

**MERANCANG *CONCEPT ART***  
**PANDUAN KEGIATAN KREATIF DI MASA DISRUPSI**  
**PANDEMI COVID-19 BAGI REMAJA**  
**Proyek eksperimen adaptasi novel “*Arok Dedes*” Pramoedya Ananta Toer**

**Baskoro Suryo Banindro <sup>1)</sup>, Asnar Zacky <sup>2)</sup>, Rikhana Widya Ardilla <sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup>Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
e-mail: banindro@gmail.com

**ABSTRAK**

*Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mendapatkan metode perancangan narasi visual berbentuk concept art. Proyek berbasis digital ini dimaksudkan sebagai aktivitas mengisi waktu luang work from home selama disrupsi dan adaptasi kebiasaan baru pandemi Covid-19 dengan kegiatan kreatif bagi remaja. Urgensi penelitian ini karena sejauh ini belum ada sebuah teori yang secara komprehensif membahas tentang merancang concept art. Data verbal dan visual dikumpulkan berdasarkan studi pustaka, kajian visual dan pustaka maya. Hasil penelitian ini selanjutnya diharapkan dapat digunakan sebagai dasar pijakan mewujudkan concept art bagi awam, remaja ataupun pehobi.*

**Kata Kunci** *disrupsi, concept art, digital, remaja*

**ABSTRACT**

*This experimental research aims to obtain a method of designing visual narratives in the form of concept art. This digital-based project is intended as an activity to fill free time work from home during the disruption and adaptation of new habits of the Covid-19 pandemic with creative activities for teenagers. The urgency of this research is because, so far, there has not been a comprehensive theory about designing concept art. Verbal and visual data are collected based on library studies, visual studies and virtual libraries. The results of this study are expected to be used as a basis for realizing concept art for the public, teenagers or hobbyist.*

**Keywords** *disruption, concept art, digital, teen*

**PENDAHULUAN**

Covid-19 telah memaksa kondisi disrupsi di tengah masyarakat hampir di seluruh belahan dunia, sehingga melahirkan tata kebiasaan baru (*new normal*) di segenap bidang. Salah satu sektor yang terkena dampak langsung dari mewabahnya virus adalah dunia pendidikan. Sejak 16 Maret 2020 hampir semua daerah di Indonesia meliburkan sekolah dan perguruan tinggi. Sistem *online* dan tayangan *virtual* berbasis digital menjadi pilihan bagi layanan publik, transaksi jual beli *online*, belajar dalam jaringan (*daring*), kelas *online* dan akses informasi publik lainnya.

Perancangan eksplorasi ini disusun dengan tujuan mendukung adaptasi kebiasaan baru, salah satunya adalah aktivitas kreatif merancang proyek dari objek cetak (narasi teks) ke objek digital (narasi visual) mendukung kebijakan kegiatan bekerja dari rumah (*work from home-stay home*) untuk generasi muda. Generasi muda, khususnya remaja milenial mempunyai potensi untuk turut berkarya dan menyelami wawasan secara mendalam mengenai industri digital. Sebuah acara seminar “Peranan Concept Art dalam Industri Animasi” yang dimentori oleh Rizki Katamsi selaku Art Director *MNC Animation* Universitas Multimedia Nusantara, telah mendorong kaum milenial untuk mulai melirik industri ini. Dengan diawali dari pengenalan *Pipeline*, peserta seminar dibimbing dalam menyusun *pre concept art* hingga *post game art*. (Katamsi, 2016)

Sejalan dengan tujuan merancang *concept art*, maka konsep visual karakter diadaptasi dari novel karya Pramoedya Ananta Toer. Mengapa remaja dipilih dalam segmen ini, karena pemanfaatan media digital

saat ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan keseharian anak muda Indonesia. Hasil survei menunjukkan bahwa 98% remaja yang disurvei kenal dan paham tentang internet dan 79,5% di antaranya adalah pengguna internet yang "setia". (Kominfo, 2014)

Hal ini menjadi titik dasar objek perancangan karena remaja merupakan generasi yang masih mudah mengikuti dinamika teknologi dan media, mengingat postproduksi buku *concept art* adalah *game art* dimana *operating systemnya* tergantung pada internet. Dari survei demografi remaja di Indonesia yang dilakukan menunjukkan bahwa dari 100 responden 94,12% menyatakan suka bermain video game. Ketertarikan dalam bermain game ini dipengaruhi oleh banyak hal, antara lain gambar/visual dari video game (30,19%), cerita (20,75%) dan skor atau nilai yang tinggi (20,75%) dari game menjadi daya tariknya, maka pemilihan topik penelitian dan perancangan ini cukup banyak bukti bahwa *concept art* menjadi begitu relevan (Sudamilah, 2019).

## METODE PERANCANGAN

Perancangan ini diawali dengan pengumpulan data verbal berdasar narasi isi buku novel sejarah politik "*Arok Dedes*" karya Pramoedya Ananta Toer. Kajian pustaka terkait *concept art* diperoleh dari paper tugas akhir, review dan artikel jurnal. Data direduksi dan dianalisis untuk selanjutnya diuraikan secara deskriptif naratif. Perancangan eksplorasi *concept art* berpedoman pada konsepsi *Pipeline Concept Art*: Ballesteros (2017). Visualisasi pengembangan karakter mendasarkan Kreatif Estetik: Nick Zangwill dan Eksplorasi Visual *Archetypes*: Tillman (2019), sebagai acuan eksperimen mewujudkan tokoh yang sebelumnya tidak dikenal wujudnya. Kesimpulan dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman merancang *concept art* bagi pemula, remaja dan pehobi.

## PEMBAHASAN

*Concept art* adalah bentuk gambar dengan tujuan utamanya adalah untuk menafsirkan sebuah gagasan visual dari desain, ide, atau *mood*, untuk digunakan dalam pembuatan film, video game, animasi, maupun komik sebelum dimasukkan kedalam tahap produksi akhir. (Tanuwijaya, 2020). Gambar *concept art* tidaklah sama dengan ilustrasi. Tujuan utama dari sebuah *concept art* adalah untuk mewujudkan sebuah representasi visual dari sebuah desain, ide, dan atau *mood* untuk kebutuhan film, video game, animasi, atau komik sebelum dijadikan hasil akhirnya. *Concept art* sendiri mencakup *world building* dari kisah yang diangkat sebagai dasar dari pengerjaan tahap berikutnya, mulai dari desain karakter, desain environment atau lingkungan, desain properti, dan lain sebagainya.

### ***Product concept art***

Guna memberikan pedoman yang benar dalam merancang *concept art* maka *Pipeline Concept Art*, (Ballesteros, 2017) membagi menjadi:

#### 1. *Design brief*

Mewujudkan konsep verbal menjadi bentuk visual ke sebuah ide haruslah bisa menjadikan hal tersebut tampak hidup. Dalam tahapan ini, tugas utama dari seorang *concept artist* adalah untuk mengeksplorasi. Mewujudkan narasi teks ke dalam narasi visual dalam objek *concept art* adalah keniscayaan.

#### 2. *Sketching*

Membuat ide menjadi nyata dalam bentuk visual dengan eksplorasi dari *style*, warna, karakter, dan *layout* adalah hal yang diutamakan. Dalam proses ini, ditentukan arahan artistik dari sebuah proyek.

#### 3. *Production*

Ketika arahan artistik *art direction* sudah ditentukan, seorang *concept artist* ditugaskan untuk merancang desain karakter, *environments*, kendaraan, dan aset visual lain yang diperlukan dalam pembuatan sebuah proyek.

Menurut Crossley (2014), membangun sebuah karakter memerlukan material, peralatan, dan perangkat lunak (digital software). Pendekatan yang digunakan lebih pada eksplorasi kreatif estetik, hal ini menjadi pertimbangan mengingat objek faktualnya telah berlangsung sangat lama sehingga membutuhkan cara mendapatkan ketepatan objektif untuk mencari dan menemukan bagaimana suatu

model visualisasi *concept art* dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan. Kreatif estetik sendiri menurut Zangwill seperti yang dikutip oleh Suwasono (2017) mempunyai pengertian kemampuan dari seseorang untuk mengolah objek yang tidak mempunyai citra visual menjadi bercitra karena seseorang tersebut berwawasan estetika.

Dalam merancang karakter, terdapat lima tahapan yang dapat dijadikan pertimbangan, yaitu *archetypes*: penggambaran personality, atau sifat-sifat personal yang hendak dilekatkan ke wujud rancangan. Naskah cerita: terdapat naskah sumber baik fiksi maupun non fiksi, Originalitas: objek yang diwujudkan nampak asli atau belum pernah ada sebelumnya, Bentuk: merujuk pada objek “babon” atau *mother of telling story* situasi zamannya. Referensi: dalam menciptakan karakter dimungkinkan adanya wujud referensi visual sebagai acuan (Tillman, 2019).

### ***Elemen concept art***

Elemen dasar merancang *concept art* menjadi bagian yang tidak dapat diabaikan begitu saja. Unsurnya meliputi: Konsep, Ilustrasi, *Layout*, Warna, dan Tipografi (Kurniawan & Patria, 2021). Konsep di dalamnya menyangkut sinopsis dan *story line concept art*.

### ***Ilustrasi***

Gaya ilustrasi *concept art* beragam, mulai realis, dekoratif, kartun, fantasi, surealis, *manga* baik dua ataupun tiga dimensi. Masing-masing gaya tersebut dapat menghadirkan situasi masa lalu, riang, horor, mistis ataupun futuristik, yang nantinya akan mewarnai hasil akhir *concept art*.

### ***Layout***

Selain pertimbangan *layout* pada penataan elemen gambar (*property*) sesuai sinopsis juga menyangkut sudut pengambilan gambar (*angle*), beberapa teknik pengambilan gambar dapat divisualkan sudut pandang di atas horizon (*bird eye*), sejajar horizon (*eye level*) dan di bawah horizon (*frog eye*). Pemilihan *angle* ini akan mempengaruhi citraan dan *impulse* suasana yang dihadirkan sesuai *setting* narasi visual. Warna, dalam *colouring concept art* yang dimaksudkan di sini adalah pemilihan *moodboard* dan *tone colour*, selain pada pemilihan *lighting* (pencahayaan cerah suramnya warna karena tone) juga menyangkut teknik sapuan khas yang dapat menimbulkan kesan dimensi. Makin dekat objek maka warnanya akan semakin tajam. *Colouring* yang lebih detail akan dilakukan selama progres.

### ***Tipografi***

Adapun tipografi, menyangkut pemilihan jenis huruf yang disesuaikan dengan tema atau *genre concept art* sehingga secara sugestif mendukung nuansa dan karakter yang dihadirkan oleh misi *concept art* itu sendiri.

### ***Narasi Visual***

Narasi visual adalah sebuah kisah ataupun dongeng yang diceritakan terutama melalui penggunaan media visual. Cerita (lalu atau kini) yang diceritakan dengan menggunakan media foto, ilustrasi, atau video, dan dapat ditingkatkan dengan grafik, musik, suara, dan audio lainnya (Caputo, 2003). Tabachnick (2015), dalam bukunya menjelaskan bahwa adaptasi karya sastra dalam bentuk narasi visual dapat memperkaya media kesusastraan alih-alih mengkerdikan karya aslinya. Narasi visual telah menjadi cara yang efektif untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan. Dari aspek visualisasi, narasi visual dengan cepat mendapatkan momentum dan teknik mutakhir yang berkembang dalam meningkatkan pemahaman sebuah objek (Chao Tong et.al. 2018).

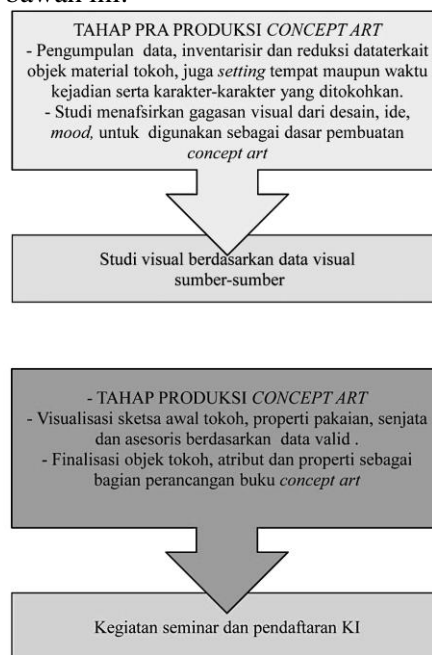
Di sisi lain narasi visual merupakan sumber daya pengajaran penting dengan kehadirannya yang kuat di semua masyarakat sejak evolusi bahasa manusia dan memiliki peran yang sangat efektif dalam pendidikan generasi muda (Rahiem, 2021). Struktur narasi visual terdiri atas komponen cerita narasi yakni: Peristiwa, Cerita, *Plot* (Purbasari, Zpalanzani, & Saidi, 2013). Peristiwa adalah kejadian (luar biasa) terkait suatu masa atau jaman (kronika), cerita adalah alur penggalan (bisa juga utuh) sebuah peristiwa yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal dan *plot* adalah urutan sebab-akibat dari peristiwa dalam sebuah cerita.

## ANALISIS DATA

Secara operasional, sampel akan dianalisis menggunakan pendekatan 5W1H. *What*-apa : saat ini novel *Arok Dedes* terwujud dalam narasi teks., *Why*-mengapa : saat ini dibutuhkan alih wahana dalam wujud narasi visual guna penyusunan buku *concept art*. *Who*-siapa : target *game art* adalah remaja generasi milenial. *When*-kapan : dekade ini di saat dirupsi pandemi Covid-19, yang secara habit dapat mengakomodasi anak muda dalam mengisi waktu di dalam rumah dengan konsep bermain sambil belajar sejarah. *Where*-dimana : generasi remaja milenial di kota besar, *urban* dan *suburban* di Indonesia. *How*-bagaimana : diperlukan media yang tepat agar tujuan adaptasi novel sejarah *Arok Dedes* ini tepat sasaran yaitu remaja milenial visual yang solutif di era industri kreatif 4.0.

### *Alur perancangan*

Untuk mempermudah jalannya penelitian dan perancangan, maka proses dan langkah penelitian dapat digambarkan dengan bagan alur di bawah ini:



Gambar 1. Bagan alur perancangan proses produksi *Concept Art Arok Dedes*  
Sumber: dokumentasi bagan penelitian Baskoro Suryo Banindro

### *Produksi*

Tahap produksi *concept art Arok Dedes* meliputi persiapan pengerjaan yang lebih bersifat teknis, terkait adaptasi dari teks ke rencana visualisasi objek dengan mempertimbangkan gaya ilustrasi, *layout* sajian visual *angle* yang akan digunakan untuk memposisikan tokoh, senjata, kendaraan maupun properti, warna dan *tone* apa yang akan digunakan sebagai *mood colour* sehingga tepat dan dapat menggambarkan dimensi waktu di zamannya, dan tipografi menyangkut pemilihan karakter huruf sehingga mendukung dan mensugesti keseluruhan tampilan akhir medium buku *concept art* itu sendiri.

Tahap akhir dari proses produksi *concept art* adalah final art work setelah mempertimbangkan unsur *layout, tone mood, colouring* dan eksekusi akhir menambahkan unsur tipografi di *slot* yang telah ditentukan. Visualisasi menyangkut seluruh objek yang telah dipilih berdasarkan sample yang telah direduksi meliputi tokoh utama, tokoh pendamping, perkakas meliputi senjata, pakaian, kendaraan, perabotan dan lingkungan pendukung.

### *Sinopsis*

Buku ini bercerita tentang kudeta (perebutan kekuasaan) yang terjadi pada masa Kediri. Tepatnya peristiwa yang umumnya kita sebut sebagai kejatuhan Tumapel dan bangkitnya Singasari. Bila pada umumnya Singasari hanya dimengerti sebatas mistiknya kutukan keris Empu Gandring, Pram

mengemas kisah kejatuhan dan kebangkitan ini dengan lebih manusiawi: berdarah, licik, dan dilaksanakan tidak lain oleh tangan-tangan manusia.

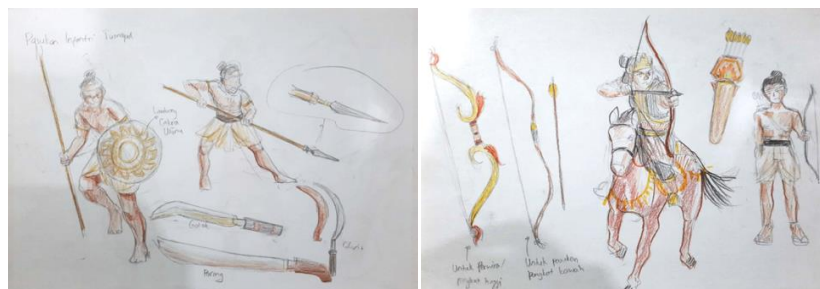
### **Storyline**

Dalam cerita novel *Arok Dedes* adaptasi karya Pram, terdapat 3 (tiga) *storyline*. Masing-masing judul utama dari novel yaitu; pertama Desain Karakter Utama, yang menceritakan tokoh sentral pendiri Singasari, kedua Desain Karakter Pengiring, yang mengambil sudut pandang intrik orang-orang di sekitar Tumapel, ketiga Desain Lingkungan dan *property* yang menggambarkan persenjataan, perabotan dan suasana lingkungan di Tumapel seperti bangsal agung, ruang akuwu dan istri, taman dan perbengkelan.

### **HASIL RISET STUDI VISUAL**



Gambar 2. Sketsa Tokoh Utama, Arok, Dedes, Ametung, Kebo Ijo  
Sumber: Karya Rikhana Widya Ardilla



Gambar 3. Sketsa prajurit infanteri dan kavaleri  
Sumber: Karya Rikhana Widya Ardilla

### **Finalisasi concept art**



Gambar 4. Tokoh Utama, Arok, Dedes, Ametung, Kebo Ijo  
Sumber: Karya Rikhana Widya Ardilla

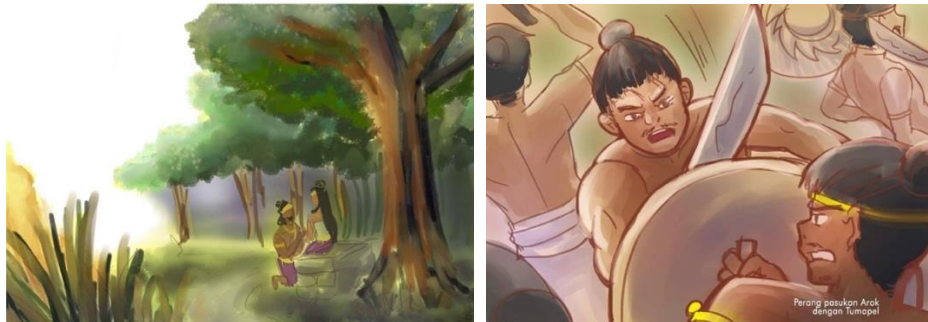


Gambar 5. Sketsa pakaian akuwu, asesoris, perlengkapan dan penunggang kuda  
Sumber: Karya Rikhana Widya Ardilla



Gambar 6. Sketsa arca dan candi Siwa Panataran  
Sumber: Karya Rikhana Widya Ardilla

**Final desain**



Gambar 7. Kolam pertirtaan pertemuan Arok dan Dedes serta suasana peperangan prajurit Tumapel melawan Kediri  
Sumber: Karya Rikhana Widya Ardilla

**BASKORO SURYO BANINDRO**

Magelang, 22 Mei 1965. Arief mengajar di almamater Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Yogyakarta sejak 1992. Lektor Kepala Bidang Kajian Desain Komunikasi Visual, Media dan Sejarah. Arief penelitian hibah DIPA (Direktori Riset dan Pengabdian Masyarakat) Kementerian dan penulisan buku yang ditulis dalam Pustaka Lumbung Bahasa (PB) Yogyakarta. Arief menjadi reviewer jurnal nasional Anaharipa (ANAHARIPA) Semarang dan Dialek (D) Yogyakarta, penulis artikel jurnal nasional terindeks SINTA 1 dan 2 untuk kajian sejarah seni rupa Indonesia, masa kolonial dan revolusi Indonesia. Menjadi anggota tim juri research artist lembaga (L) Yogyakarta dengan Taman National University of the Arts, Taiwan dan The University of Fine Arts of Thailand, Siamkarn Thailand. Arief dalam organisasi profesi APRI (Asosiasi Pengajar Hak Kekayaan Intelektual Indonesia) AIDA (Asosiasi profesional desain komunikasi visual Indonesia) KOPRI (Ikatan Desainer Profesi Indonesia) AKRI (Asosiasi Sentra Kekayaan Intelektual Indonesia) dan Asesor BAN PT. E-mail: banindro@gmail.com

**ASNAR ZACKY**

Yogyakarta, 7 Agustus 1957. Arief mengajar di almamater Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Yogyakarta sejak 1985, DKV UK Petra Surabaya, 1999, ASD "MSD" Yogyakarta, 1998, DKV UK Sebelas Mawana Kaliganda, 2006, MATIS Yogyakarta, 2009. Pengalaman profesi: Balho, gerbang Sirkus Halday, Ilustrasi poster, balho, display Lumbung Indonesia Prancis, Ilustrasi, desain grafis, display Arjuna Indonesia Supo86 Vancouver Canada, Ilustrasi balho, poster, etalase, display Miota Grup, Ilustrasi buku bertelan Galang Press, KPO GPU Gramedia, LSM tentang Kepemenuhan, Ilustrasi buku jurus Petak Sial Nusantara edisi bahasa Inggris terbit di Chiang Mai Thai, Thailand 2018. Penghargaan: Karya terbaik Ilustrasi poster Hari Psa Indonesia, 1996. Karya terbaik poster Hari Lingkungan, 1997. Karya terbaik lomba poster RIA Kasih Award 2013. Sumbangan: Menggambar hingga akhir hayat di kandang badan. Semangat: Menggambar kapan saja, di mana saja, dengan apa saja, untuk siapa saja. E-mail: poenokawarion@gmail.com

**RIKHANA WIDYA ARDILLA (Dilla/Diel)**

Jakarta, 13 Mei 2003. Mahasiswa (S) Yogyakarta, Program Studi Desain Komunikasi Visual, 2018. Salah satu peserta terpilih dalam mengikuti kegiatan Animasi Bootcamp 2022 ASGAI yang diadakan Tokyo University of the Arts, Jepang. Di kesempatan ini terlibat dalam kegiatan Interkultur Design Symposium 2022 oleh Hochschule Hannover, Jerman. Selain itu, Ardilla juga menjadi bagian dalam tim penulisan buku Jajal Koneksi Arca dalam Gelas Pameran Persepsi Koleksi 2020-2022 (2021) bersama tim dosen senior di Yogyakarta: Baskoro Suryo Banindro dan Arief Agung Susanto. Menikmati interest mendalami dengan bidang komik, arkeologi, paleontologi, sejarah, serta antropologi sejak kecil. Salah satu impian terbesarnya adalah dapat mendekatkan generasi seangkatannya dan generasi yang akan datang dengan topik-topik tersebut melalui hobi menggambar. E-mail: ardilla@gmail.com

**MERANCANG CONCEPT ART**

**"AROK DEDES"**

**ADAPTASI NOVEL**

**PRAMOEDYA ANANTA TOER**

BASKORO SURYO BANINDRO  
ASNAR ZACKY  
RIKHANA WIDYA ARDILLA

IP IS YOGYAKARTA

Gambar 8. Final desain cover buku *Concept Art Book Arok Dedes*.  
Sumber: Karya Rikhana Widya Ardilla

## KESIMPULAN

Penelitian dan perancangan eksperimen adaptasi novel sejarah politik karya Pramoedya Ananta Toer ini disusun untuk mendapatkan sebuah panduan merancang *concept art*. Mengingat *concept art* dapat saja bersumber dari cerita fiksi dan fantasi, maka agar dapat mendekati pada situasi di masanya, riset dan studi awal penelitian harus benar-benar mendasarkan pada data yang valid. Perancangan sebuah *concept art* harus diawali dengan data visual, pengolahan studi visual yang tepat menjadi salah satu syarat utama akan keberhasilan *art work* dan final desain menyangkut akan detil dan ketepatan objektif. Dalam eksplorasi *concept art*, *colour moodboard*, *setting* dan *property* menjadi studi karakter bagaimana emosi para tokoh diimplementasikan ke dalam figur sehingga tampak "hidup dan nyata". Untuk itu elaborasi akan teori *pipe line art*, kreatif estetik, penokohan karakter melalui *archetypes* akan berdayaguna dan menjadi pedoman utama dalam mewujudkan sebuah *concept art*.

## REFERENSI

- Ballesteros, P. 2017. The production pipeline - What Is Concept Art?, Sunnyvale, California: linkedin.com.
- Chao Tong, Richard Roberts. 2018. Storytelling and Visualization: An Extended Survey. *Information*, 9(65). <https://doi.org/10.3390/info9030065>
- Caputo, T. C. 2003. *Visual Storytelling: The Art and Technique*. New York, USA: Watson-Guption Publications.
- Crossley, K. 2014. *Character Design from the Ground Up: Make Your Sketches Come to Life*. United Kingdom: Octopus Books.
- Katamsi, R. 2016. *Preconcept Art Hingga Postgame Art Terkait Dengan Objek Animasi*. Jakarta.
- Kominfo. 2014. perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet. Jakarta. Retrieved from <https://kominfo.go.id>
- Kurniawan, A., & Patria, A. S. 2021. Perancangan Concept Art Karakter Si Buta dari Goa Hantu Reborn. *Barik*, 1(3), 31–40.
- Purbasari, S., Zpalanzani, A., & Saidi, A. I. 2013. Kajian Proses Adaptasi Narasi Visual “Scott Pilgrim Vs The World” Dari Komik Menjadi Film. *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia.*, 5(1).
- Rahiem, M. D. H. 2021. Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(4), 1–20.
- Sudamilah. 2019. Video\_Game\_Teknologi\_Dan\_Anak\_Survei\_Demografi.
- Suwasono, A. A. 2017. Konsep Art Dalam Desain Animasi. *DeKaVe*, 10(1). Retrieved from <http://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/1765>
- Tabachnick, S. E. 2015. *Drawn from the Classics: Essays on Graphic Adaptations of Literary Works*. English: McFarland.
- Tanuwijaya, S. 2020. perancangan-buku-concept-art-berdasarkan-novel-the-monstrumologist-karya-rick-yancey. *FSR IKJ Jakarta*.
- Tillman, B. 2019. *Creative Character Design, 2nd edition*. Florida: CRC Press: Taylor and Francis Group.