

PERANCANGAN *CONCEPT ART*
FILM ANIMASI 2D
“*THE LEGEND OF LEMBUSURA*”



PERANCANGAN

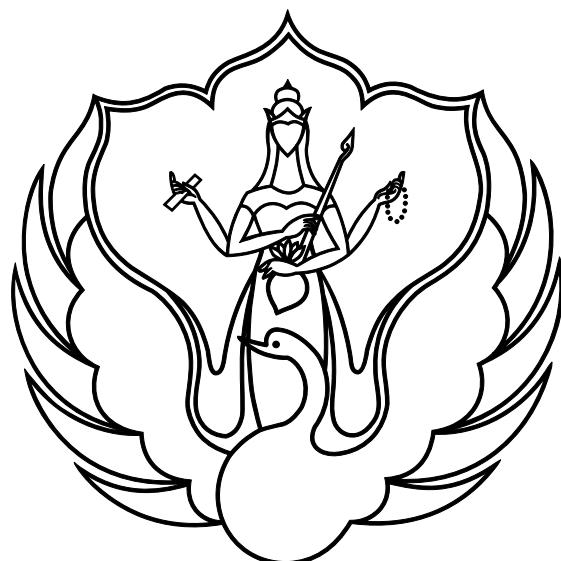
Oleh:

MOCH REZA ELFANI

NIM 1510155124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

PERANCANGAN *CONCEPT ART*
FILM ANIMASI 2D
“*THE LEGEND OF LEMBUSURA*”



PERANCANGAN

MOCH REZA ELFANI

NIM 1510155124

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
2020

Tugas Akhir Perancangan:

PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI 2D “THE LEGEND OF LEMBUSURA” diajukan oleh Moch Reza Elfani, NIM 1510155124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada 8 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Arif Agung Suwasoto, M.Sn.

NIP 19671116 199303 1 001/NIDN 0016116701

Pembimbing II

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007

Cognate Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual

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

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909



LEMBAR PERSEMBAHAN

Untuk semua yang selalu bersamaku dalam sedih dan senang.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Moch Reza Elfani
Tempat, Tanggal Lahir : Blitar, 7 November 1995
Nomor Induk Mahasiswa : 1510155124

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI 2D “THE LEGEND OF LEMBUSURA”** merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 20 Desember 2019

Moch Reza Efani

**LEMBAR PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Nama : Moch Reza Elfani
NIM : 1510155124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Penciptaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir penciptaan yang berjudul **PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI 2D “THE LEGEND OF LEMBUSURA”**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Dengan demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 19 Desember 2019

Moch Reza Elfani

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Pengkajian yang berjudul **PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI 2D “THE LEGEND OF LEMBUSURA”**. Tugas Akhir Perancangan ini merupakan salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis berharap penelitian ini menjadi bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai salah satu tambahan referensi mengenai animasi tentang cerita rakyat dalam bentuk sebuah *concept art*. Akhir kata, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh sebab itu, kritik dan saran membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan penelitian ini.

Yogyakarta, 10 Desember 2019

Moch Reza Elani

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan laporan penelitian ini penulis menyadari tanpa adanya dukungan, doa dan bantuan dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang ditujukan kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi T, M. Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah membimbing saya selama masa kuliah saya, mulai dari semester awal hingga Tugas Akhir.
5. Drs. Arif Agung S, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran, arahan dan bimbingan sehingga karya ini dapat diselesaikan
6. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi masukan, serta arahan selama mengerjakan Tugas Akhir.
7. Segenap dosen pengajar, karyawan, dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Ibu saya Sri Arti, serta ayah Burhani, yang selalu mendukung saya tanpa kenal lelah.
9. Teman-teman saya kuliah yang selalu menyenangkan Nanda, Husni, Rahmad, Yogie, Andri, Kartiko, Via, Dova, Mala, Adin, Kresna, Fahri, Seina, Pus, Friza, dan Lita.
10. Paman saya Alm.Umar, yang pernah mendukung saya dan memberi saya ide agar terciptanya Tugas Akhir ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih telah membantu dalam proses penggeraan Tugas Akhir ini.

ABSTRAK

Concept Art ini bertujuan untuk menceritakan kembali tentang legenda cerita rakyat tentang Lembusura yang berhubungan dengan Gunung Kelud. Legenda cerita rakyat ini sudah sepatutnya untuk terus diwariskan kepada generasi penerus bangsa. Karena seiring perkembangan teknologi, pelestarian budaya ini akan menjadi menarik jika diceritakan kembali dengan media yang lebih baru dan modern agar tidak hilang begitu saja karena perkembangan teknologi. Animasi adalah salah satu media yang tepat untuk mengangkat kembali, karena animasi selain menyenangkan, juga untuk memberikan suatu media yang baru untuk generasi sekarang.

Perancangan *concept art* animasi *The Legend of Lembusura* ini diharapkan bisa menjadi solusi untuk memberikan kembali ruang eksistensi cerita rakyat tentang legenda Lembusura. Sebagai media penyampaian, animasi diharap dapat menarik minat generasi muda sekarang untuk mengetahui kembali tentang cerita rakyat tentang legenda Lembusura ini. Agar generasi muda dapat senantiasa melestarikan cerita rakyat ini sebagai tanggung jawab besama, karena cerita rakyat bukan hanya dinikmati saja, namun juga harus diingat agar cerita rakyat tidak akan hilang karena perkembangan zaman.

Kata kunci: Animasi, Lembusura, *Concept Art*, Gunung Kelud.

ABSTRACT

Concept Art aims to retell the legend of the folklore about the Lembusura associated with Gunung Kelud. The legend of this folklore is supposed to continue to be handed down to the succeeding generations of the nation. Due to the development of technology, this cultural preservation will be interesting if retold with newer and modern media so as not to just disappear because of technological developments. The animation is one of the right media to lift back, because animations are besides fun, also to provide a new medium for the current generation.

Designing The concept of art animation The Legend of Lembusura is expected to be a solution to give back The space of existence of folklore about Lembusura legends. As a delivering media, the concept art animation is expected to attract the interest of the young generation now to find out more about the folklore of the Lembusura legends. For the young generation to be able to preserve this folklore as a responsibility because the folklore is not only enjoyed but also must keep in mind that the folklore will not disappear due to the development of the Times.

Keywords: Animation, Lembusura, Concept Art, Gunung Kelud

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| LEMBAR PERSEMAHAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA | iv |
| LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..... | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| UCAPAN TERIMA KASIH | vii |
| ABSTRAK | viii |
| <i>ABSTRACT</i> | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 17 |
| A. Latar Belakang | 17 |
| B. Rumusan Masalah..... | 19 |
| C. Tujuan Perancangan | 19 |
| D. Batasan Masalah..... | 19 |
| E. Manfaat Perancangan | 20 |
| F. Definisi Operasional:..... | 20 |
| G. Metode Perancangan | 21 |
| H. Metode Analisis Data | 22 |
| I. Skematika Perancangan | 23 |
| BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA..... | Error! Bookmark not defined. |
| A. Identifikasi Data | Error! Bookmark not defined. |
| 1. Gunung Kelud | Error! Bookmark not defined. |

| | | |
|----|--|------------------------------|
| 2. | Tokoh Cerita Legenda Lembusura : | Error! Bookmark not defined. |
| B. | Tinjauan Pustaka..... | Error! Bookmark not defined. |
| 1. | Tinjauan Tentang Legenda Lembusura | Error! Bookmark not defined. |
| C. | Landasan Teori | Error! Bookmark not defined. |
| 1. | Concept Art | Error! Bookmark not defined. |
| 2. | Character | Error! Bookmark not defined. |
| 3. | Gesture | Error! Bookmark not defined. |
| 4. | <i>Ekspresi</i> dan Emosi | Error! Bookmark not defined. |
| 5. | Anthropomorphism Guthrie | Error! Bookmark not defined. |
| 6. | Animasi | Error! Bookmark not defined. |
| 7. | Cerita Rakyat..... | Error! Bookmark not defined. |
| D. | Analisis Data..... | Error! Bookmark not defined. |
| E. | Kesimpulan..... | Error! Bookmark not defined. |

BAB III KONSEP PERANCANGANError! Bookmark not defined.

| | | |
|----|------------------------|------------------------------|
| A. | Konsep Media | Error! Bookmark not defined. |
| 1. | Tujuan Media | Error! Bookmark not defined. |
| 2. | Target Audience | Error! Bookmark not defined. |
| 1. | Strategi Media | Error! Bookmark not defined. |
| B. | Konsep Kreatif | Error! Bookmark not defined. |
| 1. | Tujuan Kreatif | Error! Bookmark not defined. |
| 2. | Strategi Kreatif | Error! Bookmark not defined. |

BAB IV VISUALISASI DESAIN.....Error! Bookmark not defined.

| | | |
|----|-------------------------|------------------------------|
| A. | Konten Buku | Error! Bookmark not defined. |
| 1. | Pembuka | Error! Bookmark not defined. |
| 2. | Desain Karakter | Error! Bookmark not defined. |
| 3. | Equipment & Weapon..... | Error! Bookmark not defined. |

| | | |
|-----------------------------|-----------------------|------------------------------|
| 4. | Environment Art | Error! Bookmark not defined. |
| 5. | Key Art..... | Error! Bookmark not defined. |
| B. | Media Utama..... | Error! Bookmark not defined. |
| C. | Media Pendukung | Error! Bookmark not defined. |
| BAB V PENUTUP | | Error! Bookmark not defined. |
| A. | Kesimpulan..... | Error! Bookmark not defined. |
| B. | Saran..... | Error! Bookmark not defined. |
| DAFTAR PUSTAKA | | Error! Bookmark not defined. |
| LAMPIRAN | | Error! Bookmark not defined. |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-------------------------------------|
| <u>Gambar 1. 1. Tabel Sketmatika Perancang</u> | 23 |
| Gambar 2. 1. Wisata Gunung Kelud | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2. 2. Grafik Letusan Gunung Kelud | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2. 3. Peta Daerah Rawan Bencana..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2. 4. Upacara Adat di Gunung Kelud | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2. 5. Patung Lembusura..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2. 6. Patung Jatha Sura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2. 7. Wayang Dewi Kilisuci..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2. 8. Patung Raja Brawijaya | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2. 9. Wayang Lembusura. | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2. 10. Genji Protagonis Dari Seri Overwatch. | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2. 11. Mother Mayhen Karakter Dari <i>City of Heroes</i> . | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2. 12. Rohan Karakter dari <i>Jojo's Bizzare Adventure</i> . | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2. 13. Nick Wilder Protagonis dari Film <i>Zootopia</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2. 14. Tabel Analisis 5W+1H | Error! Bookmark not defined. |
| No table of figures entries found. | |
| Gambar 4. 1. Patung Raja Brawijaya..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 2. Lubu Karakter Dari <i>Game Dynasty Warriors</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 3. Sketsa Karakter Raja Brawijaya..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 4. Sketsa Desain Karakter Raja Brawijaya..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 5. Sketsa Ekspresi Karakter Raja Brawijaya. | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 6. Karakter Raja Brawijaya. | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 7. Desain Karakter Raja Brawijaya. | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 8. Ekspresi Karakter Raja Brawijaya..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 9. <i>Character Sheet</i> Raja Brawijaya. | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 10. <i>Pose</i> dan <i>Gesture</i> Raja Brawijaya | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 11. Patung Dewi Kilisuci..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 12. Yin Ping Karakter Dari <i>Game Dynasty Warriors</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 13. Sketsa Karakter Dewi Kilisuci. | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 14. Sketsa Desain Karakter Dewi Kilisuci | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 15. Sketsa Ekspresi Karakter Dewi Kilisuci..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 16. Karakter Dewi Kilisuci..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 17. Desain Karakter Dewi Kilisuci..... | Error! Bookmark not defined. |

| | |
|--|-------------------------------------|
| Gambar 4. 18. Ekspresi Karakter Dewi Kilisuci..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 19. <i>Character Sheet</i> Dewi Kilisuci..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 20. <i>Pose dan Gesture</i> Dewi Kilisuci..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 21. Patung Lembusura..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 22. Huang Gai Karakter Dari <i>Game Dynasty Warriors</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 23. Sketsa Karakter Lembusura..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 24. Sketsa Karakter Desain Lembusura..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 25. Sketsa Ekspresi Karakter Lembusura..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 26. Karakter Lembusura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 27. Karakter Desain Lembusura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 28. Ekspresi Karakter Lembusura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 29. <i>Character Sheet</i> Lembusura..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 30. <i>Pose dan Gesture</i> Lembusura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 31. Patung Jatha Sura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 32. Huang Gai Karakter Dari <i>Game Dynasty Warriors</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 33. Sketsa Karakter Jatha Sura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 34. Sketsa Ekspresi Karakter Jatha Sura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 35. Sketsa Desain Karakter Jatha Sura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 36. Karakter Jatha Sura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 37. Desain Karakter Jatha Sura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 38. Ekspresi Karakter Jatha Sura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 39. <i>Character Sheet</i> Jatha Sura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 40. <i>Pose dan Gesture</i> Jatha Sura | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 41. Pasukan Bhayangkara..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 42. Sketsa Karakter Prajurit Majapahit | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 43. Karakter Prajurit Majapahit..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 44. <i>Character Sheet</i> Prajurit Majapahit..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 45. Lukisan Hayam Wuruk..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 46. Zhao Yu Karakter Dari <i>Game Dynasty Warriors</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 47. Sketsa Karakter Pangeran..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 48. Karakter Pangeran | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 49. <i>Character Sheet</i> Pangeran | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 50. Illustrasi Raden Wijaya | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4. 51. Cao Cao Karakter Dari <i>Game Dynasty Warriors</i> | Error! Bookmark not defined. |

defined.

- Gambar 4. 52. Sketsa Karakter Raja **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 53. Karakter Raja..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 54. *Character Sheet* Raja..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 55. Desain Pedang Prajurit **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 56. *Final Design* Pedang Prajurit **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 57. Desain Tameng Prajurit **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 58. *Final Design* Tameng Prajurit **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 59. Desain Bendera Majapahit **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 60. *Final Design* Bendera Majapahit..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 61. Desain Gong Kyai Sekar Delima **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 62 *Final Design* Gong Kyai Sekar Delima..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 63. Desain Busur Kyai Garuda Yeksa **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 64. Final Design Busur Kyai Garuda Yeksa **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 65. Sketsa Kerajaan Majapahit..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 66. Kerajaan Majapahit **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 67. Sketsa Singgasana Raja Brawijaya..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 68. Singgasana Raja Brawijaya **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 69. Sketsa Halaman Kerajaan Majapahit..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 70. Halaman Kerajaan Majapahit..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 71. Sketsa Pintu Masuk Kerajaan Majapahit..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 72. Pintu Masuk Kerajaan Majapahit **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 73. Sketsa Kerajaan Lembusura **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 74. Kerajaan Lembusura..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 75. Sketsa Puncak Gunung Kelud **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 76. Puncak Gunung Kelud..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 77. Sketsa Goa Selomangleng **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 78. Goa Selomangleng **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 79. Sketsa Singgasana Lembusura **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 80. Singgasana Lembusura..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 81. Sketsa Halaman Kerajaan Majapahit (Hancur) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 82. Kerajaan Majapahit (Hancur) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 83. Sketsa Goa Selomangleng **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 84. Goa Selomangleng **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 85. Sketsa Pangeran Melamar Dewi Kilisuci **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 86. Pangeran Melamar Dewi Kilisuci **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 87. Sketsa Lembusura Menugaskan Jatha Sura..... **Error! Bookmark not defined.**

- Gambar 4. 88. Pangeran Melamar Dewi Kilisuci **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 89. Sketsa Jatha Sura Menemui Dewi Kilisuci Dan Raja Brawijaya **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 90. Jatha Sura Menemui Dewi Kilisuci dan Raja Brawijaya. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 91. Sketsa Amarah Lembusura yang Membara **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 92. Amarah Lembusura yang Membara **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 93. Sketsa Pelaksanaan Sayembara **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 94. Pelaksanaan Sayembara **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 95. Sketsa Kemarahan Lembusura **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 96. Kemarahan Lembusura..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 97. Sketsa Raja yang Tidak Mampu Merentangkan Busur Kyai Garuda Yeksa **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 98. Raja yang Tidak Mampu Merentangkan Busur Kyai Garuda Yeksa **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 99. Sketsa Jatha Sura Mampu Menangangkat Gong Kyai Sekar Delima..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 100. Jatha Sura Mampu Menangangkat Gong Kyai Sekar Delima **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 101. Sketsa Lembusura Mampu Merentangkan Busur Kyai Garuda Yeksa... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 102. Lembusura Mampu Merentangkan Busur Kyai Garuda Yeksa **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 103. Sketsa Pertarungan Saudara Antara Lembusura dan Jatha Sura..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 104. Pertarungan Saudara Antara Lembusura dan Jatha Sura**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 105. Sketsa Kemenangan Lembusura Serta Kematian Jatha Sura **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 106Kemenangan Lembusura Serta Kematian Jatha Sura.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 107. Sketsa Lembusura Menagih Janji Dewi Kilisuci.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 108. Lembusura Menagih Janji Dewi Kilisuci **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 109. Sketsa Lembusura Menggali Sumur di Puncak Gunung Kelud **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 110. Lembusura Menggali Sumur di Puncak Gunung Kelud **Error! Bookmark not**

defined.

Gambar 4. 111. Sketsa Prajurit Majapahit Menimbun Lembusura Dengan Bebatuan..... **Error!**

Bookmark not defined.

Gambar 4. 112. Prajurit Majapahit Menimbun Lembusura Dengan Bebatuan **Error!**

Bookmark not defined.

Gambar 4. 113. Sketsa Dewi Kilisuci Bertapa di Goa Selomangleng Hingga Moksa **Error!**

Bookmark not defined.

Gambar 4. 114. Dewi Kilisuci Bertapa di Goa Selomangleng Hingga Moksa **Error!**

Bookmark not defined.

Gambar 4. 115. Sketsa Logo *The Legend of Lembusura*..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 116. Logo *The Legend of Lembusura* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 117. Layout Illustrasi Buku **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 118. Poster *The Legend of Lembusura* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 119. Desain Kaos *The Legend of Lembusura* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 120. Desain Katalog **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 121. Desain Stiker **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 122. Desain Pin **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 123. Desain Banner **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 124. Fanpage Media Sosial Instagram..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak sekali kebudayaan daerah dengan karakteristik yang berbeda disetiap daerahnya. Dengan banyaknya kebudayaan tersebut, masih banyak masyarakat yang mulai meninggalkan budaya daerah sendiri karena pengaruh budaya yang lebih modern. Karena budaya daerah sudah sudah dianggap kuno, walaupun masih ada beberapa kalangan masyarakat yang masih setia untuk mempertahankan kebudayaan di daerahnya. Kebudayaan Indonesia akan selalu menarik untuk diangkat kembali, karena kebudayaan Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda disetiap daerahnya, selain berbeda cerita rakyat tersebut sangatlah menarik untuk diangkat kembali.

Oleh karena itu, dibutuhkan semacam media untuk memperkenalkan kembali cerita-cerita rakyat tersebut, media tersebut haruslah menarik, contohnya adalah animasi. Animasi selain mempunyai fungsi menjadi media yang menarik, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk memperkuat wawasan budaya melalui film. Selain itu ada juga kepentingan untuk memperkuat industri kreatif dalam bidang film animasi dan juga ada upaya untuk merangsang para film maker animasi / animator untuk menghasilkan film-film animasi yang bertema budaya sebagai langkah untuk menjadikan animasi untuk industri mandiri di negeri sendiri. Contohnya seperti film animasi karya anak bangsa, yaitu "*Battle of Surabaya*", animasi tersebut sangatlah menarik, karena selain memiliki cerita yang bagus, namun juga memiliki pesan moral dan nilai-nilai baik didalamnya. Animasi tersebut juga sukses memperkenalkan kembali tentang cerita sejarah, karena cerita dalam animasi tersebut dapat dengan mudah dipahami dan menjadi lebih menarik meskipun cerita tersebut gabungan antara cerita asli dan fiktif, karena cerita sejarah tersebut meskipun digabungkan dengan cerita fiktif, tetapi dapat diceritakan kembali tanpa mengubah cerita yang aslinya.

Dalam pembuatan animasi memiliki proses yang panjang, diawali dengan konsep sampai ke finishing. Animasi terdiri dari 3 proses, dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada pra produksi terdapat sebuah

konsep, konsep sangat penting dalam menjadi acuan untuk pembuatan proses film, oleh karena itu konsep harus terlihat menarik dan sesuai cerita yang akan dianimasikan. Konsep tersebut nantinya akan divisualkan, dan konsep yang divisualkan itu juga disebut dengan “*concept art*”. *Concept art* ini berisi tentang visualisasi dari konsep-konsep cerita yang nantinya akan dianimasikan, seperti karakter, *background*, dan beberapa adegan yang berhubungan dengan film animasi yang akan dibuat. *concept art* sangatlah penting karena menjadi aspek utama sebagai bagian dari industri animasi, dimana *concept art* dapat digunakan sebagai karya desain yang menggambarkan strategi visual, dan materi visual yang dapat dianalisa sebagai langkah awal prototype film animasi.

Sebuah film animasi pastinya dibutuhkan sebuah cerita, cerita yang akan diadaptasikan haruslah menarik dan harus memiliki tujuan kenapa animasi tersebut dibuat, cerita tersebut contohnya adalah cerita rakyat dari jawa timur yaitu tentang legenda Lembusura, karena dalam cerita tersebut sangatlah menarik untuk diangkat dan mempunyai nilai humanis yang dapat disampaikan ke masyarakat yang relevan dengan keadaan/situasi saat ini, yaitu tentang ramalan yang ada dalam cerita tentang bencana akibat ulah sifat-sifat manusia.

Cerita rakyat dibalik terbentuknya Gunung Kelud tersebut adalah cerita tentang pembalasan dendam Lembusura, yang dimana Lembusura dikhianati janji Raja Brawijaya, dan Putri Dyah Ayu Pusparani karena menolak kemenangan Lembusura untuk menikahi Putri Dyah Ayu Pusparani, karena Lembusura merupakan pemuda yang memiliki kepala Lembu. yang terdapat dalam cerita rakyat Lembusura ini berhubungan dengan Gunung Kelud dan Jawa Timur di keadaan sekarang, meskipun cerita tersebut sudah lama ada. Namun masih banyak masyarakat Jawa Timur yang mengabaikan cerita tersebut, terutama pada generasi-generasi muda. Padahal banyak pesan moral dan nilai-nilai baik yang dapat diambil dari cerita tersebut. Cerita tersebut patut untuk diketahui oleh semua kalangan masyarakat khususnya generasi muda, sehingga dapat mengerti dan mengambil sisi baik dari cerita tersebut, agar cerita tersebut dapat diturunkan dari generasi ke generasi dan tidak akan hilang. Selain cerita yang menarik, animasi nantinya akan mengambil tema fantasi, yang dimana tema tersebut sangat digemari oleh generasi-generasi muda, sehingga

perpaduan antara cerita rakyat dan tema fantasi sangatlah cocok untuk menarik minat generasi muda.

Concept art nantinya akan melewati banyak proses, seperti karakter yang akan dibuat, latar belakang yang tepat, desain karakter, desain pakaian, desain senjata, properti, dan lain lain. *Concept art* ini disusun terlebih dahulu, karena nantinya ini akan menjadi panduan untuk berjalannya animasi yang akan dibuat. Selain sebagai panduan, *Concept art* nantinya akan berbentuk *artbook* yang memiliki fungsi untuk bentuk promosi dari sebuah film animasi tersebut, semakin menarik *concept art* yang dibuat, semakin banyak juga yang akan tertarik kepada film animasi tersebut. Selain untuk menjadi acuan proses animasi, *concept art* juga membawa hal penting untuk memperkenalkan kembali budaya Indonesia kepada semua kalangan masyarakat khususnya generasi muda dengan cara yang lebih menarik dan informatif.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *Concept Art* film animasi 2D “The Legend of Lembusura” secara menarik dan informatif sehingga dapat diterima oleh masyarakat khususnya generasi muda ?

C. Tujuan Perancangan

Untuk merancang *Concept Art* film animasi 2D “The Legend of Lembusura” secara menarik dari segi karakter, latar belakang, dan beberapa adegan dalam cerita.

D. Batasan Masalah

Perancangan ini hanya berfokus pada pembuatan ilustrasi dua dimensi yang meliputi karakter, latar belakang, senjata, bangunan, dan beberapa adegan yang ada dalam cerita dengan output utama berupa buku “*Concept Art*”

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat :

Sebagai media untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat tentang sejarah terbentuknya Gunung Kelud

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa dalam merancang *Concept Art* animasi yang menarik dengan diadaptasi dari cerita rakyat.

3. Bagi Institusi :

Diharapkan mampu wawasan baru bagi khasanah perancangan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual bahwa perancangan *Concept Art* ini merupakan salah satu manifestasi Desain Komunikasi Visual yang potensial kedepannya dan jarang diminati di kalangan mahasiswa yang menempuh mata kuliah Tugas Akhir

F. Definisi Operasional:

1. Animasi

Animasi adalah kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan. (Suheri, 2006:27)

2. *Concept Art*

Concept art adalah proses pengembangan visual digunakan untuk mengembangkan rasa dan bentuk dari sebuah proyek. *Concept artist* menggunakan cerita dan karakter untuk membuat konsep dasar yang digunakan sebagai panduan untuk suatu proyek secara keseluruhan (<http://artistryingames.com/concept-art-concept-art-important/>. Diakses 10 Juni 2019 pada pukul 15:30 WIB).

3. Cerita rakyat

Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun- menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan (Hutomo, 1991: 4)

4. Gunung Kelud

Gunung Kelud merupakan salah satu gunung berapi paling aktif di Indonesia, gunung ini setidaknya sudah beberapa kali meletus sejak 1000 masehi. Gunung Kelud meletus tidak kurang dari 30 kali sejak tahun 1000 M. Gunung Kelud ini berada di perbatasan Kabupaten Malang, Kabupaten Blitar, dan Kabupaten Kediri. (<https://tempatwisataseru.com/wisata-gunung-kelud-kediri-jawa-timur/>. Diakses 10 Juni 2019 pada pukul 18:00 WIB)

5. Kebudayaan

Kebudayaan merupakan salah satu buah pikiran baik berupa benda maupun tindakan yang mana senantiasa perlu kita lestarikan guna menjaga sejarah yang telah ada di Negara ini. (Koetjiningrat, 1985:180))

6. Fantasi

Cerita fantasi adalah menggambarkan dunia yang tidak nyata, dunia yang dibuat sangat mirip dengan kenyataan dan menceritakan hal-hal yang aneh, dan menggambarkan suasana yang asing dan peristiwa-peristiwa yang sukar diterima akal. (Zoest, 990:5-7)

G. Metode Perancangan

Metode utama dalam pengumpulan data dalam perancangan ini berupa data mengenai *concept art* dan data tentang seputar cerita rakyat terbentuknya Gunug Kelud, yaitu meliputi data verbal misalnya buku atau artikel mengenai rakyat Indonesia dan sejarah animasi. Untuk pengumpulan data juga dikumpulkan dari wawancara, internet, dan penelitian yang sudah ada.

Data Visual yang digunakan berupa cerita rakyat tentang terbentuknya Gunung Kelud, meliputi latar tempat, dan bangunan dari berbagai versi dan media yang dianggap relevan. Semua data tersebut akan digunakan untuk referensi dalam membuat visualisasi *Concept Art* yang mengangkat cerita rakyat sehingga menarik.

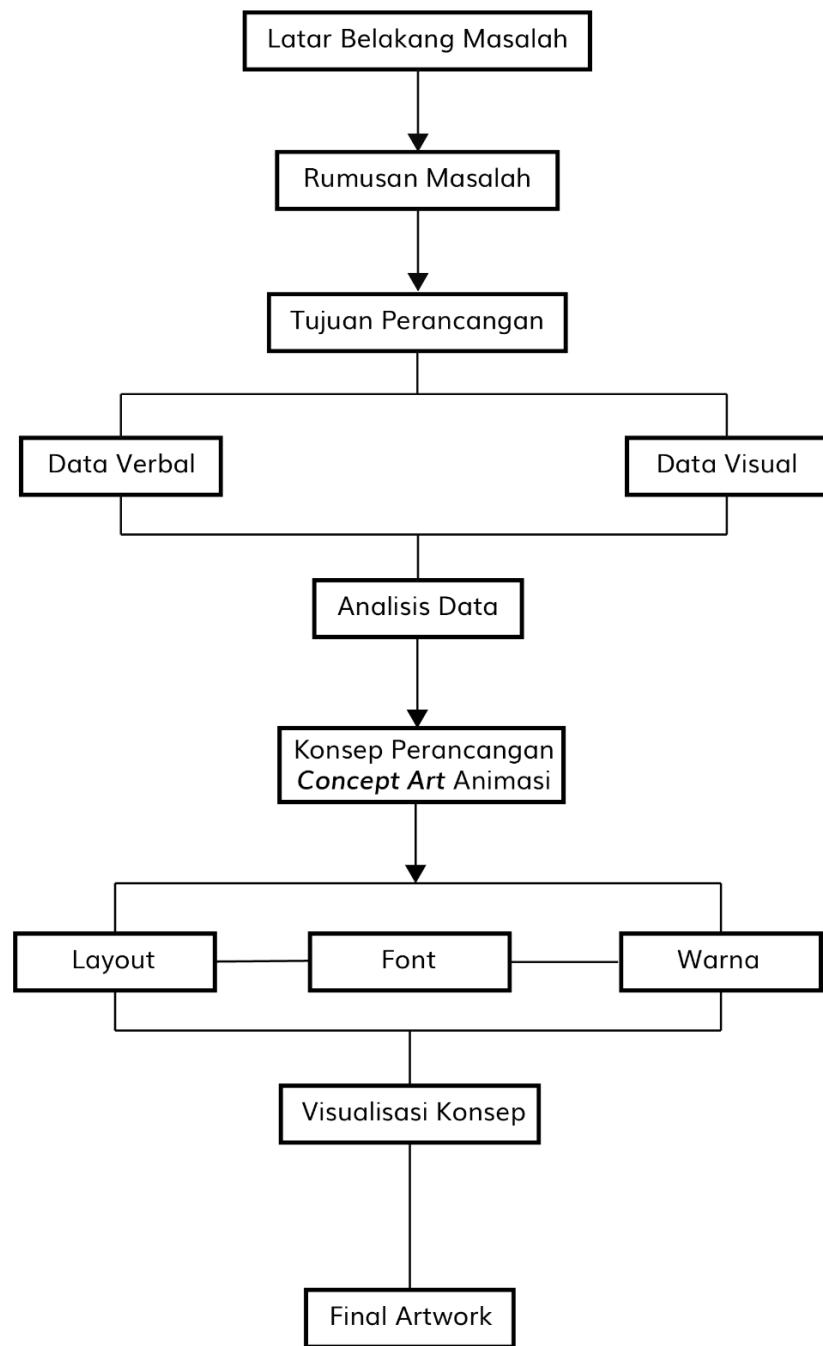
H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan metode analisis 5W + 1H. Berikut penjabaran dari metode tersebut :

1. *What?* (Apa?)
 - a. Apa itu *concept art*? Mengapa harus dibuat *concept art* untuk sebuah film animasi?
 - b. Apa yang menjadi “*selling point*” dari *concept art* itu?
2. *Why?* (Mengapa?)
 - a. Mengapa mengambil ide cerita dari Legenda Rakyat ?
 - b. Mengapa mengambil kisah hidup Lembusura ke masyarakat, Apa yang ingin disampaikan ke masyarakat tentang Lembusura ?
3. *Who ?* (Siapa?)
 - a. Siapa target pemasaran animasi tentang Lembusura?
4. *Where?* (Dimana?)
 - a. Dimana Concept Art ini akan di launching atau digunakan oleh klien untuk disiarkan ?
5. *When?* (Kapan?)
 - a. Kapan *Concept Art* ini akan dibuat ?
6. *How?* (Bagaimana?)
 - a. Bagaimana merancang sebuah *Concept Art*?

Metode ini nantinya digunakan untuk membantu menganalisis data lebih detail dari yang dibutuhkan dalam membuat perancaan sebuah buku *concept art* ini untuk mendapatkan detail informasi cerita tentang legenda Lembusura, sehingga membantu dalam perancangan ini dan dapat menghasilkan buku *concept art* yang lengkap dan informatif.

I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1. Tabel Skematika Perancang