diceburkan di Kawah Candradimuka Final.....	153
Gambar. 227. Sketsa Prajurit Berperang.....	154
Gambar. 228. <i>Key Art</i> Prajurit Berperang Final.....	154
Gambar. 229. Sketsa Prajurit Astina Menyerang.....	154
Gambar. 230. <i>Key Art</i> Prajurit Astina Menyerang Final.....	154
Gambar. 231. Sketsa Basusena Memegang Senjata Kuntawijayandanu.....	155
Gambar. 232. <i>Key Art</i> Basusena Memegang Senjata Kuntawijayandanu Final...	155
Gambar. 233. Alternatif Logo Film1.....	155
Gambar. 234. Logo Terpilih.....	156
Gambar. 235. Final Logo.....	156
Gambar. 236. Alternatif Sketsa Poster.....	156
Gambar. 237. Sketsa Poster Terpilih.....	156
Gambar. 238. Final Poster.....	157
Gambar. 239. Pembatas Buku.....	158



Gambar. 240. Katalog.....	158
Gambar. 241. Stiker.....	159
Gambar. 242. Mini X-Banner.....	159
Gambar. 243. Poster Pameran.....	160

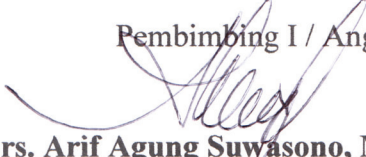


Tugas Akhir Perancangan berjudul:

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

diajukan oleh Ghais Ramadhani, NIM 131 2297 024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 19 Januari 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

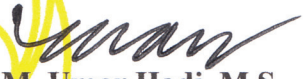
Pembimbing I / Anggota

  
**Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn**  
NIP. 19671116 199303 1 001

Pembimbing II / Anggota

  
**Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 19801125 200501 1 003

Cognate / Anggota

  
**Drs. M. Umar Hadi, M.S**  
NIP. 19580824 199503 1 001

Ketua Program Studi / Anggota

  
**Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn**  
NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua

  
**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A**  
. NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Concept art* adalah bentuk Ilustrasi dimana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari, ide atau *mood* untuk digunakan dalam film , video game , animasi atau buku komik sering disebut sebagai *entertainment art* sebelum dimasukkan dalam produksi akhir. Dalam sebuah film animasi sendiri *concept art* berfungsi sebagai panduan atau gambaran secara visual baik karakter, setting tempat, kendaraan, senjata dan elemen-elemen lain dalam animasi pada saat proses pra produksi sehingga memudahkan dalam pengolahan pada tahap selanjutnya.

Menurut salah satu sekolah ilustrasi di Indonesia yaitu Carrot Academy ,*concept art* sendiri kebanyakan digunakan pada cerita-cerita sains fiksi dan fantasi. Oleh karena itu, seorang *concept artist* tentunya harus memiliki imajinasi yang tinggi untuk menciptakan desain yang unik dan kreatif yang dilatar belakangi cerita tertentu. Sedangkan Menurut Lee Chak Keun seorang *concept artist* asal Malaysia, mengatakan bahwaperlu memikirkan hal apa yang cocok dengan sebuah tema yang ingin dibuat kemudian difokuskan pada satu *project*. Perlu sebuah pemikiran kreatif, inovatif guna mencari inspirasi konsep yang *original*.

*Concept art* biasanya digunakan sebagai dasar atau panduan dalam proses produksi game, komik, maupun film animasi. Di dalam pembuatan film animasi terdapat tiga tahap yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. *Concept art* sendiri berada dalam tahap pra-produksi dimana pada tahap ini semua keperluan materi dalam produksi film animasi di persiapkan secara matang sebelum masuk kedalam tahap selanjutnya yaitu tahap produksi. Dari banyaknya tema yang diangkat dalam sebuah film animasi, *concept art* biasanya sangat dibutuhkan untuk tema-tema film fantasi atau fiksi. Di Indonesia banyak kisah- kisah menarik apabila diangkat kedalam sebuah media hiburan dan edukasi masa kini dengan tema fantasi.



Kisah pewayangan menjadi salah satu kisah fantasi yang berbasis mitologi yang tentunya menarik untuk dinikmati. Dilihat dari sejarahnya, Seni Wayang sudah ada jauh sebelum masuknya kebudayaan Hindu ke Indonesia. Wayang merupakan kreasi budaya masyarakat /kesenian Jawa yang memuat berbagai aspek kebudayaan Jawa. Wayang sendiri identik dengan budaya Jawa, yang berarti identik pula dengan masyarakat Jawa Tengah (Sujanto, 1993:27). Dari banyaknya kisah pewayangan, ada satu kisah yang sangat populer dalam dunia pewayangan. Kisah tersebut bernama Perang Bharatayudha.

Dalam kisah ini terdapat salah satu kejadian dimana Gatotkaca gugur dalam peperangan Bharatayudha. Gugurnya Gatotkaca dikisahkan terkena senjata pusaka Kuntawijayanda milik Adipati Karna. Kisah kepahlawanan Gatotkaca ini tentunya memiliki latar belakang tersendiri. Dan apabila ditelaah lagi, kisah ini tentu memiliki filosofi dan ajaran moral yang positif untuk masyarakat. Oleh karena itu, perlu media yang mana dapat membuat kisah pewayangan menjadi lebih mudah dipahami secara verbal maupun visual. Media tersebut adalah film animasi.

Di Indonesia sendiri banyak film animasi dengan berbagai macam cerita yang menarik untuk dinikmati. Dari berbagai macam kisah tersebut, kisah pewayangan sendiri cukup sering diangkat ke dalam cerita sebuah film animasi. Akan tetapi beberapa film animasi yang mengangkat kisah pewayangan sering kali belum maksimal apabila dilihat desain dan elemen-elemen visual dalam film animasinya. Sedangkan dari segi ceritanya, belum banyak yang menceritakan kisah beserta filosofi didalamnya. Contohnya seperti kisah gugurnya Gatotkaca dalam perang Bharatayudha yang mana seorang kesatria rela berkorban memenuhi dharma-nya demi keluarga dan negaranya. Selain ceritanya, Penentuan tema, *style* atau gaya visual dalam juga sangat berpengaruh agar memberikan daya tarik tersendiri untuk *target audience*. Jika ditarik ke belakang lagi, Salah satu faktor yang berpengaruh dalam segi visual sebuah film animasi adalah *concept art*.

Dilihat dari fungsinya sendiri *concept art* dapat diartikan sebagai kunci dalam produksi film animasi, karena *concept art* akan menjadi panduan selama proses produksi film animasi tersebut. tidak hanya itu, Inovasi juga sangat

dibutuhkan dalam sebuah *concept art* agar mendapatkan ide-ide baruan inovatif. Kurangnya referensi seputar perancangan *concept art* film animasi yang mengangkat tema pewayangan, membuat desain-desain karakter pewayangan kurang memiliki inovasi baru, maka diperlukan suatu perancangan dimana hasil akhirnya nanti adalah sebuah karya *concept art* film animasi yang mengangkat tema pewayangan dengan judul “DHARMA”

*Concept art* film animasi “DHARMA” ini diharapkan dapat menjadi referensi seputar perancangan *concept art* bertema pewayangan yang diolah secara menarik dengan inovasi baru dan di sisi lain juga dapat digunakan sebagai sumber informasi yang memberikan pengetahuan seputar dunia pewayangan dalam bentuk perancangan *concept art* yang mengambil kisah tentang gugurnya Gatotkaca dalam perang Bharatayuda serta sebagai bentuk pelestarian dan apresiasi budaya Indonesia yang saat ini banyak terlupakan oleh generasi muda. Karena dibalik cerita-cerita pewayangan memiliki banyak filosofi dan ajaran yang baik untuk masyarakat dan juga agar masyarakat khususnya anak muda lebih memahami dan menghargai budaya Nusantara yaitu Wayang. Sebagaimana yang diketahui kebudayaan adalah seluruh aspek kehidupan masyarakat atau kelompok manusia dari cipta, rasa dan karsaya (Sujanto, 1993:27).

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art* film animasi Dharma yang berdasarkan cerita pewayangan gugurnya Gatotkaca dalam perang Bharatayuda secara kreatif dan inovatif?

## C. Tujuan Perancangan

1. Merancang sebuah *concept art* yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman visual dalam produksi film animasi DHARMA.
2. Merancang sebuah *concept art* lakon pewayangan gugurnya Gatotkaca pada perang Bharatayuda secara kreatif dan inovatif. Yang meliputi Desain Karakter, *environment*, *key art*, dan properti (senjata/kendaraan)
3. Memberikan informasi dan pengetahuan tentang gugurnya Gatotkaca pada perang Bharatayuda dan tokoh-tokoh Wayang yang berperan penting pada

kejadian tersebut kepada masyarakat luas terutama anak muda melalui buku *concept art* tersebut.

#### D. Batasan Masalah

1. Perancangan ini hanya sebatas perancangan *concept art* animasi saja, seperti desain karakter, *environment*, *setting* tempat, dan potongan adegan dalam cerita
2. *Concept art* ini hanya berfokus pada kisah tentang bagaimana Gatotkaca (versi Jawa) yang berjuang disaat perang Bharatayudha melawan pasukan Kurawahingga akhir hayatnya yang berakhir di tangan Adipati Karna
3. Cerita gugurnya Gatotkaca yang akan diangkat pada perancangan *concept art* ini hanya bersumber dari cerita Mahabharata versi Jawa. Yang mana cerita versi Jawa cenderung lebih imajinatif dan lebih mudah dipahami oleh *target audience*. Tidak hanya itu cerita versi Jawa sendiri juga memiliki filosofi-filosofi hidup yang dapat dijadikan contoh yang positif maupun negatif dalam kehidupan. Kebanyakan cerita versi Jawa juga digunakan dalam dalam cerita-cerita dalam media yang sejenis seperti komik, animasi, dan game.

#### E. Manfaat Perancangan

1. Bagi mahasiswa  
Dengan perancangan ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan budaya tentang dunia pewayangan melalui media *concept art* dan hasil karya nantinya dapat dijadikan portofolio dalam dunia kerja
2. Bagi Institusi  
Dengan perancangan *concept art* ini diharapkan nantinya dapat dijadikan sumber informasi seputar perancangan *concept art* yang mengangkat tentang kisah gugurnya Gatotkaca dalam perang Bharatayudha.
3. Bagi masyarakat  
Dapat memberikan pengetahuan, referensi, dan juga informasi tentang kisah gugurnya Gatotkaca dalam peperangan Bharatayudha terutama tokoh-tokoh

yang berperan penting dalam kisah tersebut dalam bentuk *concept art book* yang meliputi desain karakter, *setting* tempat, desain senjata, kendaraan, dan potongan adegan dalam cerita

