

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI
“DHARMA”



PERANCANGAN

Ghais Ramadhani

NIM 1312297024

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

2018

Jurnal 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.

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual / Anggota



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

NIP 19720909 200812 1 001



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 di angkat menjadi lebih menarik. Perancangan ini merupakan suatu proses kreatif dalam merancang *concept art* film animasi bertema pewayangandandiharapkan 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



A. Pendahuluan

1. 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.

Concept art sendiri berada dalam tahap pra-produksi dimana pada tahap ini semua keperluan materi dalam produksi film animasi dipersiapkan secara matang sebelum masuk kedalam tahap selanjutnya yaitu tahap produksi.

Lakon Gatotkaca gugur dalam peperangan Bharatayudha. Gugurnya Gatotkaca dikisahkan terkena senjata pusaka Kuntawijayandanu 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.

Kisah pewayangan sendiri cukup sering di angkat kedalam 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 kebelakang 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 animasitersebut. tidak hanya itu, Inovasi juga sangat dibutuhkan dalam sebuah *concept art* agar mendapatkan ide-ide barudaninovatif. 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 (Sujamto, 1993:27).

2. Rumusan Masalah

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

3. Tujuan Perancangan

Merancang sebuah *concept art* yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman visual dalam produksi film animasi DHARMA secara kreatif dan inovatif yang meliputi Desain Karakter, *environment*, dan properti (senjata/kendaraan)

4. Batasan Masalah

Perancangan ini hanya sebatas perancangan *concept art* animasi saja, seperti desain karakter, *environment*, *setting* tempat, dan potongan adegan dalam cerita (Keyart) yang bersumber dari kisah gugurnya Gatotkaca dalam pewayangan Mahabharata versi Jawa.

B. Pembahasan

a. Tentang *Concept Art*

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*. Menurut salah satu *concept artist* dari china bernama Feng Zhu, *concept art* adalah mengkomunikasikan sebuah konsep visual yang dapat dimengerti kepada individu maupun kelompok lain sehingga dapat menjadi pengalaman atau *user experience* yang digunakan dalam salah satu media *entertainment*. Jenis-jenis *Concept Art* sendiri terdapat dari *Character Design*, *Environment Design*, *Key art*, *Property*, Desain properti sendiri menyangkut benda-benda yang digunakan dalam cerita

b. *Concept Art Book*

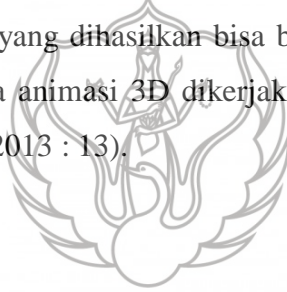
Buku *concept art* atau biasa disebut *concept art book* berisi beberapa elemen-elemen visual yang menjadi panduan dalam produksi film, game, maupun komik. *Concept art book* biasanya menjadi produk pendukung yang mulai di publikasikan dan beredar di pasaran setelah produk utama dirilis untuk mendukung penjualan dari produk utama tersebut. *Concept art books* sendiri kebanyakan berjenis buku konvensional yang masih menggunakan

material berupa kertas. Kertas sendiri dapat dicetak dengan teknik cetakan yang bervariasi dan kertas yang digunakan pun bisa beraneka ragam. Baik dari segi tekstur, ketebalan, dan warna yang mana setiap jenis kertas memiliki karakternya masing-masing yang dapat dikreasikan se-kreatif mungkin. Perancang nain menggunakan jenis buku konvensional

c. Tentang Animasi

Animasi berasal dari bahasa Inggris “to animate” yang memiliki arti membuat seolah-olah hidup *dan bergerak* (Gunawan, 2013 : 28). Animasi terdiri dari serangkaian gambar yang dibuat secara berurutan berulang-ulang, kemudian dimainkan menjadi betuk ilusi dan seolah-olah nampak hidup.

Animasi 3D adalah animasi yang teknis pembuatannya pada sebuah bidang yang *menggunakan* tiga sumbu yaitu X, Y, dan Z sebagai sumbu kedalaman. Objek yang dihasilkan bisa berputar berdasarkan ketiga sumbu tersebut. Umumnya animasi 3D dikerjakan di dalam komputer berupa file digital (Gunawan, 2013 : 13).



C. Konsep Perancangan

1. Tujuan Kreatif

Mengembangkan bentuk visual dalam cerita Wayang menjadi betuk yang lebih modern sehingga dapat memberikan sebuah referensi dan wawasan kepada *target audiens* tentang bagaimana bentuk tradisional pada Wayang dapat dikembangkan kembali menjadi bentuk yang lebih modern dan menarik namun tetap dapat dikenal sebagai bentuk yang berasal dari wayang tradisional.

2. Isi Pesan

Isi pesan sendiri adalah suatu hal yang menyangkut dengan apa yang ingin disampaikan dalam film animasi. Perancangan ini mencoba menyampaikan sebuah kisah kepahlawanan seorang kesatria bernama Gatotkaca dalam memenuhi dharma sebagai kesatria yang

mempunyai tanggung jawab besar untuk melindungi dan memberikan keamanan bagi negaranya.

3. Bentuk Pesan

Bentuk pesan dibagi menjadi dua yaitu pesan secara verbal dan pesan secara visual. Secara verbal animasi DHARMA menceritakan tentang kisah Gatotkaca gugur yang disertai dengan kisah latar belakang tokoh tersebut. Sedangkan secara visual, karena kisah ini menceritakan tentang permusuhan Pandawa dan Kurawa, maka keduanya harus memiliki perbedaan secara visual yang merepresentasikan karakter protagonis (Pandawa) dan antagonis (Kurawa). Penggunaan warna, atribut, bentuk tubuh, ekspresi wajah sangat berpengaruh dalam menampilkan bagaimana sifat karakter tersebut.

4. Pendekatan Visual

a) Tema Animasi

Animasi nantinya akan menggunakan tema fantasi yang dipadukan dengan unsur modern.

b) Warna

mood color yang digunakan mendekati dengan warna-warna yang realistis sebagaimana warna-warna yang ada di dunia nyata.

c) Gaya Visual

film animasi DHARMA ini nantinya menggunakan gaya visual semi realistis. Baik dari karakter, *background*, dan properti yang digunakan.

5. Storyline

Storyline berisikan naskah secara ringkas setiap scene agar mudah dalam perancangan elemen-elemen visual yang ada dalam animasi meliputi setting tempat, karakter, dan properti yang digunakan.

Padahal poin cerita dikembangkan dan diolah kembali sesuai dengan tujuan perancangan ini. Dari *storyline* sendiri dapat diketahui berapa jumlah karakter yang akan tampil dalam animasi, di mana saja setting adegan yang

menyangkut tempat dan waktu, dan properti apa saja yang digunakan dalam cerita yang meliputi kendaraan, senjata, dan benda-benda yang berpengaruh dalam cerita.

6. Elemen Visual

Setelah tahap *storyline* selesai maka dari situ dapat diketahui elemen-elemen apa saja dalam cerita yang perlu divisualkan. Berdasarkan *storyline*, dalam film animasi DHARMA ini terdapat beberapa elemen visual dalam cerita antara lain :

a) Tokoh/Karakter

Animasi DHARMA ini berfokus pada tokoh bernama Karna dan Gatotkaca sebagai tokoh utama. Selain dua tokoh tersebut ada beberapa tokoh pendukung yang berperan penting dalam animasi antara lain : Arjuna, Kresna, Bharata Narada, Kalabandana, Werkudara (Bima), Arimbi, Prabu Salya, dan desain para prajurit Kurawadan Pandawa.

b) Environment

Dalam animasi DHARMA ada beberapa *environment* yang di desain berdasarkan *storyline* yang telah dibuat. Desain *environment* sendiri nantinya akan divisualkan bagaimana bentuk bangunan, kondisi lingkungan, waktu dan suasana. Beberapa *environment* yang akan didesain tersebut antara lain Kerajaan Astina, Padang Kuruserta, Kawah Candradimuka.

c) Properti

Properti sendiri menjadi elemen pendukung dalam cerita. Salah satunya adalah senjata Kuntawijaya dan ada beberapa properti seperti senjata prajurit, kendaraan perang yang salah satunya adalah Jatisurakendaraan perang milik Adipati Karna yang digunakan saat melawan Gatotkaca.

d) Keyart

Key art atau sering disebut juga key scene ini merupakan salah satu panduan dalam menentukan mood color, sudut pengambilan gambar, dan bagaimana visual efek yang akan digunakan apabila dibutuhkan.

Potongan adegan dalam film animasi DHARMA sendiri akan berfokus pada beberapa adegan penting dalam film animasi dan beberapa pada suasana peperangan.

7. Karya Desain

1. *Character Desain*



2. *Environment*



3. Property



4. Keyart



5. DesainBuku



Gambar:DesainBukuDepan



Gambar:DesainBukuBelakang



Gambar :Desain layout isibuku

A. Kesimpulan

Wayang merupakan Salah satu bentuk budaya yang ada di Indonesia yang perluterusdilestarikan. Salah satu cara melestarikan wayang adalah dengan cara memunculkan kembali kisah-kisah pewayangan tersebut. Berkat kecanggihan teknologi saat ini, banyak media-media yang dapat dijadikan sarana untuk memunculkan kembali kisah-kisah bertemakan pewayangan kedalam bentuk yang berbeda. Film animasi menjadi salah satu media yang cukup efektif untuk menyampaikan pesan dimana didalamnya terdapat unsur verbal dan dan visual.

Mengembangkan konsep dalam film animasi bertema pewayangan tentunya diperlukan suatu proses dimana dilakukan sebuah riset dari tema yang diangkat kemudian diolah menjadi bentuk verbal dan ditransformasikan kedalam bentuk visual yang tentunya mengalami pembaruan dengan versi aslinya tetapi tidak merubah inti dari tema itu sendiri. *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 di angkat menjadi lebih menarik. Konsep tersebut selanjutnya dapat diolah menjadi sebuah film animasi dalam bentuk yang berbeda dari segi cerita maupun visualisasinya, sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat serta menjadi sarana hiburan dan edukasi terutama tentang dunia pewayangan.

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.



DAFTAR PUSTAKA

Gunawan, Bambi Bambang, (2013). *Nganimasi Bareng Mas Be!*, Elek Media Komputindo: Jakarta

Kelola, Akbar. 2010. *Mengenal Tokoh Wayang Mahabharata*. Jakarta : Gramedia

Saleh, M, 1986. *MAHABHARATA*. Jakarta : Balai Pustaka

Sujanto, 1993. *Wayang dan Budaya Jawa*. Semarang : Dahara Prize

WEBTOGRAFI

<http://www.panduaji.net/2012/02/pra-produksi-animasi-3d.html>

<https://www.akibanation.com/puppeeter-lee-concept-art-dimulai-diri-sendiri/>

<http://www.randbin.com/what-is-concept-art/>

<https://Wayang.wordpress.com/2010/07/28/Bharatayudha-6-suluhan-Gatotkaca-gugur/>

<http://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/>

