

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER
UNTUK KOMIK "RAKSHASA Face The Legend"**



**SKRIPSI
TUGAS AKHIR DESAIN**

Diajukan oleh:

Oktian Chandra Edietya

NIM 1310074124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER UNTUK KOMIK
'RAKSHASA Face The Legend'**

Diajukan oleh Oktian Chandra Edietya, NIM 1310074124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembimbing Tugas Akhir pada 7 Desember 2018 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Terra Bajraghosa, S. Sn, M. Sn
19810405 200604 1 004

Pembimbing II / Anggota



Eri Jatmiko, S. Sn, M. Sn
19850103 201504 1 001

Cognate / Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., MA.
19740730199802 2 001

Ka. Program Studi DKV / Anggota



Indiria Malfarsi, S.Sn., M.Sn
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua JURUSAN Desain / Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 19770315 200212 1 002



PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya menyatakan dengan ini sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam perancangan karya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah dan disebut dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata perancangan karya ini dinyatakan unsur-unsur penjiplakan, saya bersedia perancangan karya ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (S-1) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Jogjakarta, Oktober 2018

Oktian Chandra Edietya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan perancangan tugas akhir sederhana ini kepada Allah SWT yang telah memberi kelancaran dan kemudahan dalam proses pengerjaan dari perancangan sampai dengan selesai.

Saya dedikasikan perancangan tugas akhir ini kepada Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Jogjakarta, yang telah membuat saya menjadi sarjana, dan secara sukarela serta tanpa pamrih dalam membimbing saya selama menjadi mahasiswa disini.

Saya persembahkan perancangan tugas akhir ini untuk kedua orang tua saya yaitu bapak Edy Siswoko dan ibu Sri Ariyah yang telah sudah susah payah memberikan semangat, mendidik, dan membiayai sekolah selama ini.

Juga kepada adik saya, Oktian Chandra Aristya dan keluarga bapak Totok dari Solo yang telah memberikan semangat dan selalu menemani selama masa perancangan tugas akhir ini. Tidak lupa juga saya dedikasikan kepada teman dan sahabat yang telah membantu, menyemangati dan menemani selama perancangan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Berawal dari rasa suka pada karakter Gundam, Robot, dan cerita perang. Penulis membuat sebuah rancangan *Concept Art* karakter untuk komik RAKSHASA Face The Legend, dan akan digunakan untuk menunjang karakter dan jalan cerita dari komik RAKSHASA Face The Legend.

Pada perancangan karya tugas akhir ini, penulis menggunakan pendekatan lebih modern seperti robot yang banyak digemari oleh anak-anak, remaja, dan dewasa, sebagai bentuk pengenalan kembali dari tokoh-tokoh wayang. Penulis mencoba menampilkan kembali karakter dari wayang purwa tersebut dengan sajian yang lebih modern sehingga mampu menarik perhatian dan minat pembaca khususnya yang berasal dari kalangan remaja.

Yogyakarta, Oktober 2018

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas izin-Nya telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan dan perancangan karya tugas akhir ini. Banyak pihak yang telah membantu selama menjalani pendidikan di prodi DKV, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta sampai tuntas dengan terwujudnya karya dan pertanggung jawaban tertulis tugas akhir ini. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, atas kehendak-Nya tugas akhir ini berjalan lancar.
2. Rektor Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
3. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., Ketua Program Studi DKV, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Terra Bajraghosa, S. Sn, M. Sn, Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
6. Edi Jatmiko, S. Sn, M. Sn, Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
7. Drs. Wibowo, M.Sn., Dosen Wali yang telah bersedia memberikan dukungan, bimbingan dan motivasi selama proses belajar.
8. Pak Koskow dan seluruh pengajar dan tenaga kependidikan FSR, ISI Yogyakarta atas senyum dan sapaan hangatnya selama masa perkuliahaan.
9. Ayah dan ibu terkasih, untuk kebahagiaan, dukungan serta doa yang tidak pernah putus selama ini.
10. Keluargaku DKV Angkatan 2013 atas segala kebersamaan dalam menuntut ilmu, semoga ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat.
11. Bang Arda Tupang, mas Riza, dan mas Rachmad Nur Irsyad (Lepak Artwork n Photograpy Studio dan Idos Printing) mahasiswa jurusan Fotografi Fakultas Seni Media Rekam ISI Jogjakarta yang sudah mau memberi bantuan dan tumpangan tempat selama pengerjaan tugas akhir ini, serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses tugas akhir ini, serta yang tidak dapat dicantumkan satu persatu.

PERANCANGAN CONCEPT ART KARAKTER UNTUK KOMIK “RAKSHASA FACE THE LEGEND”

Oleh: Oktian Chandra Edietya

ABSTRAK

Perancangan tugas akhir ini dibuat berdasarkan rasa suka penulis pada karakter Gundam, robot, dan cerita perang, penulis ingin membuat karakter baru yang berasal dari penggabungan karakter Gundam dengan tokoh wayang purwa. Pada perancangan karya tugas akhir ini, penulis membuat sebuah rancangan *Concept art* karakter untuk komik ‘Rakshasa; Face The Legend’ yang mengambil *genre ‘real robot war’*, dan akan digunakan untuk menunjang karakter dan jalan cerita dari komik tersebut.

Perancangan *concept art* komik ‘Rakshasa; Face The Legend’ menggunakan karakter/tokoh wayang sebagai inspirasi konsep desain karakter robot utama, dan dengan tujuan mengangkat kembali komik Indonesia sebagai salah satu budaya seni di Indonesia, dan memperkenalkannya agar masyarakat luas dan generasi muda mau membaca komik Indonesia. Penulis menggunakan penjelasan sosok karakter wayang dari narasumber, dan menggambarkannya kembali menjadi bentuk baru, namun tetap menggunakan referensi dari wayang kulit purwa gagrak Surakarta.

Penulis menggunakan pendekatan lebih modern dan lebih dekat dengan masyarakat seperti robot yang banyak digemari oleh anak-anak, remaja, dan dewasa, sebagai bentuk pengenalan kembali dari tokoh-tokoh wayang. Penulis mencoba menampilkan kembali karakter dari wayang purwa tersebut dengan sajian yang lebih modern sehingga mampu menarik perhatian dan minat pembaca khususnya yang berasal dari kalangan remaja. perancangan karakter-karakter ini menggunakan *software 3D* yaitu ‘google Sketchup’, yang walaupun memungkinkan efisiensi waktu untuk penyelesaian, namun juga memiliki kekurangan, yaitu terdapat kesulitan apabila digabungkan dengan ilustrasi manual, sehingga harus melakukan penyesuaian terlebih dahulu sebelum proses *drawing*.

Kata Kunci: *Concept art*, komik, karakter, wayang.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABLE	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
ABSTRAK	xx
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Judul Perancangan	1
B. Latar Belakang	1
C. Rumusan Masalah	3
D. Batasan Masalah	3
E. Tujuan Perancangan	3
F. Manfaat Perancangan	3
G. Definisi Operasional	4
H. Metode Perancangan	5
I. Lingkup Perancangan	6
J. Konsep Perancangan	8
K. Skematika Perancangan	9
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	10
A. Judul Perancangan.....	10
1. <i>Concept Art</i>	11
a. <i>Element Concept art</i>	12
1) Ilustrasi	12
a) <i>Character/Creature Design</i>	12
b) <i>Environment Design</i>	12
c) <i>Vehicle Design</i>	12
2) Verbal	13

b.	Metode dalam membuat <i>Concept Art</i>	13
1)	Metode Dasar	13
2)	Sasaran Khalayak	14
3)	Penjaringan Ide dan <i>Drawing</i> Karakter.....	14
4)	Penjaringan Ide Karakter.....	14
5)	Penjaringan Ide dan <i>Drawing</i> Lingkungan	14
6)	Penjaringan Ide dan <i>Drawing Property</i>	14
7)	Storytelling.....	14
8)	Tema.....	15
c.	Fungsi <i>Concept Art</i>	15
d.	Aspek Visual	15
1)	Semantik Kontradiksi.....	16
2)	Semantik Kombinasi	16
3)	Semantik <i>Style</i>	16
4)	Semantik Kontradiksi.....	16
5)	<i>Metaphor</i>	17
e.	Literasi Visual	17
1)	Etika	17
2)	Media.....	18
3)	Evaluasi Citra.....	18
4)	Interpretasi.....	19
5)	Sumber	19
6)	Kebutuhan	20
7)	Efektifitas	20
2.	Komik	20
a.	Komik-komik Robot	21
1)	Astro Boy	21
2)	Mazinger Z.....	22
3)	The Transformer.....	22
3.	Raksasa dalam kisah pewayangan	23
a.	Raksasa Golongan Raja dan Ksatria	24
b.	Raksasa Golongan Pendeta	25

c.	Raksasa Golongan Dewa.....	25
d.	Raksasa Golongan Brahala	26
e.	Raksasa Jenis Jin	27
f.	Raksasa Golongan Prajurit.....	27
g.	Raksasa Gokongan dan Raksasa Hutan	28
h.	Raksasi	29
4.	Review Karya.....	30
a.	Raksasa dalam kisah pewayangan	30
1)	DHARMAPUTRA WINEHSUKA.....	30
2)	H2O REBORN.....	31
b.	<i>Concept Art</i>	32
1)	<i>The Art of Naruto Uzumaki</i>	32
2)	<i>The Art of Marvel's The Avengers: Age of Ultron (The Art of The Marvel Cinematic Universe)</i>	33
3)	<i>Batman v Superman: Dawn of Justice: The Art of The Film</i>	33
4)	Adaptasi/alih Wahana	34
B.	ANALISIS DATA	36
1.	<i>What</i>	36
2.	<i>Who</i>	36
a.	Demografis.....	36
b.	Geografis	36
c.	Psikografis.....	36
d.	Behavioristis.....	37
3.	<i>Where</i>	37
4.	<i>When</i>	37
5.	<i>Why</i>	37
6.	<i>How</i>	37
BAB III.	KONSEP MEDIA DAN KONSEP KREATIF	39
A.	Konsep Media	39
1.	Tujuan Media.....	39
2.	Strategi Media.....	39
a.	Media Utama.....	39

b. Media Pendukung	40
3. Program Media	43
B. Konsep Kreatif	44
1. Tujuan Kreatif.....	44
2. Strategi Kreatif.....	44
3. Konsep Cerita	45
4. Konsep Dunia	48
5. Konsep Karakter	48
6. Konsep <i>Vehicle</i>	69
7. Isi Buku.....	74
8. <i>Tone Color</i>	110
9. Program Kreatif	110
10. Peralatan dan Kebutuhan Produk.....	111
11. Software Yang Digunakan.....	111
BAB IV. VISUALISASI	112
A. Data Visual	112
1. Wayang Purwa.....	112
2. Data Visual Gundam.....	117
B. Visualisasi Tokoh	117
1. Raden Gatotkaca.....	117
2. Raden Antareja	119
3. Raden Bambang Wisanggeni.....	120
4. Prabu Kresna.....	121
5. Raden Werkudara	122
6. Rahwana	123
7. Batara Kala	124
8. Hanoman.....	124
C. Pengembangan Bentuk Visual	125
1. Pengolahan Font dan Logo	125
2. Logo Klan dan Militer	127
3. Layout dan Isi Buku.....	132
4. Visualisasi Cover	181

5. Media Pendukung	182
BAB V. PENUTUP	187
A. Simpulan	187
B. Saran.....	188
KEPUSTAKAAN	189
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan.....	8
Gambar 2.1 Karakter Wolverine Dalam <i>Manga</i>	14
Gambar 2.2 Komik Asrto Boy Karya Osamu Tezuka	21
Gambar 2.3 Komik Mazinger Z karya Go Nagai Vol. 1.....	22
Gambar 2.4 Komik Traformers Produksi Marvel <i>Comic</i>	23
Gambar 2.5 Prabu Tremboko Gagrak Surakarta.....	24
Gambar 2.6 Begawan Bagaspati Gagrak Surakarta	25
Gambar 2.7 Batara Kala Gagrak Surakarta.....	26
Gambar 2.8 Alih Rupa Prabu Kresna Gagrak Surakarta	26
Gambar 2.9 Jin Sapujagad Raksasa Jenis Jin Gagrak Surakarta.....	27
Gambar 2.10 Buta Cakil Gagrak Surakarta	28
Gambar 2.11 Rakshasa Hutan Gagrak Surakarta	29
Gambar 2.12 Raksesi Gagrak Surakarta	30
Gambar 2.13 Dharmaputra Winehsuka Karya Alex Irzaqi.....	31
Gambar 2.14 H2O <i>Reborn</i> Karya Sweta Kartika.....	32
Gambar 2.15 Desain Karakter Naruto The Last Movie	32
Gambar 2.15 Desain Karakter Naruto The Last Movie	32
Gambar 2.16 Perbandingan Karakter Ultron Dalam Film Dan Komik	33
Gambar 2.17 Konsep Awal Batman Pada Film Batman v Superman.....	34
Gambar 3.1 Logo Pasukan Mayapada	57
Gambar 3.2 Logo Divisi Jatasura.....	58
Gambar 3.3 Logo Divisi Jatayu	58
Gambar 3.4 Logo Pasukan Arcapada.....	59
Gambar 3.5 Logo Pasukan Tirta Amerta	60
Gambar 3.6 Logo Pasukan Airawata <i>Trooper</i>	60
Gambar 3.7 Pangkat Laksamana.....	61
Gambar 3.8 Pangkat Jenderal.....	61
Gambar 3.9 Pangkat Kolonel	61
Gambar 3.10 Pangkat Mayor	62
Gambar 3.11 Pangkat Kapten (kiri) dan Pangkat Kapten <i>Battleship</i> (Kanan).....	62

Gambar 3.12 Pangkat Sersan	62
Gambar 3.13 Pangkat Privat	63
Gambar 3.14 Panji Keluarga Ganendra	64
Gambar 3.15 Panji Keluarga Gotama	64
Gambar 3.16 Panji Keluarga Dirgantara	65
Gambar 3.17 Panji Keluarga Permadi.....	66
Gambar 3.18 Panji Keluarga Bratasena	66
Gambar 3.19 Panji Keluarga Yudhistira	67
Gambar 3.20 Panji Keluarga Yudhistira	68
Gambar 3.21 Pengembangan Rakshasa W.Y.N.G.....	69
Gambar 3.22 Pengembangan Rakshasa Seri E.S.I.....	70
Gambar 3.23 Pengembangan Rakshasa Seri E.X.O.S	71
Gambar 4.1 Data Visual Wayang Kulit Raden Gatotkaca Dan Robot Bersayap.....	112
Gambar 4.2 Data Visual Wayang Kulit Raden Antareja Dan Robot Yang Bisa Menyemburkan Api	113
Gambar 4.3 Data Visual Wayang Kulit Raden Wisanggeni Dan Robot Yang Bisa Menyelimuti Tubuhnya Dengan Api	113
Gambar 4.4 Data Visual Wayang Kulit Prabu Kresna Dan Robot Yang Memiliki Senjata Besar Berbentuk Lingkaran.....	114
Gambar 4.5 Data Visual Wayang Kulit Raden Werkodara Dan Robot Yang Memiliki Senjata Berukuran Besar	114
Gambar 4.6 Data Visual Wayang Kulit Prabu Rahwana Dan Robot Jahat Yang Memiliki Ukuran Besar.....	115
Gambar 4.7 Data Visual Wayang Kulit Batara Kala Dan Robot Jahat Yang Memiliki Ukuran Besar.....	115
Gambar 4.8 Data Visual Wayang Kulit Hanoman Dan Robot berwujud Seekor Kera.....	116
Gambar 4.9 Referensi Visual Gundam 00 QanT dan Jaeger Striker Eureka	117
Gambar 4.10 Wayang Kulit Raden Gatotkaca dan Perkembangan Desain Sketsa Mulai Dari Awal Sampai Final	118
Gambar 4.11 Wayang Kulit Raden Antareja dan Perkembangan Desain Sketsa Mulai Dari Awal Sampai Final	119

Gambar 4.12 Wayang Kulit Raden Wisanggeni dan Perkembangan Desain Sketsa Mulai Dari Awal Final	120
Gambar 4.13 wayang kulit Prabu Kresna dan perkembangan desain sketsa mulai dari awal sampai final	121
Gambar 4.14 wayang kulit raden Werkudara dan perkembangan desain sketsa mulai dari awal sampai final	122
Gambar 4.15 Wayang Kulit Prabu Rahwana dan Desain Final Dari Rahwana.....	123
Gambar 4.16 Wayang Kulit Batara Kala dan Desain Final Dari Kala.....	124
Gambar 4.17 Wayang Kulit Hanoman dan Desain Final Dari Hanoman	125
Gambar 4.18 Logo Perancangan.	126
Gambar 4.19 Logo Klan dan Pasukan Militer.	131
Gambar 4.20 Layout Hal. 1-2.	132
Gambar 4.21 Layout Hal. 3-5.	133
Gambar 4.22 Layout Hal. 6-7.	134
Gambar 4.23 Layout Hal. 8-9.	135
Gambar 4.24 Layout Hal. 10-11.	136
Gambar 4.25 Layout Hal. 12-13.	137
Gambar 4.26 Layout Hal. 14-16.	138
Gambar 4.27 Layout Hal. 17-18.	139
Gambar 4.28 Layout Hal. 19-20.	140
Gambar 4.29 Layout Hal. 21-22.	141
Gambar 4.30 Layout Hal. 23-24.	142
Gambar 4.31 Layout Hal. 25-26.	143
Gambar 4.32 Layout Hal. 27-28.	144
Gambar 4.33 Layout Hal. 29-30.	145
Gambar 4.34 Layout Hal. 31-32.	146
Gambar 4.35 Layout Hal. 33-34.	147
Gambar 4.36 Layout Hal. 35-36.	148
Gambar 4.37 Layout Hal. 37-38.	149
Gambar 4.38 Layout Hal. 39-40.	150
Gambar 4.39 Layout Hal. 41-42	151
Gambar 4.40 Layout Hal. 43-44.	152

Gambar 4.41 Layout Hal. 45-46.	153
Gambar 4.42 Layout Hal. 47-48.	154
Gambar 4.43 Layout Hal. 49-50.	155
Gambar 4.44 Layout Hal. 51-52.	156
Gambar 4.45 Layout Hal. 53-54.	157
Gambar 4.46 Layout Hal. 55-56.	158
Gambar 4.47 Layout Hal. 57-58.	159
Gambar 4.48 Layout Hal. 59-60.	160
Gambar 4.49 Layout Hal. 61-62.	161
Gambar 4.50 Layout Hal. 63-64.	162
Gambar 4.51 Layout Hal. 65-66.	163
Gambar 4.52 Layout Hal. 67-68.	164
Gambar 4.53 Layout Hal. 69-70.	165
Gambar 4.54 Layout Hal. 71-72.	166
Gambar 4.55 Layout Hal. 73-74.	167
Gambar 4.56 Layout Hal. 75-76.	168
Gambar 4.57 Layout Hal. 77-78.	169
Gambar 4.58 Layout Hal. 79-80.	170
Gambar 4.59 Layout Hal. 81-82.	171
Gambar 4.60 Layout Hal. 83-84.	172
Gambar 4.61 Layout Hal. 85-86.	173
Gambar 4.62 Layout Hal. 87-88.	174
Gambar 4.63 Layout Hal. 89-90.	175
Gambar 4.64 Layout Hal. 91-92.	176
Gambar 4.65 Layout Hal. 93-94.	177
Gambar 4.66 Layout Hal. 95-96.	178
Gambar 4.67 Layout Hal. 97-98.	179
Gambar 4.68 Layout Hal. 99-100.	180
Gambar 4.69 <i>Cover Book</i> dan Poster	181
Gambar 4.70 Poster Pameran.	181
Gambar 4.71 Neon box.	182
Gambar 4.72 Ganci dan Stiker.	183

Gambar 4.73 Stand Akrilik.	184
Gambar 4.74 Case <i>Handphone</i>	185
Gambar 4.75 Pin.	186
Gambar 4.76 Desain Kaos.....	187

DAFTAR TABLE

Table 3.1 Jadwal Perancangan	43
Table 3.2 hal 1-2	75
Table 3.3 hal 3-5	75
Table 3.4 hal 6-7	76
Table 3.5 hal 8-9	78
Table 3.6 hal 10-11	79
Table 3.7 hal 12-13	79
Table 3.8 hal 14-16	81
Table 3.9 hal 17-18	82
Table 3.10 hal 19-20	83
Table 3.11 hal 21-22	84
Table 3.12 hal 23-24	84
Table 3.13 hal 25-26	85
Table 3.14 hal 27-28	85
Table 3.15 hal 29-30	86
Table 3.16 hal 31-32	87
Table 3.17 hal 33-34	87
Table 3.18 hal 35-36	87
Table 3.19 hal 37-38	89
Table 3.20 hal 39-40	89
Table 3.21 hal 41-42	90
Table 3.22 hal 43-44	90
Table 3.23 hal 45-46	91
Table 3.24 hal 47-48	92
Table 3.25 hal 49-50	92
Table 3.26 hal 51-52	93
Table 3.27 hal 53-54	94
Table 3.28 hal 55-56	94
Table 3.29 hal 57-58	95
Table 3.30 hal 59-60	95

Table 3.31 hal 61-62	96
Table 3.32 hal 63-64	96
Table 3.33 hal 65-66	97
Table 3.34 hal 67-68	98
Table 3.35 hal 69-70	99
Table 3.36 hal 71-72	100
Table 3.37 hal 73-74	100
Table 3.38 hal 75-76	101
Table 3.39 hal 77-78	102
Table 3.40 hal 79-80	102
Table 3.41 hal 81-82	103
Table 3.42 hal 83-84	104
Table 3.43 hal 85-86	104
Table 3.44 hal 87-88	105
Table 3.45 hal 89-90	106
Table 3.46 hal 91-92	106
Table 3.47 hal 93-94	107
Table 3.48 hal 95-96	108
Table 3.49 hal 97-98	108
Table 3.50 hal 99-100	108
Table 3.51 hal 99-100	108
Table 3.52 hal 99-100	108
Table 3.53 hal 99-100	108

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Cover art book</i> dan poster	190
Katalog	195
Poster pameran	196
Foto pameran.....	197
Foto suasana ruang sidang sebelum sidang dimulai	196

CONCEPT ART DESIGN FOR CHARACTER “RAKSHASA FACE THE LEGEND” COMIC

By: Oktian Chandra Edietya

ABSTRACT

This design for final task was made from the author's fondness at Gundam character, robot and war story, the author want to make a new character base on Gundam character and *wayang purwa*. At this final task design, author want to make a design concept art character for 'Rakshasa; Face The Legend' comic, who take a genre 'real robot war', and will used to support the character and the story line from the comic.

The design of concept art 'Rakshasa; Face The Legend' comic will use the character from *wayang* as concept inspiration for the main robot character, and to lift the Indonesian comic as one of the art culture in Indonesia once again. And to introduce it so that common people and next generation want to read Indonesian comic. The author used an explanation of *wayang* character from resource person, and drawing it again, but still used references from *wayang purwa* Surakarta's style, or usually called 'gagrak'.

Author use more modern approach like robot, whose kids, teenage, and adult likes, as reintroduction of *wayang* character. Author want to redisplay the character of *wayang purwa* with more modern and able to attract the attention and reading interest especially the teenager, this characters design was made by 3d software 'google sketchup', although allows time efficiency for workmanship, it also has drawbacks, there are difficulties when combined with the manual illustrations, so adjustment must make before the drawing process.

Keywords: Concept art, comic, character, *wayang*.

Disadari bahwa penciptaan karya skripsi Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu diharapkan demi kesempurnaan. Semoga penciptaan Skripsi Tugas Akhir ini membawa inspirasi dan kebahagiaan untuk semua.

Yogyakarta, Oktober 2018

Penulis

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Judul Perancangan

PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER UNTUK KOMIK
"RAKSHASA Face The Legend"

B. Latar Belakang

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak dan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik juga dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip didalam koran, dimuat pada majalah, hingga berbentuk buku. Di Indonesia banyak karya komik yang diciptakan komikus-komikus lokal, contohnya 'Gundala' karya Hasmi, 'Mahabarata' dan 'Ramayana' karya R.A. Kosasih, 'Imperium Majapahit' karya Jan Mitraraga, dan lain-lain.

Perkembangan komik di Indonesia dewasa ini mengalami penurunan karena banyak komik-komik dari luar negeri yang mendominasi komik Indonesia, misalnya dari Jepang sebut saja 'Naruto' karya Masashi Kishimoto, 'Dragon ball' karya Akira Toriyama, 'One Piece' karya Eiichiro Oda, 'Bleach' karya Tite Kubo, lalu dari Amerika ada 'Spiderman', 'Captain America', dan 'Iron man' ciptaan Marvel, dari DC ada 'Batman', 'Superman', 'The Flash', dan 'Wonder Woman'. Komik Indonesia seakan-akan tersingkir dan tidak diperhatikan oleh generasi muda, mereka kebanyakan akan memilih komik yang dari Jepang ataupun dari amerika untuk mereka baca, karena dianggap memiliki jalan cerita yang menarik dan tidak membosankan.

Sebagai usaha untuk mengimbangi masuknya komik-komik luar yang mendominasi pasar komik Indonesia, para pecinta komik Indonesia telah melakukan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan menciptakan situs *web* yang dikhususkan untuk membaca komik *Indie* dari Indonesia, agar komikus-komikus muda Indonesia mempunyai wadah untuk menyalurkan karya-karyanya. Situs *web* yang cukup terkenal adalah *ReonComic.com* dan

Ngomik.com, pada kedua situs tersebut banyak terdapat karya komik dari para komikus-komikus muda Indonesia.

Berawal dari rasa suka pada karakter Gundam, Robot, dan cerita perang. Penulis ingin membuat sebuah karakter baru, yang murni karya dari penulis, untuk merancang sebuah komik diperlukan metode dan tahapan produksi salah satunya adalah konsep visual. Penulis ingin membuat sebuah rancangan *Concept Art* karakter untuk komik RAKSHASA Face The Legend, dan akan digunakan untuk menunjang karakter dan jalan cerita dari komik RAKSHASA Face The Legend. Komik RAKSHASA ini mengambil genre fiksi dan *Real Robot War*, dengan cerita tentang pada masa dimana adat dan budaya sudah dilupakan, etika dan moral sudah tidak digunakan, dan hanya satu jalan untuk mengakhiri sebuah konflik, yaitu berperang. Diceritakan ada anak muda yang terpilih untuk menyelamatkan dunia, dan dia akan menggunakan sebuah robot raksasa yang diberi julukan "wayang", yang dalam bahasa jawa merupakan "wewayangan", dan pada bahasa Indonesia memiliki arti "bayangan", Orang-orang yang pada masa itu telah melupakan budaya, memberikan julukan "wayang" kepada robot itu karena robot tersebut tidak bisa dilihat dengan mata telanjang, dan yang bisa dilihat hanya bayangannya saja.

Concept art sendiri juga disebut sebagai pengembangan visual atau pengembangan konsep desain. Elemen-elemen yang terdapat pada sebuah *concept art* berupa *character design*, *environment design*, *weapon design*, *key art*, dan *vehicle design*. Elemen-elemen tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk ilustrasi dua dimensi (2D), maupun ilustrasi tiga dimensi (3D). Gaya ilustrasi yang digunakan pun bisa bermacam-macam, bergantung pada konsep cerita yang diangkat, misal gaya realis, semi realis, kartun, dekoratif, dan lain-lain. Perancangan ini tidak berfokus pada komiknya, tetapi lebih kepada konsep dan desain dari karakter, senjata, kendaraan/alat. dan beberapa ilustrasi adegan cerita. Melalui perancangan *concept art* ini diharapkan dapat membantu menambah keberagaman karakter, cerita, dan wawasan dari komik Indonesia.

C. Rumusan masalah

Bagaimana merancang karakter untuk *concept art* komik berjudul RAKSHASA Face The Legend menggunakan referensi tokoh pewayangan?

D. Batasan masalah

Pada perancangan *concept art* ini terdapat batasan permasalahan yang ditemukan yaitu pemilihan karakter/tokoh wayang yang digunakan sebagai inspirasi konsep desain karakter robot utama, referensi wayang yang digunakan berasal dari wayang purwa baik Mahabarata maupun Ramayana, jumlah karakter yang dirancang baik dengan menggunakan referensi karakter wayang ataupun hanya meminjam nama karakter wayang total berjumlah tidak lebih dari 13 karakter, karakter yang dirancang dikhususkan pada karakter robot, senjata, dan *vehicle* saja, perancangan ini pun hanya sebatas *concept art* untuk komik Rakshasa Face The Legend. Proses pemilihan karakter/tokoh ini dilakukan karena jumlah karakter/tokoh wayang yang terlalu banyak, dan setiap karakter dari wayang memiliki kekurangan dan keunggulannya masing-masing.

E. Tujuan perancangan

Tujuan dari perancangan *concept art* ini dibagi menjadi dua

1. Tujuan umum:

Mengangkat kembali komik Indonesia sebagai salah satu budaya seni di Indonesia, dan memperkenalkannya agar masyarakat luas dan generasi muda mau membaca komik Indonesia.

2. Tujuan khusus:

Membuat sebuah *concept art* yang mampu digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sebuah karya komik.

F. Manfaat perancangan

Manfaat perancangan *concept art* komik RAKSHASA Face The Legend

1. Bagi mahasiswa

Memperluas cakupan budaya lokal melalui media ilustrasi dengan menggunakan ilmu-ilmu DKV.

2. Bagi institusi

Memberi warna, wawasan, dan sudut pandang baru pada perancangan Tugas Akhir.

3. Bagi masyarakat

Minat masyarakat, khususnya generasi muda dalam membaca komik lokal Indonesia akan semakin bertambah.

4. Bagi penulis

Penulisan ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan pengalaman baru dalam hal perancangan terkait dengan desain komunikasi visual. Dan hasil penulisan bisa digunakan sebagai acuan untuk membuat sebuah karya komik.

G. Definisi operasional

Concept art adalah pengembangan visual atau pengembangan konsep desain., dan elemen-elemen yang terdapat pada sebuah *concept art* berupa *character design*, *environment design*, *weapon design*, *key art*, dan *vehicle design*. Elemen-elemen tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk ilustrasi dua dimensi (2D), maupun ilustrasi tiga dimensi (3D).

Perancangan *concept art* untuk komik RAKSHASA Face The Legend akan memperkenalkan karakter yang nantinya akan digunakan pada komik RAKSHASA Face The Legend, komik RAKSHASA Face The Legend ini mengambil genre fiksi dan *Real Robot War*., Karakter Robot utama pada perancangan ini bernama W.Y.N.G-00-B (*Weapon System Nuclear Generation*), dan akan meminjam nama "wayang" yang dalam bahasa Jawa merupakan "wewayangan", dan pada bahasa Indonesia memiliki arti "bayangan". Judul komik **RAKSHASA** ini dalam kosakata bahasa Indonesia dipakai sebagai istilah yang digunakan untuk menyebutkan sesuatu yang berukuran lebih besar daripada ukuran normal. Kata Raksasa dalam bahasa Indonesia berasal dari kata "Rakshasah" dalam bahasa Sanskerta yang berarti kejam. Rakshasa adalah suatu makhluk dalam mitologi Hindu. Dalam

kesusastraan Hindu yang datang ke Indonesia, seperti misalnya Ramayana dan Mahabharata, terdapat istilah “Rakshasa” yang digunakan untuk merujuk kepada bangsa makhluk yang jahat. Sampai saat ini istilah “raksasa” merujuk kepada sesuatu yang berukuran besar. Sedangkan *tagline* “Face The Legend” dalam bahasa Indonesia berarti “Hadapi Sang Legenda” adalah menggambarkan sosok robot berukuran besar yang berasal dari perang dimasa lampau, dimana unit robot ini beringas bak seorang raksasa dimedan perang, yang akan meneror musuh-musuh dan siapapun dihadapannya. Hal ini juga mengacu pada eksistensi raksasa yang menjadi sosok legenda dari dongeng dimasa lalu, yang dimana para raksasa ini suka meneror kehidupan dari orang-orang dengan cara memangsanya. Ukuran tubuh raksasa yang besar membuat takut orang-orang yang berada dihadapannya.

H. Metode Perancangan

Berdasarkan pemilihan topik permasalahan, memperkenalkan kembali komik Indonesia dengan konsep baru dan lebih menarik perhatian para generasi muda, sehingga generasi muda akan mau membaca komik lokal Indonesia. Setelah memilih topik permasalahan, rumusan masalah yang menjadi hambatan adalah, membuat *concept art* yang kreatif, imajinatif, inovatif, dan komunikatif, sehingga mampu menarik perhatian para pembaca. Demi mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan data-data yang akan digunakan sebagai acuan. Metode pengumpulan data-data tersebut dilakukan berdasarkan:

1. Data yang dibutuhkan

Data sekunder yang diperoleh melalui media buku, internet, berita, opini, atau artikel

2. Pengumpulan data

Interview narasumber dan tinjauan pustaka mengenai tokoh pewayangan dan *concept art*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan ini data dikumpulkan dengan metode:

a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung proses penulisan.

b. Observasi

Metode yang dilakukan dengan mengamati objek kajian secara seksama dan detail serta mengaitkannya dengan berbagai literatur yang sudah ada sebelumnya.

c. *Interview* atau Wawancara

Metode ini diterapkan dalam upaya memperoleh informasi atau respon masyarakat dari berbagai latar belakang terkait dengan objek yang diteliti. *Interview* dilakukan apabila data yang diperoleh melalui observasi kurang mendalam.

d. Aspek Visual

Teori yang mewujudkan konseptual menjadi karya visual, teori yang digunakan adalah teori Semantik. Semantik berasal dari bahasa Yunani “*semanien*” yang artinya “maksud” atau pengertian/persepsi tentang tanda visual pada pelihat/penerima/pengguna tanda. Semantik juga memiliki pengertian “studi tentang makna”, studi yang mempelajari makna merupakan bagian dari linguistik (Aminuddin 1988: 15). Dalam artian lain Semantik merupakan suatu tingkat dimana kita meneliti dan menganalisa makna dari suatu gambaran visual tertentu. Semantik mengandung pengertian studi tentang makna, konsep, dan arti suatu visual *image*.

I. Lingkup perancangan

Perancangan dilakukan berdasarkan:

1. Konsep cerita

Cerita berlatar belakang jauh pada masa dimana adat dan budaya sudah dilupakan, etika dan moral sudah tidak digunakan, dan hanya satu

jalan untuk mengakhiri sebuah konflik, yaitu berperang. Diceritakan ada anak muda yang terpilih untuk menyelamatkan dunia, dan dia akan menggunakan sebuah robot raksasa yang diberi julukan "wayang", karena robot tersebut tidak bisa dilihat dengan mata telanjang, dan yang bisa dilihat hanya bayangannya saja.

2. Desain karakter

Berdasarkan konsep cerita, karakter manusia utama adalah seorang pemuda berusia 19 tahun yang hidup didunia dengan menggunakan robot yang disebut sebagai Rakshasa untuk berperang.

Dia kehilangan kedua orang tuanya dalam perang yang berkepanjangan, hingga pada akhirnya anak ini akan mewarisi sebuah Rakshasa legendaris yang akan dapat mengakhiri perang. Karakter Robot utama pada perancangan ini bernama W.Y.N.G-00-B (*Weapon System Nuclear Generation*), akan meminjam nama "wayang" yang dalam bahasa jawa merupakan "wewayangan", dan pada bahasa Indonesia memiliki arti "bayangan". Konsep desain dari robot Rakshasa ini akan sedikit terinspirasi dari desain tokoh wayang kulit, yaitu Gatotkaca.

Versi wayang kulit yang menjadi inspirasi oleh penulis didalam perancangan ini adalah wayang purwa gagrak Solo/Surakarta. Pemilihan wayang ini dikarenakan wayang kulit gagrak Solo/Surakarta lebih sering dijumpai pada saat pementasan wayang kulit. Karakter robot yang digunakan nanti akan mempunyai ukuran dengan tinggi rata-rata 22 meter, dan berbahan bakar Nuklir dan Uranium.

3. Jumlah karakter berdasarkan dengan alur/jalan cerita

a. karakter manusia yang akan digunakan:

- 1) Karakter protagonis berjumlah 10 orang.
- 2) Karakter antagonis 7 orang.
- 3) Karakter pembantu berjumlah 23 orang.

b. Karakter robot yang akan digunakan:

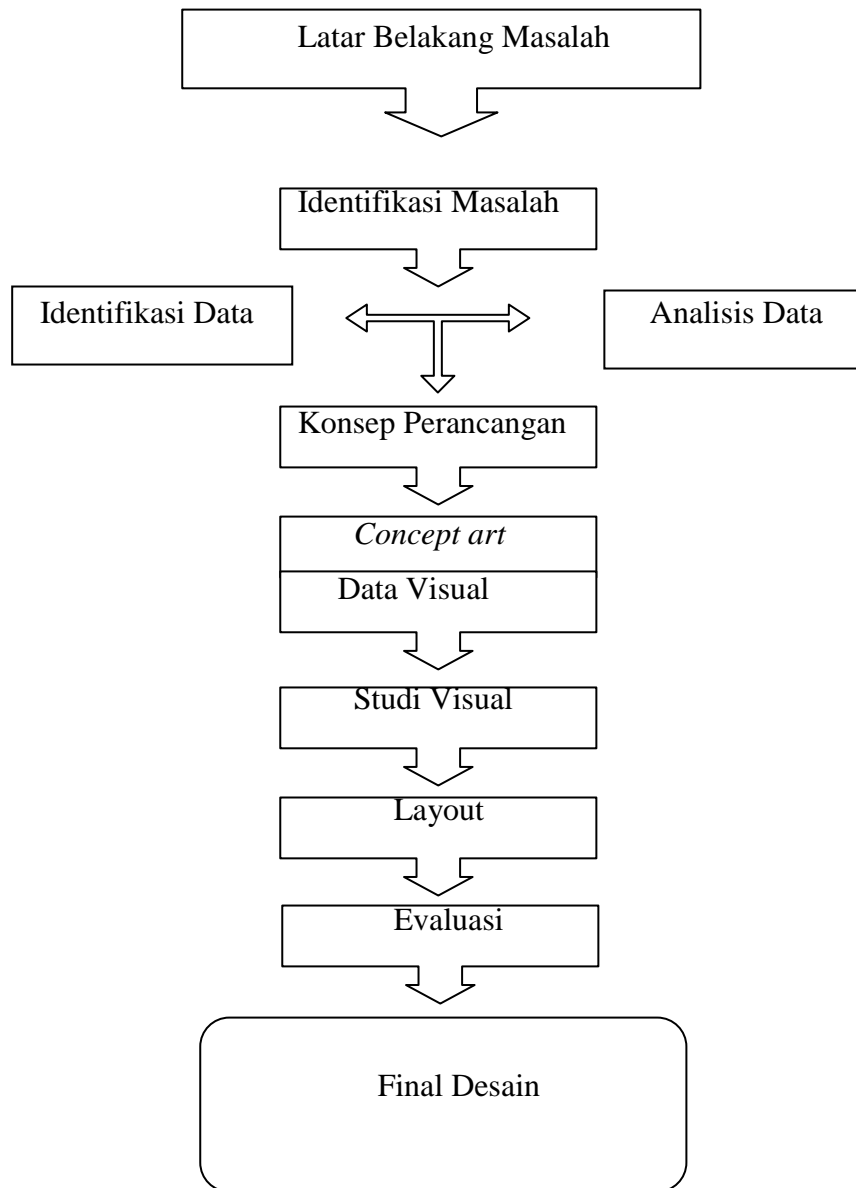
- 1) Karakter protagonis berjumlah 10 robot.
- 2) Karakter antagonis berjumlah 7 robot.
- 3) Karakter pembantu berjumlah 5 robot.

- c. Jumlah organisasi yang akan digunakan
 - 1) organisasi protagonis berjumlah 1 organisasi.
 - 2) organisasi antagonis berjumlah 2 organisasi.

J. Konsep perancangan

Memperkenalkan nama "wayang" yang berbeda dari sebelumnya. Sosok "wayang" pada komik RAKSHASA Face The Legend berwujudkan sebuah robot raksasa yang disebut sebagai legenda. Konsep desain dari robot raksasa ini akan sedikit terinspirasi dari desain tokoh wayang kulit, yaitu Gatotkaca. Kenapa Gatotkaca, karena Gatotkaca merupakan jagoan dari para Dewa, dia adalah anak dari Bima penengah Pandawa, dan merupakan salah satu pahlawan dari perang Baratayuda.

K. Skematika perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi