

**BUKU *CONCEPT ART* ADAPTASI NOVEL GERBANG
NUSWANTARA KARYA VICTORIA TUNGGONO**

KARYA AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang



Oleh:

PUTRI ELVITA HATI SALSABILA
NIM. 18027101

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

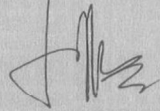
BUKU *CONCEPT ART* ADAPTASI NOVEL GERBANG
NUSWANTARA KARYA VICTORIA TUNGGONO

Nama : Putri Elvita Hati Salsabila
NIM//BP : 18027101/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 21 Oktober 2022

Disetujui dan Disahkan oleh:

Dosen Pembimbing



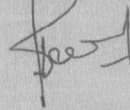
Dra. Jupriani, M.Sn.

NIP: 19631008.199003.2.00.3

Mengetahui:

a.n Kepala Departemen Seni Rupa

Sekretaris



Eliva Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.

NIP: 19830201.200912.2.001

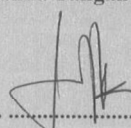
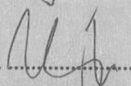
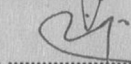
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji
Karya Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Buku Concept Art Adaptasi Novel Gerbang
Nuswantara Karya Victoria Tunggono
Nama : Putri Elvita Hati Salsabila
NIM/BP : 18027101/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

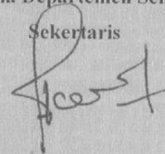
Padang, 27 Oktober 2022

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Dra. Jupriani, M.Sn</u> NIP: 19631008.199003.2.003	1. 
2. Penguji 1	: <u>Drs. Ariusmedi, M.Sn.</u> NIP: 19620602.198903.1.003	2. 
3. Penguji 2	: <u>Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds.</u> NIP: 19861023.201903.2.006	3. 

Mengetahui:

a.n Kepala Departemen Seni Rupa
Sekertaris



Eliva Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP: 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul
Buku Concept Art Adaptasi Novel Gerbang Nuswantara
karya Victoria Tunggoro

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 24-10 2022

Saya yang menyatakan,



NIM. 18027101

BUKU *CONCEPT ART* ADAPTASI NOVEL GERBANG

NUSWANTARA KARYA VICTORIA TUNGGONO

Putri Elvita Hati Salabila¹, Jupriani². 2022

Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

Email: sputri995@gmail.com

ABSTRAK

Concept Art dapat diartikan sebagai penyampaian visual dengan menyajikan sebuah desain, 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 penulis membuat perancangan buku *concept art* adaptasi dari novel Gerbang Nuswantara. Metode perancangan yang digunakan yaitu metode *glass box*. Metode ini digunakan karena 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, *environmental design*, *key art* dan *scene* dari novel Gerbang Nuswantara. Sebagai media pendukung, pilihlah 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

BUKU *CONCEPT ART* ADAPTASI NOVEL GERBANG

NUSWANTARA KARYA VICTORIA TUNGGONO

Putri Elvita Hati Salabila¹, Jupriani². 2022

Progam Studi Desain Komunikasi Visual

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

Email: sputri995@gmail.com

ABSTRAK

Concept art can be interpreted as visual delivery by presenting a design, idea and atmosphere in a work that will be used as a guide in the production of films, animations, games and even comic books. The Gerbang Nuswantara novel does not yet have any form of visualization apart from the cover of the book. Therefore, the author designed a concept art book adaptation of the novel Gerbang Nuswantara. The design method used is the glassbox method. This method is used because the book design uses facts and causes or reasons in the contents of the novel Gerbang Nuswantara. The main media used in this design is a concept art book. Which contains the form of character visualization, environmental design, key art and scenes from the novel Gerbang Nuswantara. As supporting media, seven media were selected, namely posters, standees, key chains, stickers, bookmarks, pin buttons and tote bags that functioned as promotional media.

Keywords: *Concept art, Novel Gerbang Nuswantara*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas limpahan berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan karya akhir yang berjudul “Buku Concept Art Adaptasi Novel Gerbang Nuswantara Karya Victoria Tunggono” Karya akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan strata satu pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Selama proses pengerjaan karya akhir ini banyak hambatan yang penulis alami, namun berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya karya akhir ini dapat diwujudkan dan diselesaikan dengan sangat baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat.

Dalam rangka penyempurnaan karya akhir ini, penulis mengharapkan sumbangan pikiran para pembaca berupa kritikan dan saran, semoga karya akhir ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan dan sumber referensi bagi siapapun yang membacanya di masa yang akan datang.

Padang, Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	2
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Berkarya	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Praksis	7
B. Kajian Teoritis	12
1. <i>Concept art</i>	12
2. Buku	16
3. Konsep.....	18
4. <i>Layout</i>	19
5. Sketsa.....	22
6. Tipografi	22
7. Warna.....	23
C. Karya Relevan	25

D. Kerangka Konseptual.....	28
BAB III METODE PERANCANGAN.....	28
A. Metode Perancangan.....	28
B. Metode Pengumpulan Data.....	32
C. Metode Analisis Data.....	32
D. Media Utama dan Media Pendukung.....	33
E. Jadwal Kerja.....	34
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	35
A. Perancangan Buku Concept Art.....	35
1. Media Utama.....	35
2. Media Pendukung.....	46
3. Rancangan Anggaran Biaya.....	52
4. Uji Kelayakan.....	53
B. Final Desain.....	54
1. Buku <i>Concept Art</i>	54
2. Media Pendukung.....	55
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	59
DAFTAR RUJUKAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Kerja.....	34
Tabel 2. Detail Media Utama dan Media Pendukung dalam Perancangan Buku Concept Art Adaptasi Novel Gerbang Nuswantara Karya Victoria Tunggono	52
Tabel 3. Uji Kelayakan	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Concept</i> karakter	14
Gambar 2. <i>Concept</i> karakter	14
Gambar 3. <i>Environment Design</i>	15
Gambar 4. <i>Keyart</i>	15
Gambar 5. Props/ Vehicle Design.....	16
Gambar 6. Overlord: The complete anime artbook	25
Gambar 7. Hayano Miyazaki Image Board Artbook (1983).....	27
Gambar 8. Kerangka Konseptual.....	28
Gambar 9. Mind map karakter	29
Gambar 10. <i>Concept</i> karakter	30
Gambar 11. <i>Concept</i> karakter	30
Gambar 12. Sketsa Kasar Karakter.....	31
Gambar 13. Finishing Karakter.....	31
Gambar 14. Layout Buku Karakter Rani	31
Gambar 15. Karakter Rani	36
Gambar 16. Rani	36
Gambar 17. Ilustrasi Rani	37
Gambar 18. Karakter Bima	37
Gambar 19. Bima	38
Gambar 20. Ilustrasi Bima	38
Gambar 21. Karakter Drupadi.....	39
Gambar 22. Layout Drupadi	39
Gambar 23. Ilustrasi Spesial Drupadi	39
Gambar 24. Desain Abhiyasa.....	40
Gambar 25. Layout Abhiyasa	40
Gambar 26. Ilustrasi Spesial Abhiyasa	40
Gambar 27. Layout Bu Ratih	41
Gambar 28. Layout Pakde Nur	42
Gambar 29. Layout Ghea	42
Gambar 30. Layout Andrea.....	43
Gambar 31. Layout Chantika	43
Gambar 32. Layout Iwan	44
Gambar 33. Layout Bukde Nur.....	44
Gambar 34. Layout Eyang Tirto dan Ningrum	45
Gambar 35. Layout Kula.....	45
Gambar 36. Layout Tentara	46
Gambar 37. Cover Buku <i>Concept Art</i>	46
Gambar 38. Poster.....	48
Gambar 39. <i>Standee</i>	49
Gambar 40. Desain Keychain	49
Gambar 41. Desain Stiker Set	50
Gambar 42. Desain Pembatas Buku.....	51
Gambar 43. Desain Totebag.....	51
Gambar 44. Desain Pin Button	52
Gambar 45. Cover Depan Buku.....	54
Gambar 46. Buku <i>Concept Art</i>	54
Gambar 47. Buku <i>Concept Art</i>	55

Gambar 48. Poster.....	55
Gambar 49. <i>Totebag</i>	56
Gambar 50. Pin	56
Gambar 51. Stiker Set.....	57
Gambar 52. Pembatas Buku.....	57
Gambar 53. <i>Standee</i>	58

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Concept Art dapat diartikan sebagai penyampaian visual dengan menyajikan sebuah desain, 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*.

Pengembangan desain awal akan dikembangkan sebelum akhirnya ditentukan tampilan akhir dan dijadikan pedoman hingga akhir produksi. Dalam peranannya, *concept art* termasuk dalam tahapan awal yaitu pra-produksi. *Concept art* tidak hanya digunakan sebagai pedoman tahap produksi, namun juga sebagai bukti kemajuan produksi kepada direktur dan *investor*. Tidak jarang para *developer* akan membocorkan sebagian dari *concept* yang telah dibuat ke publik, sebagai salah satu target marketing. Tidak hanya dari *Character design*, bidang ini juga melibatkan *Environmental Design*, *Industrial Design*, *Prop Design*, *Lighting Design*, *Matte Painting*, *Storyboarding*, *Architectural Rendering*, *3D modeling*.

Cerita masa lalu ini mencangkup bagaimana tata cara hidup, kepercayaan, organisasi, lingkungan tempat tinggal, yang mana pengetahuannya masih bisa digunakan sebagai pedoman hidup namun sering dilupakan dan dianggap tidak relevan. Sangat penting dalam mengetahui sejarah dan budaya sendiri agar tidak

terpengaruh dengan adu domba dan hoax masa sekarang. Menurut Yusuf (2017:1) pada masa perkembangan teknologi seperti masa sekarang, banyak dari masyarakat Indonesia yang sudah melupakan baik budaya, sejarah maupun cerita rakyat di masa lalu.

Perkembangan dunia entertainment di Indonesia sudah mulai berkembang. Menurut Yusuf (2017:2) Entertainment diartikan sebagai segala hal yang berbentuk hiburan, seperti musik, *film*, *game*, buku, tempat wisata, olahraga dan lain sebagainya. *Entertainment* sendiri memiliki arti sebuah bentuk aktivitas yang bertujuan untuk menarik perhatian dan keinginan seseorang atau memberikan mereka kesenangan dan kegembiraan. Perkembangan entertainment yang sangat berkembang saat ini adalah dunia animasi. Dapat dilihat dari animasi garapan Pixar seperti *Coco*, *Encanto*, atau karya terkenal dari Hayano miyazaki dari studio Ghibli seperti *Spirited away*, *Princess mononoke*, *My neighbor Totoro* yang mengangkat cerita fiksi dan mencantumkan unsur budaya yang ada.

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 Sumatera 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 Piapi animation dan instagram studio Kenaris *Animation*. Sulit memastikan apakah studio yang ada di Sumatera Barat memakai peran *concept art* dalam tahapan awal produksinya.

Saat ini buku *concept art* masih kebanyakan berbasis bahasa Internasional, yang pada umumnya menggunakan bahasa Inggris. Meskipun bahasanya dapat dimengerti, harga untuk buku *concept art* ini terbilang mahal. Untuk harga “*The Art of Disney Encanto*”, *artbook* dari film animasi Encanto dijual online dengan harga Rp. 659.00,-/pcs.

Setelah merilis edisi cetakan kedua novel Gerbang Nuswantara, Victoria Tunggono menulis buku yang berjudul ‘*Childfree & Happy*’ yang terbit pada tahun 2021, dan ‘Foto & Kopi’ pada tahun 2020. Victoria Tunggono mendeskripsikan dunia novel Gerbang Nuswantara dengan unik yaitu, sebuah kerajaan jawa yang berdampingan dengan dunia modern, dengan kota mewah, binatang aneh, seorang pangeran tampan. Perjalanan tokoh utama, yang menjelajahi dunia baru yang belum pernah dirasakan sebelumnya, pengalaman yang mungkin hanya dapat dirasakan sekali dalam seumur hidup. Saat pertama kali membaca novel ini, penulis merasakan hal yang sama saat sedang melihat animasi dari Studio Ghibli, Howl's moving castle (2004) dan animasi dari studio

Ghibli lainnya. Hal ini membuat penulis ingin memvisualisasikan karya tulisan ini.

Penulis membuat karangannya ini dengan maksud untuk memvisualisasikan ide baru untuk berkarya dan membantu memberi visual aset pre production, jika novel ini ingin diproduksi. Diharapkan dapat menarik perhatian dari studio animasi untuk menggarap cerita ini. Maka penulis mengangkat judul **“Perancangan Buku Concept Art Dari Adaptasi Novel Gerbang Nuswantara Karya Victoria Tunggono”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat ditemukan masalah-masalah yang bisa diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih banyak yang tidak mengetahui apa itu *concept art*
2. Belum adanya bentuk visualisasi karakter pada novel Gerbang Nusantara

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka fokus dari perancangan ini adalah untuk memberi gambaran visual karakter dari novel Gerbang Nuswantara dalam bentuk *concept art*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah maka perumusan masalah yang ditetapkan yaitu, bagaimana merancang buku *concept art* sebagai bentuk visualisasi dari cerita Gerbang Nuswantara?

E. Tujuan Berkarya

Berdasarkan uraian diatas, perancangan ini bertujuan untuk merancang buku *concept art* adaptasi dari novel Gerbang Nuswantara. Dengan harapan adanya studio animasi yang ingin mengangkat cerita ini dan menggunakan hasil rancangan sebagai pedoman saat tahap pra produksi.