

Buku Concept Art Adaptasi Novel Gerbang Nuswantara Karya Victoria Tunggono

Putri Elvita Hati Salabila¹ Jupriani²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: sputri995@gmail.com

Submitted: 2022-10-24

Published: 2022-12-30

Accepted: 2022-11-22

DOI: 10.24036/dekave.v12i4.119773

Abstrak

Concept Art dapat di artikan sebagai penyampaian visual dengan menyajikan sebuah design, ide dan suasana pada sebuah karya yang akan digunakan sebagai pedoman pada produksi sebuah film, animasi, game dan bahkan buku komik. Novel Gerbang Nuswantara belum memiliki bentuk visualisasi apapun selain dari cover bukunya. Maka dari itu tujuan penulis adalah membuat perancangan buku concept art adaptasi dari novel Gerbang Nuswantara.

Metode perancangan yang digunakan yaitu metode glassbox. Metode ini digunakan karna perancangan buku menggunakan fakta dan sebab atau alasan dalam kejadian, pada isi novel Gerbang Nuswantara. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku concept art. Yang berisikan bentuk visualisasi karakter, enviromental desain, key art atau scene dari novel Gerbang Nuswantara. Sebagai media pendukung, dipilihlah tujuh media yaitu poster, standee, gantungan kunci, stiker, pembatas buku, pin button dan totebag yang berfungsi sebagai media promosi.

Kata Kunci : Concept art, novel Gerbang Nuswantara

Pendahuluan

Concept Art dapat di artikan sebagai penyampaian visual dengan menyajikan sebuah design, ide dan suasana pada sebuah karya yang akan digunakan sebagai pedoman pada produksi sebuah film, animasi, game dan bahkan buku komik. Penggunaan Concept art sudah seperti hal yang wajib bagi produksi film dan animasi. Bidang ini melibatkan Environmental Design, Industrial Design, Prop Design, Lighting Design, Matte Painting, Storyboarding, Architectural Rendering, 3D modeling.

Di daerah Jawa produksi animasi sudah sangat berkembang dan penggunaan concept art juga pasti sudah menjadi hal yang wajib dalam tahap pra-produksi. Tidak jarang tim produksi membocorkan concept mereka di media sosial, dengan tujuan marketing. Salah

satu studio yang melakukan ini adalah studio Enspire dan MSV Picture yang dapat dilihat dari halaman Instagram mereka. Namun tidak semua studio animasi yang melakukan hal ini dengan tujuan marketing atau semacamnya.

Berdasarkan hasil observasi pribadi penulis, berbeda dengan studio yang berada di Jawa, studio yang ada di Sumatra Barat cenderung tidak terbuka untuk memperlihatkan tahap produksi mereka. Beberapa dari studio hanya memperlihatkan video promosi, poster dan pengenalan karakter. Contoh ini dapat dilihat dari postingan instagram studio animasi 3D Piapianimation dan instagram studio Kenaris Animation. Sulit memastikan apakah studio yang ada di Sumatra Barat memakai peran concept art dalam tahapan awal produksinya.

Gerbang Nuswantara adalah novel dengan bertema fiksi budaya dan sejarah. Dikutip oleh Jabad, Nuswantara berasal dari dua suku kata, Nuswa yang berarti "Tempat yang bisa dihuni" dan Antara bermakna "tetap antara". Jika diartikan Nuswantara berarti "sebuah tempat yang dihuni yang terletak di jagat gede(besar). Jagat yang dimaksudkan ini jagat yang terletak diantara jagat kecil dan besar. Novel ini mempunyai setting zaman sekarang yang di hiasi dengan cerita dan mitos Jawa. Meskipun memiliki cerita yang menarik dan audience yang banyak, novel ini tidak memiliki visualisasi apapun selain dari covernya.

Metode

A. Metode Perancangan

Dalam perancangan buku concept art adaptasi Novel Gerbang Nuswantara Karya Victoria Tunggoono, pebukus menggunakan metode Glass Box. Menurut Jonathan Sarwono, dalam (Riska, 2021:113) merarik kesimpulan, metode glass box adalah metode berfikir rasional secaraobyektif dan sistematis menelaah sesuatu secara logis dan terbatas daripikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (irasional). Metode ini memiliki 4 tahapan yaitu:

1. Persiapan

Pada tahapan persiapan ini penulis sudah menyiapkan berbagai macam perangkat seperti buku sketsa mini, buku sektsa ini akan dibawa kemanapun, sehingga saat penulis mendapatkan sebuah ide pada buku tersebutlah ide awal itu akan buat. Sejauh ini penulis juga membeli sebuah buku cara menggambar prespektif dan background, sebagai panduan saat membuat keyart visual perancangan.

2. Inkubasi

Tahapan ini termasuk mencari referensi dan persiapan mental agar tetap tenang dan fresh. Maka dari itu selain mencari referensi untuk perancangan, penulis kembali menonton ulang karya Hayano Miyazaki seperti Spirited away, Howl's moving castle, Wishper of heart, My neighbor Totoro, Princess Mononoke dan lainnya dengan harapan dapat memicu ide-ide baru untuk perancangan.

3. Luminasi

Pada tahapan ini, bentuk awal atau ide dari perancangan buku concept art adaptasi dari novel Gerbang Nuswantara karya victoria Tunggono akan divisualisasikan dalam bentuk sektsa kasar. Pada tahapan ini juga penulis akan menentukan dan mengelompokkan isi konten dari buku. Setelah mempertimbangkan segala kebutuhan isi buku concept, penulis menyusun konsep dan mengembangkannya menjadi alternatif desain.

4. Verifikasi

Tahapan ini merupakan proses finishing semua ide, serta semua proses ditinjau kembali melalui metode evaluasi. Tahapan ini mencakup empat tahapan, pemilihan segmen, jenis produk yang akan dipromosikan, pemilihan media, dan elemen pendukung. Pada tahapan segmen, penulis akan memilih beberapa karya yang untuk dijadikan elemen pendukung seperti misalnya mengambil salah satu keyart visual sebagai media pendukung poster, atau desain karakter Drupadi menjadi gantungan kunci. Jenis produk yang akan dipromosikan tentunya buku concept art itu sendiri.

B. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan concept art adaptasi dari novel Gerbang Nuswantara adalah berdasarkan studi dokumen dan literatur. Studi dokumen dan literatur ini adalah dengan mencari data mengenai topik yang bersangkutan melalui dokumentasi visual, buku, artikel, jurnal, dan internet. Hal-hal lain yang

C. Metode Analisis data

Metode analisis yang ditetapkan dalam perancangan ini adalah 5W+1H, yang akan menjadi dasar kesimpulan dalam pengambilan keputusan dan langkah selanjutnya. Metodenya ialah sebagai berikut:

1. What? (apa permasalahannya?) Belum adanya bentuk visual dari novel Gerbang Nuswantara karya Victoria Tunggono.

2. Where? (dimana masalah ini terjadi) Pada Kota Padang, Sumatera Barat.
3. When? (kapan masalah ini terjadi) Saat ini. Belum adanya bentuk visual dari novel Gerbang Nuswantara.
4. Who? (siapa target dalam perancangan?) Desainer muda yang tertarik dengan perancangan concept art.
5. Why? (kenapa rancangan ini dibuat?) Untuk memvisualisasikan ide penulis mengenai isi dari novel.
6. How? (bagaimana mengatasi masalah?) Permasalahan ini diatasi dengan membuat buku concept art, dengan memvisualisasikan karakter, environment, dan key frame yang dianggap penting dalam novel.

Hasil dan Pembahasan

Media utama yang digunakan berupa buku concept art dengan 60 jumlah halaman. Buku ini akan berisikan desain karakter, enviroment, scene dan prob desain dari novel Gerbang Nuswanatara. Seluruh pengerjaan rancangan dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dan Adobe Illustration, dibantu dengan laptop dan Wacom cintiq display sebagai perangkat pembuatan. Perancangan ini bertujuan untuk memvisualisasikan karya tulis yang diangkat

A. Pendekatan Verbal

Perancangan ini menggunakan bahasa yang bersifat narasi, yang menceritakan peristiwa berdasarkan urutan kejadian dari waktu ke waktu. Penggunaan bahasa ini digunakan agar audience yang membaca buku concept art tau gambaran besar dari cerita novel Gerbang Nuswantara sembari melihat bentuk desain karakter, lingkungan dan scene cerita. Bahasa non formal digunakan agar lbwih mudah dipahami dan diharapkan dapat membuat koneksi tersendiri dari audience dengan desain.

B. Pendekatan Visual

1. Tipografi

Tulisan digunakan untuk menyampaikan informasi. Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan buku concept art ini adalah:

- a. AlexDirte brush. Digunakan sebagai font nama dalam isi buku.
- b. Baskerville old Face. Digunakan sebagai font utama text didalam buku
- c. Helpusgiambattista. Digunakan sebagai salah satu font judul buku
- d. Square Monogra. Digunakan sebagai salah satu font judul buku

2. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan buku concept art ini adalah warna dengan perpaduan yang unik kontras. Pemilihan warna kontras ini memiliki tujuan memberikan kesan menarik dan ramah. Warna hitam dan putih juga digunakan untuk memberikan warna kontras demi meningkatkan keterbacaan informasi yang akan disampaikan.

3. Ilustrasi

Ilustrasi digital dengan tipe animasi Jepang (anime), menjadi style ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku concept art. Style ini dipilih dengan alasan tampilannya lebih menarik dan lebih mendukung tema fantasi yang diangkat.

Perancangan dan penataan ilustrasi dibuat berdasarkan urutan kejadian atau narasi yang ada didalam novel atas masukan dari Ibuk Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds, yang menyarankan untuk membuat buku cerita. Ilustrasi yang dibuat mulai dari desain karakter, environment desain, scene, dan prob desain.



Gambar 1. Desain Karakter Rani

Dalam pembuatan karakter, penulis merancangya berdasarkan deskripsi Victoria didalam novel. Misalnya Rani, karakter utama yang dideskripsikan sebagai gadis 16 tahun yang memiliki paras cantik kulit putih, tubuh ramping, memiliki rambut hitam panjang yang sedikit kal dibagian bawahnya, memiliki poni dan sering kali mengingat rambutnya. Seluruh Desain karakter dirancang dengan teknik digital. Dibuat satu persatu pada file yang berbeda dengan ukuran 1600x1200 px, pada aplikasi Clip Studio Paint, menggunakan perangkat laptop dan wacom cintiq display.



Gambar 2. Environment Ruang Tamu Rumah Rani

Pembuatan environment design juga berdasarkan deskripsi novel. Dibuat dan disusun berurutan sesuai dengan kejadian yang ada di dalam novel. Selain mangandalkan gambaran dari novelm penulis mencoba menyesuaikan dengan waktu kejadian, kondisi lingkungan dan efek. Misalnya ruang tamu rumah Rani, meskipun tidak ada keterangan bersih dan rapi, namun dibuat demikian karna ibu Rani sudah mengantisipasi kedatangan Pakde Nur dan Bima, Maka mereka pasti membersihkan rumah mereka terlebih dahulu.



Gambar 3. Scene Rani dan Bima Belajar

C. Final Desain

1. Media Utama



Gambar . Final desain cover buku concept art adaptasi Novel gerbang nuswantara

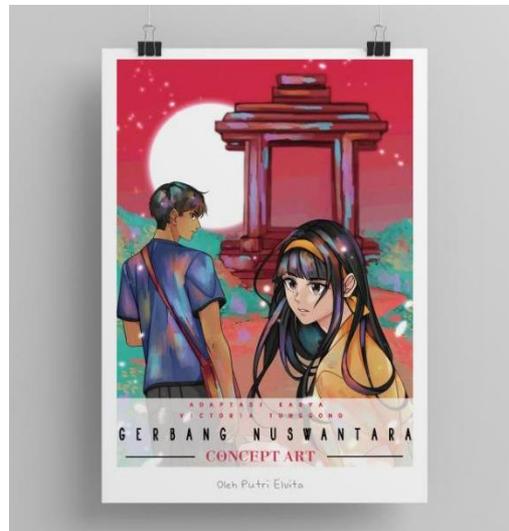
2. Media Pendukung

a. Standee



Gambar 5. Final desain Stande

b. Poster



Gambar 6. Final desain Poster

c. Pin Button



Gambar 7. Final desain Pin button

d. Bookmark (pembatas buku)



Gambar 6. Final desain Pembatas buku

e. Totebag



Gambar 8. Final desain Totebag

f. Stiker Set



Gambar 8. Final desain Stiker Set

g. Keychain



Gambar 9. Final desain Keychain

Kesimpulan

Berdasarkan pada penjelasan sebelumnya, dapat kerimpulan yang dapat diambil pada karya akhir ini adalah :

1. Perancangan buku concept art ini materialnya diadaptasi dari buku novel yang berjudul Gerbang Nuswantara karya Victoria Tunggono.
2. Perancangan buku concept art ini dirancang menggunakan metode perancangan Glass box, diantaranya tahapan persiapan yaitu proses mempersiapkan perangkat yang akan digunakan selama perancangan. Tahap inkubasi, yaitu tahapan mempersiapkan dan mencari referensi yang akan digunakan dalam perancangan. Tahapan laminasi, yaitu bentuk ide awal dari perancangan berupa sketsa kasar serta menentukan isi konten yang akan dirancang
3. Setelah melalui empat tahapan proses, maka dihasilkanlah sebuah buku concept art sebagai media utama dan didukung oleh tujuh media lainnya sebagai bentuk promosi.
4. Perancangan buku concept art ini dirancang dengan tujuan memberikan visualisasi kepada novel Gerbang Nuswantara seperti bentuk karakter, lingkungan, dan adegan-adegan yang terjadi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dijelaskan diatas, adapun saran yang bisa diambil pada karya akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan ini mengambil karya novel lokal sebagai tema utama. Diharapkan perancangan ini menjadi ide bagi desainer lainnya untuk mengangkat cerita karangan lokal sebagai proyek mereka. Hal ini diharapkan dapat menjadi sumber penghasilan bagi desainer dan menaikkan nama karya tulisan yang ada di Indonesia.
2. Penulis mengharapkan kritik atau pun saran dari para pembaca untuk penulisan karya akhir ini. Diharapkan penulisan karya akhir ini dapat menjadi sebuah sumber literatur atau wawasan dalam bidang seni dan desain khususnya tentang ilmu concept art.

Putri Elvita Hati Salabila¹ Jupriani²

Reference/ Rujukan

Riska, F. & Heldi. 2021. Buku Bergambar Pengenalan Huruf Hanggul Pada Aktifitas Mahasiswa. 1(1) : 113