

ARTBOOK 'FROM ZERO TO HERO' CATATAN SUTRADARA FILM ANIMASI RODA PANTURA

Rifa Refita Jamal¹, Dini Faisal²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Jln Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Kota Padang, Sumatera Barat,
25171, Indonesia

Email: rifarefikajamal@gmail.com

Submitted: 20xx-mm-dd

Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd

DOI: 10.24036/humanus.v17i1.xxxx

Abstrak

Tujuan perancangan artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura adalah untuk menjadikan artbook ini sebagai media publikasi, menjadikan acuan serta referensi generasi muda dalam menciptakan film animasi, serta memperlihatkan proses penciptaan dari sebuah film animasi. Teori teori yang penulis gunakan pada perancangan artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura ini yaitu, seperti teori media cetak (buku), teori artbook, teori layout, teori warna, teori tipografi. Adapun Metode yang digunakan penulis pada perancangan artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura yaitu menggunakan metode Glass Box yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu Persiapan, Inkubasi, Luminasi, Verifikasi Evaluasi. Metode Analisis menggunakan 5W 1H yaitu, what, where, when, why, who, dan juga how. Dalam perancangan yang penulis rancang ini akan menciptakan sebuah media utama berupa buku artbook, dan juga beberapa media pendukung seperti t-shirt, bookmar, x-banner, poster, stiker, dan stempflash. Hasil dari perancangan artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura telah ditujukan kepada remaja hingga orang dewasa berusia 17-25 tahun, kepada mahasiswa, pelaku kreatif, dan animator. Sehingga artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura ini layak dicetak banyak dan dipublikasikan.

Kata kunci: artbook, film, animasi, catatan, sutradara

Pendahuluan

Artbook merupakan buku kumpulan konsep dan ilustrasi mengenai suatu cerita, komik, film, animasi, ataupun game. Adapun artbook termasuk dalam jenis buku, menurut Trim (2013) jenis- jenis buku dapat dibedakan menurut bidang kreatifnya. Artbook tidak hanya pada konten kreatif seni atau film. Artbook bisa dipakai di banyak bidang industri kreatif karena disetiap penciptaan karya pasti memiliki proses kreatif yang bisa dibuat dalam bentuk artbook. Di Indonesia artbook bergerak lebih lambat

© Universitas Negeri Padang

dari pada negara-negara maju, disebabkan oleh penciptaan artbook yang sedikit di Indonesia. Pernyataan ini dikemukakan oleh penulis berdasarkan tidak banyaknya temuan referensi artbook film animasi Indonesia oleh penulis. Hal ini menyebabkan calon seniman, kreator, animator, hingga sutradara muda susah untuk mencari referensi dan informasi dalam berkarya. Menurut Adisasmitho (2002) Artbook merupakan sebuah karya yang berisikan kumpulan seni dan dibentuk dalam sebuah media cetak yaitu buku. Pada perancangan Artbook ada beberapa hal yang diperhatikan dalam perancangannya, salah satunya layout. Menurut Rustan (2014) layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang terdapat didalamnya. Sedangkan menurut Gavin Amborse & Paul Haris, layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan ruang. Tidak hanya layout, beberapa elemen visual juga harus diperhatikan dalam perancangan. Menurut Rustan (2009) di dalam sebuah elemen visual terdapat foto, artworks, infographics, garis, kotak, inset, dan poin. Pada perancangan ini tidak hanya elemen visual saja yang terlihat namun juga terdapat elemen tidak terlihat, menurut Rustan (2009) elemen yang terdapat didalamnya ialah elemen Margin dan elemen Grid. Elemen-elemen ini merupakan kerangka yang tidak ikut dicetak. Fungsinya hanya membantu pembuatan sebuah layout.

Artbook pun memiliki fungsi sebagai media yang dapat menonjolkan sesuatu tema secara fokus dan menarik, berbeda dengan buku-buku pada umumnya, sebuah artbook tentunya memiliki keunikan sendiri melalui cara penyampaian pesan hingga bentuk dan cara perancangannya. Dalam perindustrian film animasi Indonesia artbook diciptakan sebagai alat pengembangan konten, adapun salah satu contoh artbook film animasi di Indonesia yaitu, Artbook "The Art of Si Juki The Movie: Panitia Hari Akhir" dimana didalam artbook tersebut terdapat konsep karakter, dan konsep visual lainnya dalam menciptakan sebuah film animasi di Indonesia.

Selain menceritakan konsep visual perjalanan sutradara dalam menciptakan sebuah karya film animasi, artbook ini diharapkan mampu menjadi media publikasi dari film animasi Roda Pantura itu sendiri mengingat eksistensi film animasi di Indonesia kurang dilihat oleh penikmat film animasi. Artbook ini juga diharapkan mampu menjadi sumber inspirasi bagi generasi muda dalam berkarya. Dan diharapkan dapat menjadi motivasi dan acuan animator muda, walaupun banyak perjalanan dan ujian yang harus ditempuh.

Selain menggunakan Artbook sebagai media utama dalam memperkenalkan perjalanan sutradara dalam menciptakan Film animasi Roda Pantura, terdapat beberapa media pendukung untuk mempromosikan Artbook "From Zero to Hero" catatan sutradara film animasi Roda Pantura yaitu, stempflash, x-banner, stiker, t-shirt, bookmark, dan juga poster.

Artikel yang relevan dalam perancangan ini dilakukan oleh Inariawan, Rinaldy., Rahmanadji, Didiek., Pahlevi, Andreas Syah., (2016) yaitu perancangan Artbook 'The Art of Baratayuda' berbasis Kisah Pandawa Lima. Yang membahas tentang artbook yang berisi konsep visual tentang kisah Pandawa Lima. Dan juga perancangan yang

sudah dilakukan oleh Rahman, Aulia., Faisal, Dini., (2020) yang membahas mengenai Perancangan Artbook Visual Karakter Kaba Anngun Nan Tongga.

Perbedaan pada perancangan ini akan dibuat dengan perbandingan perancangan lainnya yang sudah ada dalam artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura yang membahas tentang rangkaian konsep penciptaan sebuah animasi dan juga memperlihatkan rangkaian perjalanan sutradara dalam menciptakan sebuah karya film animasi dan dimasukkan kedalam artbook yang memiliki konsep seperti sebuah buku catatan.

Metode Perancangan

Metode pada perancangan ini adalah metode *glass box*. Metode perancangan merupakan strategi yang berguna dalam mengatur latar perancangan agar tetap memperoleh data yang sesuai dengan maksud tujuan dan juga karakteristik dalam perancangan karya. Menurut Jones dalam Wahyuningsih (2015) metode *glass box* merupakan metode berfikir secara rasional dan logis. Metode ini merancang berdasarkan analisis dan data yang menghasilkan *output* desain. Dalam metode *glass box* terdapat 4 tahapan yang dilakukan yaitu tahapan persiapan, selanjutnya inkubasi, luminasi dan verifikasi. Tahapan persiapan merupakan tahapan dimana perancang harus mempersiapkan diri dan menyiapkan hal hal yang dibutuhkan dalam perancangan. Tahapan inkubasi merupakan tahapan dimana perancang mulai memunculkan ide-ide untuk dikembangkan dalam proses perancangan. Tahapan luminasi merupakan tahapan dimana perancang menciptakan alternatif desain. Tahapan verifikasi merupakan tahapan dimana perancang akan melakukan penyeleksian alternatif desain dan menghasilkan finishing desain.

Dalam proses perancangan karya maka dilakukan metode analisis 5W+1H yaitu apa (*what*), kapan (*when*), siapa (*who*), dimana (*where*), mengapa (*why*), dan bagaimana (*how*). Dengan menggunakan 5W+1H penulis dapat menganalisis masalah dan pemecahan masalah dalam perancangan ini.

1. *What* (apakah yang menjadi permasalahan?)
Permasalahan dalam perancangan ini adalah dikarenakan belum adanya artbook tentang Roda Pantura, dan tugas akhir ini dijadikan alat arsip dan publikasi dengan tujuan artbook ini dapat menjadi referensi dan bermanfaat luas bagi pembaca.
2. *Who* (Siapa yang terdampak dalam permasalahan ini?)
Dampak didalam permasalahan ini adalah para animator, desainer, sutradara muda, ataupun pelaku kreatif terkhususnya ketika ingin menciptakan sebuah karya film animasi.
3. *When* (Sejak kapan permasalahan ini terjadi?)
Permasalahan ini terjadi semenjak perkembangan industri kreatif dalam bentuk film animasi yang terbilang lambat di Indonesia.
4. *Why* (Mengapa permasalahan ini terjadi?)
Permasalahan ini terjadi karena perkembangan industri kreatif budaya asing dalam bentuk film animasi berkembang lebih pesat daripada di Indonesia.

5. *Where* (Dimana permasalahan ini terjadi ?)
Permasalahan ini terjadi di wilayah Indonesia.
6. *How* (Bagaimana mengatasi masalah ini?)
Cara mengatasi permasalahan ini adalah dengan cara menciptakan Artbook catatan sutradara film animasi yang diharapkan mampu menjadi sumber referensi bagi pelaku kreatif dalam menciptakan sebuah karya film animasi.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Perancangan

Hasil perancangan diuji kelayakan agar mendapat kesimpulan secara menyeluruh mengenai pemahaman dan ketertarikan terhadap artbook yang sudah dirancang. Penulis melakukan pengujian kelayakan terhadap 3 orang yang berprofesi sebagai desainer grafis, ilustrator, dan Sutradara.

Tabel 1. Penilaian Uji Kelayakan

Keterangan : SB = (Sangat Baik) B = (Baik) S = (Sedang) K = (Kurang)

No.	Penilai	Usia (thn)	Cover Artbook	Ilustrasi	Layout
1.	Yolando Kelvino	23	B	SB	SB
2.	Zakhia Amini	25	SB	SB	B
3.	Hizkia Subiyantoro	40	SB	B	SB

Tabel 2. Pesan dan Masukan Penguji Kelayakan

NO	Penilai	Sebagai	Pesan dan Masukan
1	Yolando Kelvino	Desainer Grafis	Dengan menggunakan konsep seperti sebuah catatan, artbook ini sudah dianggap bisa menyampaikan maksud tersebut, dilihat dari tata letak yang sedikit berantakan dan penambahan elemen-elemen seperti coretan, menambah kesan bahwa ini terbilang unik dan saya harap bisa banyak

			diterima oleh penikmat buku diluar sana.
2	Zakhia Amini	Ilustrator	Mungkin ada beberapa orang berumur 17-25 tahun yang kurang mengerti maksud dari beberapa ilustrasi yang ada di artbook tersebut. Karena ilustrasi itu punya banyak jenis, bisa jadi target audiens nya diperjelas lagi, seperti orang apa, atau orang yang bagaimana, agar artbook ini bisa menyampaikan pesan tepat sasaran.
3	Hizkia Subiyantoro	Sutradara	Dalam penyampaian maksud dari buku ini, semua sudah terpenuhi, dari segi alur cerita buku yang memperlihatkan perjalanan, itu sudah sesuai konsep yang diinginkan, diharapkan artbook ini mampu menjadi buku yang bermanfaat.

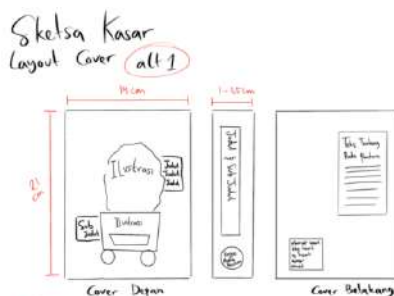
Berdasarkan hasil uji kelayakan, 3 penguji profesional mengatakan bahwa Artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura menyukai dan memiliki ketertarikan terhadap konsep cerita, konsep artbook, dan konsep layout. Hal ini menandakan bahwa artbook ini sudah layak di publikasikan.

2. Proses Perancangan

1. Perancangan Layout Media Utama

a. Cover

1) Sketsa Kasar Cover Artbook



Gambar 1: Sketsa kasar cover

2) Final Ilustrasi Cover Artbook



Gambar 2: Final desain cover

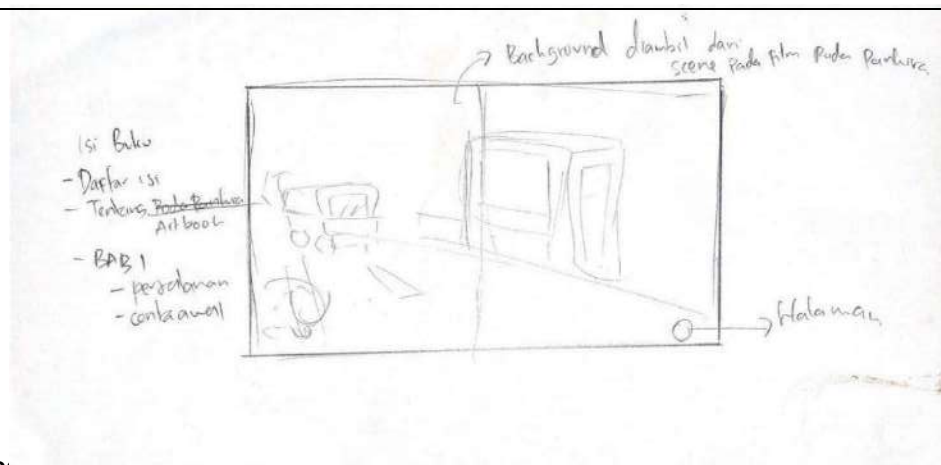
Pada perancangan ini perancang memperhatikan penggunaan warna dan typografi, adapun warna menurut Sanyoto (2005) warna dapat diidentifikasi secara obyektif fisik sebagai sidat cahaya yang dipancarkan atau secara subyektif psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Dan menurut Sihombing (2015:164). menjelaskan bahwa tipografi adalah properti visual yang pokok dan efektif lewat penerapan yang fungsional dan memiliki nilai keindahan.

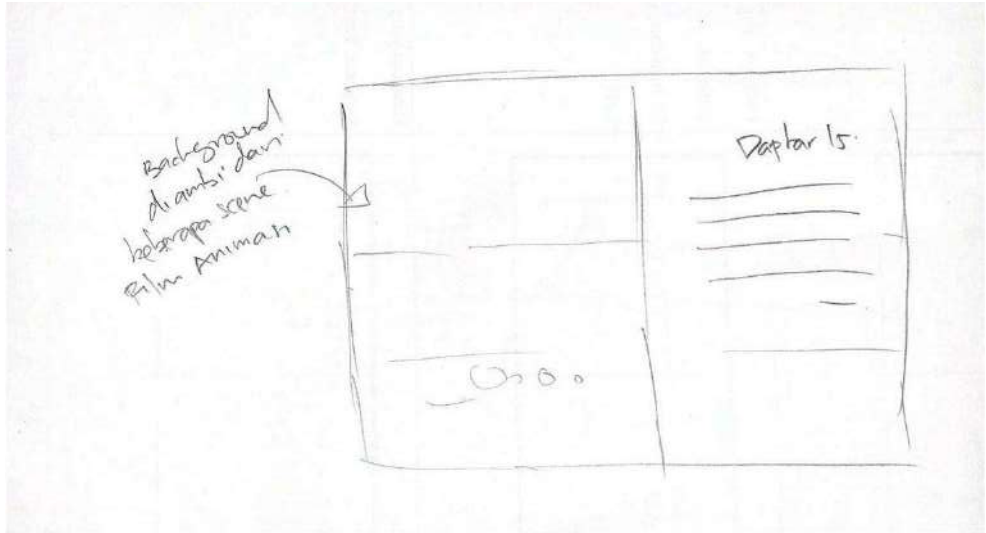
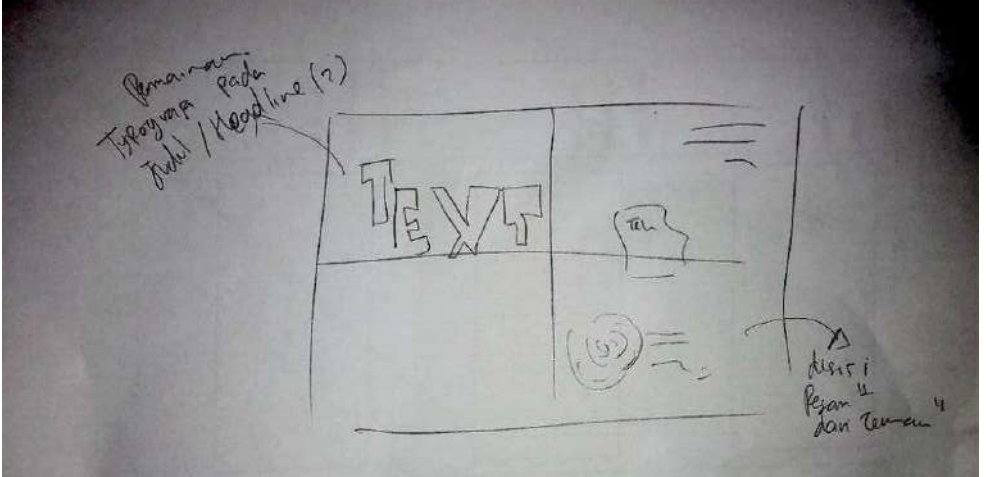
b. Isi Artbook

1) Sketsa Kasar Layout Isi Artbook.

Tabel 3. Sketsa Kasar Layout

No	Sketsa Kasar
----	--------------



1	
2	
3	

4	
5	



2) Layout Final Isi Artbook

Layout disusun dengan pembagian dalam beberapa bagian yang sama pada setiap isi *artbook* ini. Seperti pengkategorian pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

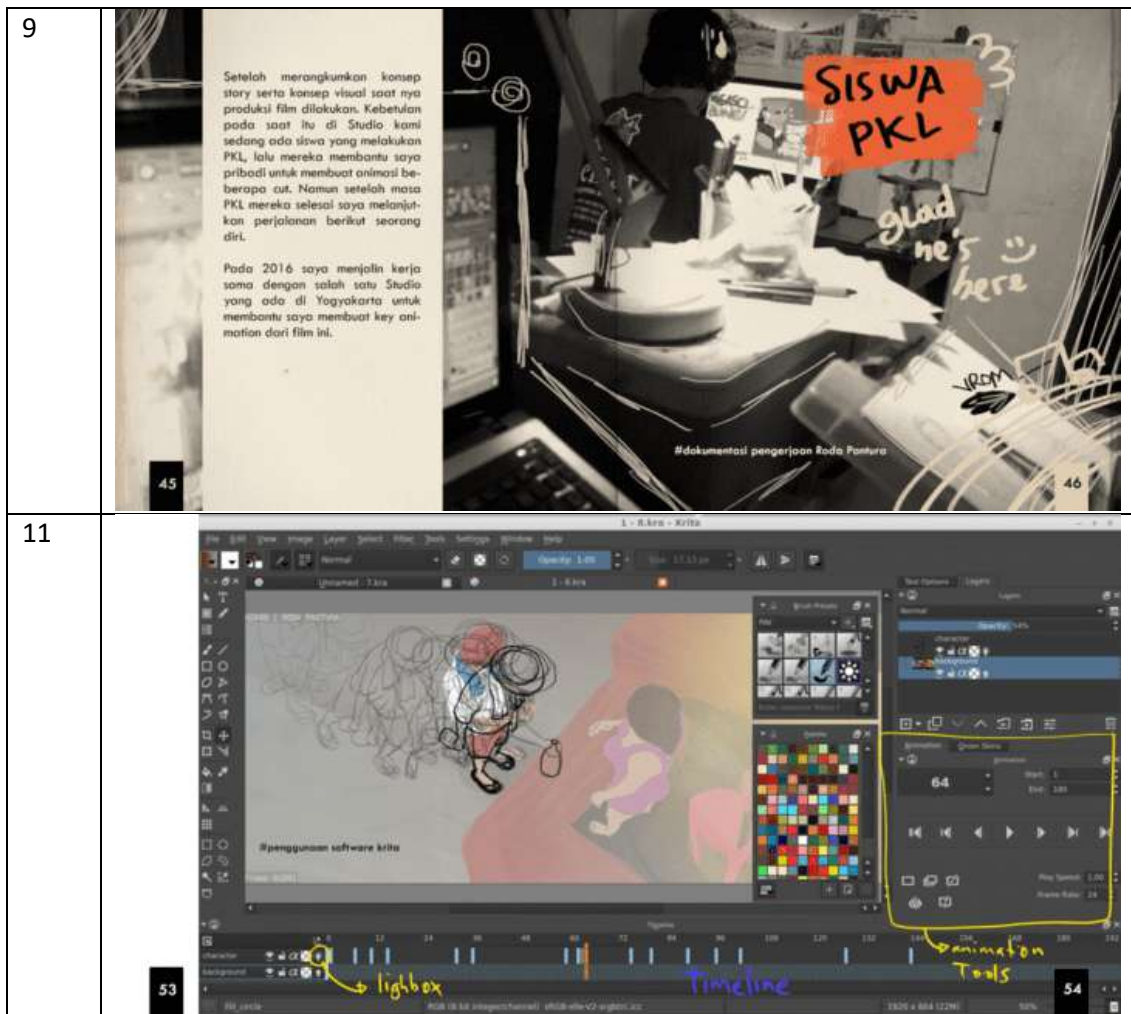
Pada perancangan Artbook ini, penulis menggunakan konsep layaknya Artbook yang terlihat seperti sebuah catatan, hal ini perancang perlihatkan dengan elemen visual seperti coretan dan penggunaan typografi handwriting asli dari Sutradara, dan beberapa elemen yang juga di ambil langsung

dari catatan asli Sutradara, seperti stiker dan cap yang terdapat pada buku catatan tersebut.

Tabel 4. Layout Final

No	Layout Final																		
1	 <p>The image shows the front cover of the artbook. On the left, there is a stylized illustration of a red truck. The title 'ART BOOK FROM ZERO TO HERO' is written in a hand-drawn, white font over the truck. Below the title, the author's name 'Oleh Hizkia Subiyantoro' and other credits (Penulis, Editor, Desainer, Ilustrator) are listed. At the bottom left, there is a small note: '#diambil dan terinspirasi dari buku catatan asli Sutradara'. On the right side of the cover, there is a 'DAFTAR ISI' (Table of Contents) with the following entries:</p> <table border="0"> <tr><td>Tentang.....</td><td>iii</td></tr> <tr><td>Ucapan Terimakasih.....</td><td>vi</td></tr> <tr><td>Perjalanan 1.....</td><td>1</td></tr> <tr><td>Perjalanan 2.....</td><td>42</td></tr> <tr><td>Perjalanan 3.....</td><td>61</td></tr> <tr><td>Catalog Collection.....</td><td>81</td></tr> <tr><td>Good Message.....</td><td>83</td></tr> <tr><td>Sampai Saat Ini.....</td><td>91</td></tr> <tr><td>Penutup.....</td><td>101</td></tr> </table>	Tentang.....	iii	Ucapan Terimakasih.....	vi	Perjalanan 1.....	1	Perjalanan 2.....	42	Perjalanan 3.....	61	Catalog Collection.....	81	Good Message.....	83	Sampai Saat Ini.....	91	Penutup.....	101
Tentang.....	iii																		
Ucapan Terimakasih.....	vi																		
Perjalanan 1.....	1																		
Perjalanan 2.....	42																		
Perjalanan 3.....	61																		
Catalog Collection.....	81																		
Good Message.....	83																		
Sampai Saat Ini.....	91																		
Penutup.....	101																		
2	 <p>The image shows the back cover of the artbook. It features a dark orange background with a silhouette of a truck on the left. The text 'STORY BY HIZKIA SUBIYANTORO' is centered in white. Below it, there is a quote: '"Saya ingin bercerita tentang sesuatu yang lokal, yang dekat dengan saya" -Hizkia Subiyantoro, Sutradara Rada Panitra.' At the bottom left and right corners, there are small red squares containing the numbers '3' and '4' respectively.</p>																		

<p>3</p>	<p>Proyek film animasi Roda Pantura pada awalnya adalah film yang dikembangkan bertujuan untuk mengikuti sebuah bantuan pengembangan film animasi yaitu Program ANIMATION3 France Germany Indonesia. Program ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2014 - Maret 2015. Program ini memberikan kesempatan kepada animator Indonesia untuk bekerja dibawah bimbingan sutradara asal Jerman dan Prancis untuk merealisasikan sebuah proyek film animasi pendek.</p> <p>Pada kesempatan ini saya mencoba ikut berpartisipasi dengan cara mengirimkan proposal film Roda Pantura. Kemudian peserta yang telah mengikuti program ini akan dipilih dan diseleksi. Terhitung 3 kandidat telah terpilih dari 51 peserta yang berpartisipasi.</p>  <p>Ilustrasi ini digambar sutradara ketika melakukan survei ke pantura</p>
<p>4</p>	 <p>Pada November 2014 kandidat yang terpilih berkesempatan untuk mengikuti sebuah Workshop. Pada kegiatan workshop ini terdapat rangkaian program pengembangan film yang mana peserta akan dimonitor oleh 2 orang sutradara animasi dari pemenang Oscar. Mentor pertama bernama Bastien Dubois yang berasal dari Prancis dan mentor kedua bernama Jacob Schuh yang berasal dari Germany. Selama 1 minggu kami belajar mengenai bagaimana cara membuat naskah yang baik, bagaimana cara mengembangkan ide menjadi sebuah script / screenplay dalam film pendek, lalu mengimplementasikan kedalam produksi untuk kemudian dijadikan film dan direalisasikan dengan baik.</p> <p>Ilustrasi ini digambar oleh sutradara</p>
<p>5</p>	 <p>Ilustrasi yang digambar di ANNECY</p>



2. Elemen

a. Warna

Warna- warna yang digunakan dalam perancangan Artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura adalah warna pastel, warna apa pun yang dicirikan oleh kecerahan yang relatif tinggi dan saturasi rendah. Mereka dinamai media artistik yang terbuat dari pigmen dan zat pengikat padat, mirip dengan krayon.

Warna Palet.



Gambar 3: Palet warna.

b. Tipografi

Ada 3 jenis font yang digunakan dalam Artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura yaitu, Handwriting, The Bold Font, Tw Cen MT, beberapa jenis font ini dipilih karena mampu menjadi salah satu elemen penyempurna dalam layout Artbook ini.



Gambar 4: Handwriting pada Cover

THE BOLD FONT
THE BOLD FONT
THE BOLD FONT

Gambar 5 : Font Headline

TW Cent MT
TW Cent MT
TW Cent MT

Gambar 6: Font Narasi

Font judul buku ini menggunakan jenis huruf Handwriting. Pemilihan font ini berdasarkan dari tema yang membuat kesan bahwa buku ini adalah buku buatan tangan dari Sutradara. Jenis huruf yang digunakan untuk menyampaikan Judul pada narasi dalam buku Artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura adalah The Bold Font. Pemilihan ini berdasarkan karakter dari font yang bold sehingga dapat mencerminkan kesan kuat dan menegaskan judul dari narasi tersebut. Jenis huruf yang digunakan untuk menyampaikan narasi dalam artbook ini adalah TW Cent MT. Pemilihan ini berdasarkan karakter font yang mampu menyampaikan isi dari artbook ini, agar mata pembaca juga tidak lelah untuk membaca buku tersebut.

3. Media utama



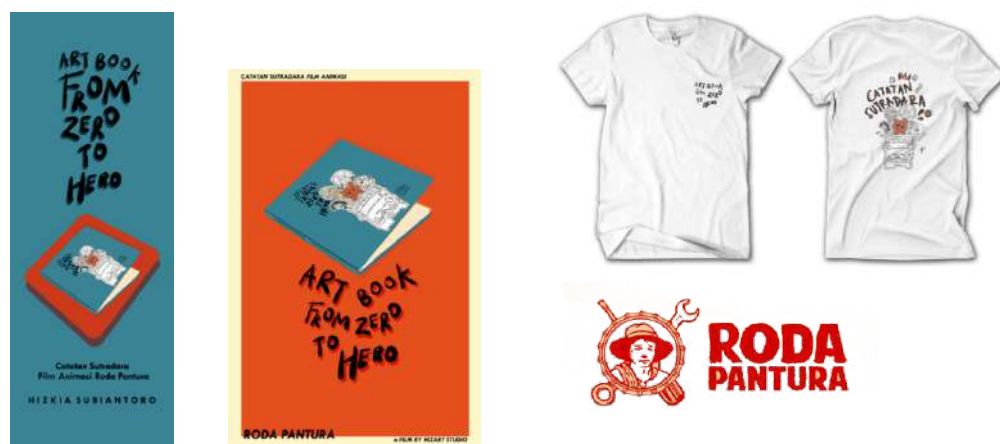
Gambar 7: final desain cover artbook.

Dalam perancangan Artbook "From Zero to Hero" Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura penulis memanfaatkan penggunaan bahasa yang sederhana agar pembaca merasa nyaman dan isi buku dapat dimengerti oleh pembaca. Bahasa yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini santai namun sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia sehingga pesan yang disampaikan tersampaikan dengan baik. Perancangan Artbook "From Zero to Hero" Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura ini

diawali dengan penentuan konsep. Konsep yang digunakan dalam Artbook "From Zero to Hero" Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura ini yaitu mewujudkan bentuk visual dari catatan asli dari Sutradara Film Animasi Roda Pantura. Langkah awal yang perancang lakukan adalah menguji konsep layout seperti apa yang cocok dengan Film Roda Pantura, pengujian dilakukan ke beberapa profesional yang mengerti dalam bidangnya. Setelah ditemukan konsep layout ditemukan dan dianggap efektif dalam perancangan maka selanjutnya perancang melakukan pengkajian dan riset data dokumentasi dari catatan asli sutradara. Lalu masuk ke pembuatan sketsa layout. Setelah itu mendesain, semua dikerjakan menggunakan software adobe photoshop dan krita.

4. Media Pendukung

Media Pendukung yang digunakan pada perancangan ini yaitu poster, *x-banner*, *t-shirt*, *sticker*, *stempflash*, dan *bookmark*.



Gambar 8: Media Pendukung

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari observasi dan dokumentasi yang dilakukan oleh perancang pada perancangan artbook Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura dapat disimpulkan bahwa dalam mencapai tujuan untuk menciptakan sebuah film animasi dibutuhkan perjalanan dan proses panjang yang harus di lalui.

Perancangan Artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura sebagai media komunikatif dan edukatif untuk pelaku kreatif dalam mengenal lebih dekat proses pembentukan dan penciptaan sebuah karya film animasi. Manfaat yang didapatkan dalam Artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film

Animasi Roda Pantura ini adalah memberikan wawasan kepada pembaca untuk mengenal proses perjalanan sutradara dalam menciptakan sebuah film animasi. Artbook ini dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain, layout, tipografi, ilustrasi, warna sedemikian rupa agar audiens termotivasi untuk membaca dan memahami isi yang terdapat dalam Artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura. Media pendukung yang digunakan dalam perancangan artbook seperti t-shirt, stiker, x-banner, stempflash, bookmark dan poster diharapkan mampu menarik perhatian pengunjung pada saat launching Artbook 'From Zero to Hero' Catatan Sutradara Film Animasi Roda Pantura.

Referensi

- Adisasmito, Nunung D., (2002). *Buku Seniman Buku Sebagai Objek Berekspresi Dalam Berkesenian, Mengapa Tidak?.* Bandung: STISI Telkom.
- Ambrose, Gavin. Harris, Paul. (2005). *Basic Design 02: Layout.* Worthing UK: AVA Publishing
- Inariawan, R. (2016). *Perancangan artbook" The Art of Baratayuda" berbasis kisah Pandawa Lima dengan pendekatan akulturasi sebagai ide dasar visual pembuatan produk kreatif* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Lee, Marshall. (2004). *Bookmaking: Third edition.* London: W.W. Norton & Company.
- Rahman, A. (2020). Perancangan Artbook Visual Karakter Kaba Anggun Nan Tongga. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 10(3).
- Rustan, Surianto. (2009). *Mendesain Logo.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Nirmana: Elemen-elemen seni dan desain.* Jelasutra.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam desain grafis.* Gramedia Pustaka Utama.
- Trim, Bambang. (2013). *Jagat Penulisan dan Penerbitan,* Jakarta : Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, Sri. (2015). *Desain Komunikasi Visual,* Madura : UTM Press.
Wikipedia. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Buku>). diakses 18 september 2019