

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



Diajukan oleh:

Oktian Chandra Edietya

NIM 1310074124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

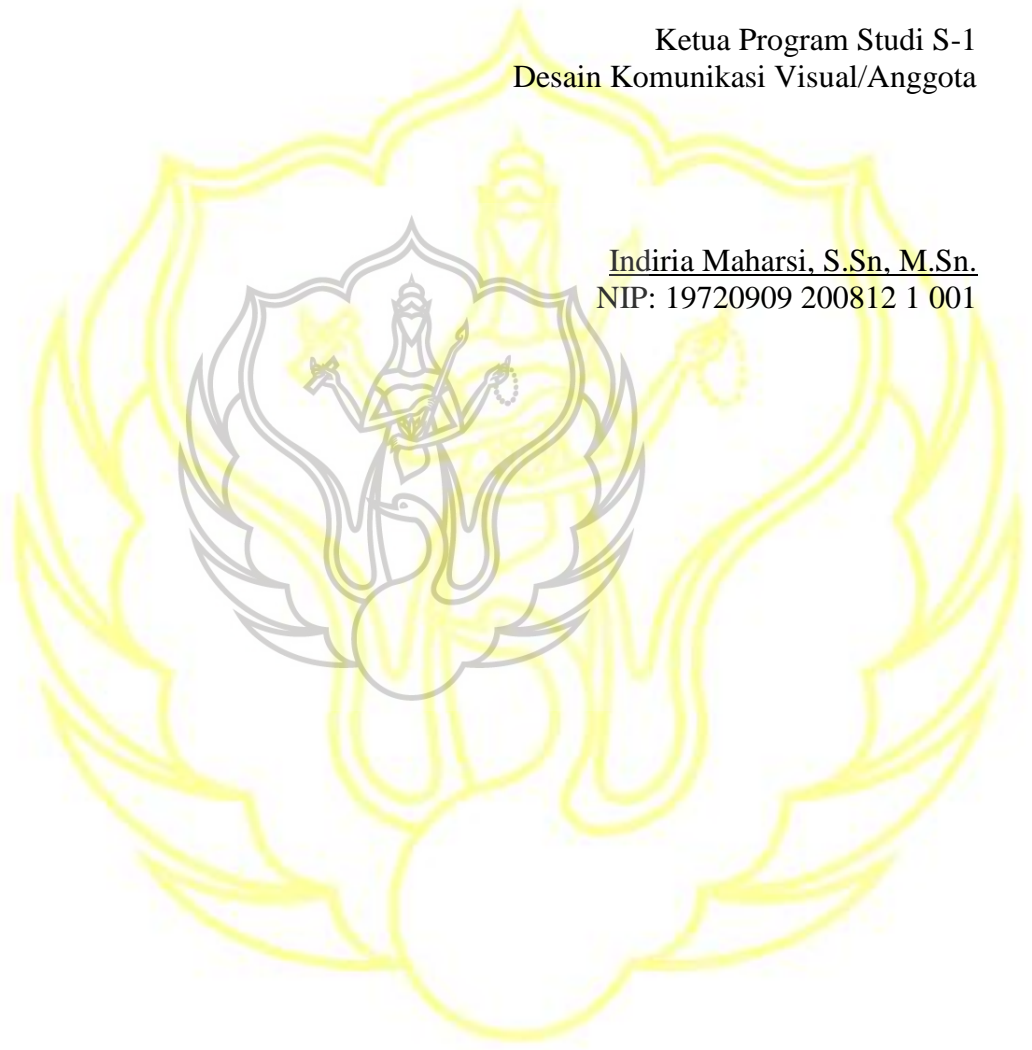
Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

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.

Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/Anggota

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



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

Oktian Chandra Edietya
Mahasiswa Prodi DKV Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Jogjakarta

oktianchandra@gmail.com

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.

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*.

PENDAHULUAN

1.1 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.

1.2 Rumusan masalah

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

1.3 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.

1.4 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.

1.5 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.

1.6 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 kesusastaan 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.

1.7 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*.

1.8 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.

1.9 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.

PEMBAHASAN

2.1 *Concept Art*

Pengertian *concept art* adalah bentuk ilustrasi di mana tujuan utamanya adalah untuk merepresentasikan desain, ide atau mood untuk digunakan pada film, video game, animasi, dan buku komik, *concept art* sering disebut sebagai *entertainment design/concept art* sebelum dimasukkan ke dalam produksi akhir. Secara harafiah *Concept Art* adalah gambar desain suatu objek untuk dijadikan sebagai patokan referensi ketika menggambar objek yang desainnya sama berkali-kali. Paling sering dipakai untuk Animasi 2 Dimensi terutama yang menggunakan teknik *frame by frame* (digambar satu per satu), komik, dan game atau animasi 3d (untuk storyboard dan dimodeling ke 3 dimensi nantinya). Menurut Arif Agung Suwarsono (2017:1) *Concept art* juga mengacu kepada pengembangan *visual design* atau konsep desain. Istilah *concept art* ini juga bisa diaplikasikan untuk kepentingan desain industri, fashion, seting untuk perfilman, dan sebagainya. Sedangkan Abu Khalam Shamsudin dalam jurnalnya menyatakan, *concept art* penting untuk mempresentasikan visual desain, ide, dan suasana hati. Pada generasi sekarang, teknologi digital digunakan untuk memvisualisasikan *concept art* untuk menyelesaikan tugas tertentu seperti animasi, video, komik, dll. Tugas utama dari *concept artis* adalah memiliki pemahaman dan pengetahuan prinsip seni yang lebih luas dan komunikasi antara pemikiran dan visualisasi. Literatur tentang *concept art* menunjukkan bahwa penulis berbeda dengan peneliti dalam hal memperhatikan dan memberi penekanan pada hal tertentu terutama elemen dan ide yang lebih spesifik. (Jurnal, Shamsuddin: 2014).

a. Elemen *Concept art*

1) Ilustrasi

Ilustrasi sangat berperan penting dalam pembuatan sebuah *concept art*, *concept art* yang baik tidak harus memiliki ilustrasi yang bagus. Pengertian ilustrasi menurut Soedarso (1990:1) dalam bukunya yang berjudul “Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni” memberikan definisi bahwa ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis

yang diabadikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian. Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks ataupun kalimat. Ilustrasi memperjelas teks ataupun kalimat khususnya bagi anak-anak yang belum mampu membaca. Menggambarkan adegan dalam suatu cerita, maka gambar tersebut secara umum menerangkan karakter atau keseluruhan isi cerita. Tidak hanya itu, ilustrasi juga berfungsi dalam menarik pembaca agar tertarik untuk membaca.

Kemampuan teknik drawing yang mumpuni ditambah dengan infografis yang memberikan penjelasan didalamnya, dapat menunjang audience untuk membaca dan memahami apa yang ingin disampaikan oleh penulis. Namun setiap artis memiliki kekuatan dan kemampuan tersendiri dalam membuat karya-karyanya, hal ini mampu menambah variasi sehingga akan menghasilkan karya concept art yang menarik. *Concept artist* memiliki spesialisasi masing masing, karena pengetahuan yang diperlukan dari setiap bagian terlalu luas dan bisa sangat berbeda antara satu dengan yang lain. Pada sebuah studio besar umumnya memiliki concept artist yang memiliki spesialisasi tertentu dalam setiap bagian *concept art*. Sehingga artis bisa fokus dan memiliki waktu lebih untuk melakukan penelitian dan meningkatkan kemampuan spesialisnya dalam memberikan concept art yang unik dan menarik bagi target audiens. Menurut *illustrator* Randy Robin Galiban dalam websitenya, menyatakan ada beberapa spesialisasi *concept art* yaitu:

a) *Character/Creature Design*

Desain yang digunakan sebagai referensi dari sebuah karakter atau makhluk, yang akan digunakan didalam pembuatan komik, film, maupun animasi. Unsur yang bisa digunakan untuk pembuatan karakter meliputi anatomi, fashion, gender, sejarah budaya, kepribadian, kerajaan, hewan, kebiasaan, dan gaya hidup, semua sangat berguna untuk karakter dan desain makhluk.

b) *Environment Design*

Environment dalam bahasa Indonesia memiliki arti “lingkungan”, lingkungan sendiri dalam KBBI memiliki arti daerah atau wilayah yang mempengaruhi pertumbuhan dari suatu organism makhluk hidup. *Environment* didalam *concept art* sendiri berarti tempat atau latar, dimana peristiwa yang terdapat didalam cerita itu terjadi. *Environment* ini sendiri meliputi, wilayah kekuasaan, markas besar, rumah, tempat ibadah, lokasi pertempuran, gedung, dll.

c) *Vehicle Design*

Didalam sebuah cerita, entah komik atau pun film. Salah satu yang menarik perhatian adalah desain kendaraan yang ada didalam komik atau film tersebut, apalagi kendaraan yang digunakan oleh tokoh utama.

2) Verbal

Hardjana dalam bukunya “*Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal (2003)*” mengemukakan bahwa komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata, entah lisan maupun tertulis. Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Komunikasi verbal menempati porsi besar. Karena kenyataannya, ide-ide, pemikiran atau keputusan, lebih mudah disampaikan secara verbal ketimbang non verbal. Dengan harapan, komunikasi (baik pendengar maupun pembaca) bisa lebih mudah memahami pesan-pesan yang disampaikan. Di dalam *concept art*, komunikasi verbal digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi yang terdapat dalam sebuah desain atau ilustrasi, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami apa yang ingin disampaikan oleh senimannya.

b. Fungsi *Concept Art*

Fungsi *concept art* ada beberapa macam:

- 1) Sebagai sarana untuk membantu pembaca mengenal elemen yang ada didalam komik, film, atau animasi. Contohnya karakter, kendaraan, baju yang dikenakan oleh karakter, *environment*, senjata, dll.
- 2) Sebagai sarana untuk referensi *illustrator*.

- 3) Sebagai media penunjang untuk pembuatan *merchandise*.
- 4) Sebagai visualisasi dari *script* yang sudah di konsep, visualisasi tersebut berupa ilustrasi 2D maupun 3D.
- 5) Sebagai media promosi berupa artbook dan merchandise komik.

c. Literasi Visual

1) Etika

Pada perancangan ini penulis ingin membuat sebuah desain robot yang bersumber dari tokoh wayang kulit. Pada perancangan ini robot besar yang digunakan untuk berperang dinamakan “raksasa”, sedangkan kata “raksasa” itu sendiri berasal dari 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*” (Sanskerta yang berarti kejam). *Rakshasa* adalah suatu makhluk dalam mitologi Hindu. Dalam kesusastaan Hindu yang datang ke Indonesia, seperti misalnya *Ramayana* dan *Mahābhārata*, terdapat istilah “*Rakshasa*” yang digunakan untuk merujuk kepada bangsa makhluk yang jahat. Sampai kini istilah “raksasa” merujuk kepada sesuatu yang berukuran besar. Hal ini juga mengacu pada eksistensi raksasa yang menjadi dongeng dimasa lalu, dimana para raksasa ini, suka meneror kehidupan dari orang-orang dengan cara memangsanya, dan ukuran tubuhnya yang besar membuat takut orang-orang yang berada dihadapannya.

Sedangkan dari segi desain robot, karakter Robot utama pada perancangan ini akan meminjam nama "wayang" yang dalam bahasa jawa merupakan "wewayangan", dan pada bahasa Indonesia memiliki arti "bayangan". Desain robot pada perancangan ini akan mengambil sedikit unsur dan ciri khas dari tokoh wayang. Desain robot didalam perancangan juga terinspirasi dari robot *Gundam* dan *Yaeger* didalam film *Pacific Rim*.

2) Media

Pada perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan karakter yang nantinya akan digunakan didalam komik. Pada perancangan ini, art work akan dicetak kedalam bentuk buku concept art. Kertas yang digunakan untuk mencetak karya pada buku concept art ini penulis menginginkan menggunakan kertas *ivory*, untuk poster menggunakan *artpaper*. Untuk media pendukung seperti action figure terdapat tiga pilihan yaitu menggunakan bahan dari *clay*, resin, atau kayu.

3) Evaluasi citra

Evaluasi citra adalah penggambaran kembali karya referensi menjadi karya baru, pada perancangan ini penggambaran kembali wayang kulit tradisional. Penggambaran karakter baru pada perancangan ini adalah dengan menggabungkan dua unsure, yaitu wayang kulit tradisional dengan robot pada era modern, detail motif dan ornament pada wayang kulit mungkin tidak diterapkan semuanya kedalam desain robot era modern. Namun tingkat akurasi dari penggambaran kembali karakter wayang kulit menjadi sosok robot juga perlu diperhatikan, agar tidak berbeda jauh dari versi aslinya. Namun begitu perbedaan dan improvisasi juga diperlukan, agar desain robotnya sesuai dengan era modern.

4) Interpretasi

Pada perancangan ini referensi dari penulis adalah wayang kulit tradisional, robot *Gundam*, dan *Yaeger Pacific Rim*. Penggabungan dua unsure menjadi satu, desain karakter robot ini akan sedikit berbeda dari versi aslinya. Pada versi aslinya, karakter wayang mempunyai kekuatan magis atau sihir, namun pada perancangan ini penulis rubah menjadi sosok robot. Karakter robot ini akan tetap memiliki kekuatan dari karakter wayang yang menjadi referensinya, namun dirubah menjadi lebih ilmiah dan masuk kedalam logika.

Penulis berharap pembaca tetap bisa melihat sisi visual dari sosok karakter wayang kulit, meskipun hanya sedikit unsur yang akan penulis ambil dari visual wayang kulit.

5) Kebutuhan

Kebutuhan pada bab ini adalah kebutuhan media ilustrasi yang akan digunakan oleh penulis. Media ilustrasi yang akan dipakai oleh penulis nantinya adalah media ilustrasi digital, karena penulis menginginkan untuk tone warna dapat diruba-rubah apabila terjadi ketidakcocokan. Media pendukung seperti poster dan katalog nantinya juga akan menggunakan ilustrasi digital, guna mempermudah proses pembuatan dan produksinya.

6) Efektifitas

Pada perancangan ini, penulis ingin memperkenalkan bahwa budaya local Indonesia, mampu untuk bersaing dengan budaya luar. Selain menggunakan karakter wayang sebagai referensi untuk membuat desain robot, penulis juga akan menyisipkan lakon dari karakter wayang yang penulis gunakan, namun dengan penggambaran kembali pada adegan komik dengan ditambah sentuhan modern.

2.2 Analisis Data

Perancangan *concept art* karakter untuk komik *Rakshasa face the legend* ini menggunakan metode 5w+1h, yaitu:

1. *What*

Merancang *concept art* karakter untuk komik *Rakshasa face the legend* dengan mengambil sedikit unsur dari karakter tokoh pewayangan dan mengemas *concept art* untuk memperkenalkan karakter yang ada didalam komik *RAKSHASA Face The Legend*.

2. *Who*

Target konsumen dari perancangan ini dapat dilihat dari segi demografis, geografis, psikografis, dan behavioristis.

a. Demografis

Orang yang berusia 12-34 tahun, yakni remaja yang masih berpendidikan SMP, SMA, kuliah, dan umum.

b. Geografis

1)Primer:

kota-kota besar di Indonesia (Jakarta, Surabaya, Madiun, Bandung, Semarang, Solo, Yogyakarta, Malang) terutama di Yogyakarta yang dekat dengan penulis.

2) Sekunder:

Nasional

c. Psikografis

Secara psikografis, komik dibuat untuk masyarakat yang menduduki strata kelas bawah hingga ekonomi kelas atas. Kebanyakan dari mereka menyukai komik, dan membacanya sebagai hiburan disela-sela kesibukan sehari-hari dan mereka yang tertarik dengan budaya Indonesia.

d. Behavioristis

Secara behavioristis, *concept art* ini ditujukan bagi mereka pecinta komik, dan suka mengoleksi artwork dan berbagai merchandisenya, sering mengikuti perkembangan dari komik melalui majalah, website, dan media sosial.

3. *Where*

Concept art karakter ini nantinya akan digunakan dalam proses produksi, dan akan dikomersialkan sebagai media promosi dari perilisan komik *Rakshasa face the legend* itu sendiri dalam bentuk buku keseluruhan Indonesia. Bisa didapatkan ditoko-toko buku dan secara online.

4. *When*

Concept art karakter untuk komik ini akan dirilis kedalam pada *event* Comicfest mendatang dalam bentuk buku, sebagai media promosi acara peluncuran perdana dari komik *Rakshasa face the legend*.

5. *Why*

Perancangan *concept art* karakter untuk komik *Rakshasa face the legend* ini dilakukan, karena komik Indonesia seakan-akan tersingkir dan tidak diperhatikan oleh para generasi muda, mereka kebanyakan berfikir kalau cerita dari komik Indonesia hanya itu-itulah saja dan mereka kebanyakan akan memilih komik yang dari Jepang ataupun dari Amerika untuk mereka baca, karena dianggap memiliki jalan cerita yang menarik

dan tidak membosankan. Untuk itulah *concept art* ini dibuat sebagai landasan dan panduan dalam tahap pra-produksi dan sebagai media promosi saat komik dirilis.

6. *How*

Concept art untuk komik *Rakshasa face the legend* yang memiliki genre *real robot war* ini, berupa ilustrasi dua dimensi yang meliputi karakter, kostum, ekspresi, dan gerak karakter, *environment, color, mood* atau *color script*, serta beberapa objek pendukung lainnya. *Concept art* ini akan dirancang berdasarkan dengan referensi visual dan literatur yang terkumul sebagai data acuan visual dalam proses pembuatan komik.

Concept art ini kemudian kemas kedalam bentuk buku, dan digunakan sebagai media promosi untuk komik *Rakshasa face the legend*. Dengan begitu target *audience* bisa semakin meluas. Ketika melihat *concept art* ini mereka yang belum membaca komiknya, dapat menikmatinya, terlebih para pecinta karya seni. Mereka dapat mengimajinasikan sendiri seperti apa konsep cerita dari komik, mengetahui tokoh-tokoh dan dunia dalam cerita dan proses pembuatan rancangan awal. Kemudian baik yang sudah membaca atau belum membaca komik *Rakshasa face the legend* ini akan timbul rasa ingin tahu lebih dalam mengenai detail cerita dari komik *Rakshasa face the legend*, dan diharapkan dapat menambah keinginan membaca komik dari Indonesia itu sendiri. Khususnya remaja, agar bisa lebih mengapresiasi kearifan lokal Indonesia dengan cara yang lebih menyenangkan dan menghibur, dan dapat turut serta menciptakan karya-karya yang dapat mengharumkan nama Indonesia di kancah internasional.

2.3 Tujuan media

Perancangan *concept art* untuk komik "RAKSHASA Face The Legend" akan memperkenalkan karakter yang ada pada komik "RAKSHASA Face The Legend", komik "RAKSHASA Face The Legend" ini sendiri mengambil genre *Real Robot War*.. Buku *concept art* ini akan dirilis bersamaan dengan komiknya, dan akan digunakan sebagai panduan dan

pengenalan karakter, kostum, senjata, *vehicle*, *environment*, dan lain-lain, agar para pembaca menjadi semakin tertarik untuk membaca komik “RAKSHASA Face The Legend”.Juga sebagai sarana promosi, agar menarik hati para pembaca dengan gambaran bagaimana jalan cerita komik ini nantinya.

2.4 Strategi media

Concept art ini akan digunakan sebagai media promosi agar menarik hati para pembaca dan mereka memiliki gambaran bagaimana jalan cerita dari komik ini, dimana akan dirilis bersamaan dengan komiknya. Sebagai bagian strategi media, untuk menambah keingintahuan dan rasa penasaran pembaca, maka strategi media akan dibagi menjadi sebagai berikut:

a. Media utama

1) Buku



Gambar 1 *cover book* dan poster

b. Media pendukung

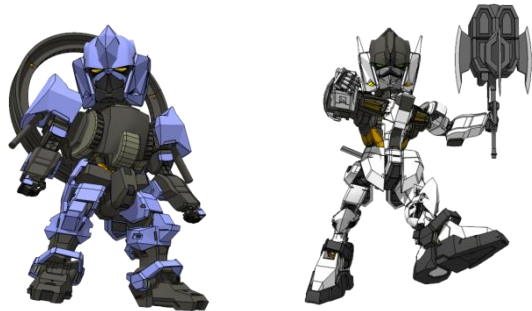
1) Poster



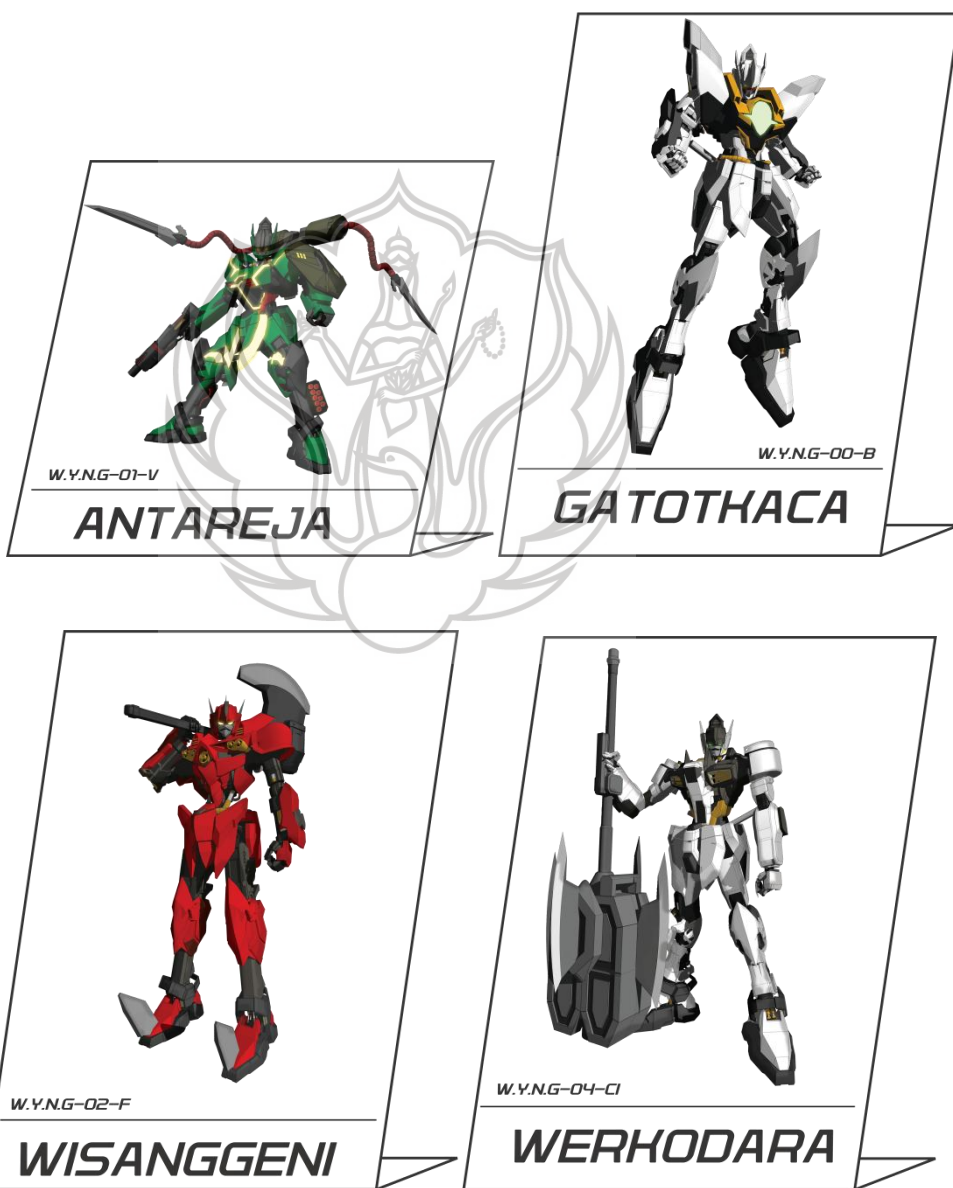
Gambar 2 Poster pameran

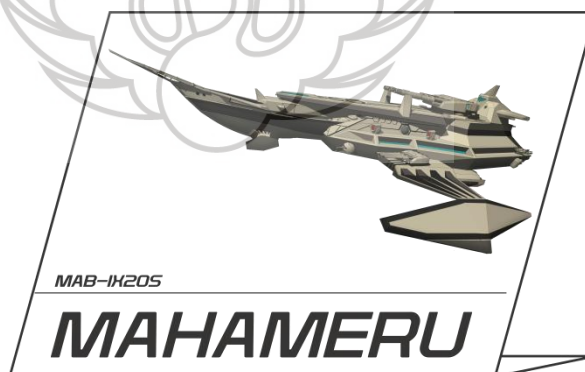
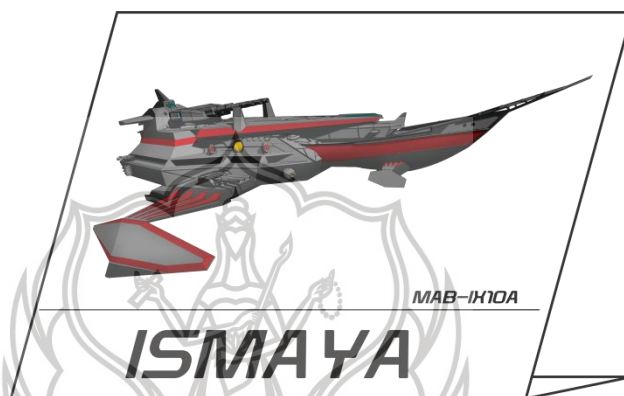
2) Stiker dan Ganci





Gambar 3 ganci dan stiker





Gambar 4 Stand Akrilik

KESIMPULAN

3.1 Kesimpulan

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-karakter yang dirancang dalam pembuatan *concept art* ini terinspirasi dari tokoh pewayangan khususnya wayang purwa. Karakter wayang yang digunakan tidak hanya karakter seperti Raden Gatotkaca, Werkodara atau Bima, Rahwana dan Hanoman yang populer, tetapi juga menampilkan karakter wayang seperti Wisanggeni, Antasena, Batara Kala kurang populer dikalangan remaja. *Layout* dari buku *concept art* ini akan memperlihatkan karakter-karakter robot, *vehicle*, organisasi militer, dan sekilas tentang karakter manusia yang nantinya akan digunakan.

Pada perancangan tugas akhir ini terdapat beberapa kendala yang agak menyulitkan bagi penulis, kendala tersebut adalah pengaplikasian kembali ilustrasi wayang purwa kedalam bentuk robot yang lebih modern. Ornamen tokoh-tokoh wayang yang rumit dan berbeda-beda antara satu dengan yang lain tidak semuanya dapat diaplikasikan kedalam bentuk robot modern. Sehingga penulis memutuskan untuk tidak memakai ornamen-ornamen tersebut, sebagai gantinya penulis menggunakan hasil interview dengan beberapa dalang tentang postur tubuh, senjata, dan ciri khas visual yang nantinya mungkin dapat diaplikasikan kedalam bentuk karakter yang baru. Kendala lain juga terdapat pada proses pembuatan karakter-karakter Rakshasa karena 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*.

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.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Agus M. Hardjana, *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Kanisius, 2003), h. 24
- Aminuddin. 1988. *Semantik, Pengantar Studi tentang Makna*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Atmowiloto, A. (1982). *Komik dan Kebudayaan Nasional*. Majalah Analisis Kebudayaan, Tahun ke II, Nomor 1, 1981-82, hal. 109- 120. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Classe, Oliver (Ed.). *Encyclopedia of Literary Translation into English*. (Vol. 2). (London: Fitzroy Dearborn Publishers, 2000).
- Kresna, Ardian. (2012). *Mengenal Wayang*. Jakarta: Laksana
- Soedarso. Sp.. 1990. *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Saku Dayar Sana, Yogyakarta.
- Sucipto, Mahendra, 2009. *Enksiklopedia tokoh-tokoh Wayang dan Silsilahnya*, Jogjakarta: Narasi.

Skripsi:

- Setiawan, Fajareka. 2015. *Perancangan Concept Art Video Game "The Art of Rwa Bhineda*. Tidak diterbitkan.
- Wicaksono, Priyo. 2013. *Perancangan Komik "Perang Pacific (1941-1945)"*. Tidak diterbitkan.

Internet:

- Carrot Academy. (2013). *Apa itu Concept Art?*. (online). tersedia: <http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art> (26 Februari 2017).
- <https://www.goodreads.com/book/show/28110011-batman-v-superman> (05 November 2017)
- <https://www.goodreads.com/book/show/23546824-the-art-of-marvel-s-the-avengers> (05 November 2017)