

Perancangan Entertainment Concept Art Berdasarkan Sejarah Puputan Margarana

Regina Kusuma¹, Heru Dwi Waluyanto², Aznar Zacky³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra, Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: reginahuang97@gmail.com

Abstrak

Proses produksi media *entertainment* membutuhkan basis yang kuat yaitu dengan adanya *concept art*. Tujuan dari perancangan *entertainment concept art* ini adalah memvisualisasikan sejarah Puputan Margarana dengan cara yang menarik dan mengedukasi secara bersamaan. Sejarah ini penting diangkat untuk menghidupkan sejarah perjuangan kemerdekaan di Bali yang mulai terlupakan. Selain itu banyak nilai-nilai kehidupan yang dapat dipetik dari Puputan Margarana untuk dapat diterapkan oleh para *target audience*.

Kata kunci: *Entertainment Concept Art, Visual, Sejarah, Ilustrasi*

Abstract

Title: *Entertainment Concept Art Based on the History of Puputan Margarana*

The production of entertainment media needs a strong basis with the existence of concept art. The goal of this project is to visualize the history of Puputan Margarana in an interesting and educative way. This history is important to be known as an effort to revive the forgotten history of the independence fight in Bali. Beside that, there are a lot of life values can be taken from Puputan Margarana to be implemented by the target audience.

Keywords: *Entertainment Concept Art, Visual, History, Illustration*

Pendahuluan

Puputan Margarana adalah sejarah pertempuran sampai mati Letnan Kolonel Inf. I Gusti Ngurah Rai melawan Belanda pada tahun 1946. Perang ini merupakan salah satu sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajahan untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Namun tidak banyak orang yang mengetahuinya.

Menurut Legiun Veteran Republik Indonesia (LVRI), pelajaran sejarah perjuangan bangsa tidak ada di kurikulum sekolah mengakibatkan pengetahuan anak muda akan sejarah perjuangan menjadi minim. Akibatnya mereka tidak mengetahui sejarah perjuangan bangsanya sehingga kehilangan jiwa juang dan nasionalismenya (Zagoto, 2018). Selain itu, pelajaran sejarah juga dianggap sulit karena penuh dengan hafalan. Jika dibiarkan terus menerus, lama-kelamaan sejarah ini akan terkubur dan generasi penerus bangsa tidak akan tahu tentang sejarah Negara mereka. Karena itu sejarah perlu disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan agar dapat menarik

generasi muda. Salah satunya adalah melalui *entertainment*.

Entertainment adalah aktivitas yang memberikan hiburan atau relaksasi kepada audiens, tidak memandang apakah mereka berpartisipasi aktif maupun pasif. Ini sangatlah dekat dengan muda dewasa yang menjadi target perancangan ini, yang cenderung mengkonsumsi kesenangan untuk beristirahat dari kehidupan mereka.

Entertainment art sendiri adalah produksi desain yang digunakan di dalam *game*, film, acara tv, kartun, dan bentuk *entertainment* visual lainnya. Salah satu cabang dari *entertainment art* ini adalah *concept art*. *Concept art* ini adalah fondasi dari desain dengan memproduksi ide yang bertujuan untuk memberikan bayangan visual dari sebuah proyek, dan sebagai referensi untuk ilustrator dan animator dalam proses kreatif. Proses ini dapat dibagi menjadi empat yaitu desain karakter, desain properti, desain *environment*, dan key art. *Concept art* sangatlah penting dalam produksi sebuah karya *entertainment* agar menjadi lebih terkonsep, teratur, dan maksimal penyampaiannya.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menarik pelaku industri *entertainment* untuk mengangkat sejarah Puputan Margarana sebagai basis sebuah karya *entertainment*. Dengan begitu masyarakat bisa mengenal dan mengetahui lebih dalam tentang sejarah kepahlawanan rakyat Bali dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu diharapkan karya desain ini dapat mengajarkan nilai-nilai yang dapat dipetik dari perang Puputan Margarana kepada target muda dewasa seperti semangat juang, bela negara, persatuan, kesetiakawanan, rasa rela berkorban, tanggung jawab, kesetiaan, kebijaksanaan, kepemimpinan, hingga inisiatif. Nilai-nilai ini kemudian agar dapat diterapkan di dalam kehidupan mereka nantinya.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *entertainment concept art* berdasarkan sejarah Puputan Margarana dengan cara yang kreatif, unik, dan edukatif?

Tujuan Perancangan

Merancang *entertainment concept art* berdasarkan sejarah Puputan Margarana dengan cara yang kreatif, unik, dan edukatif?

Batasan Ruang Lingkup Perancangan

- Perancangan ini difokuskan pada konsep visual karakter, properti, *environment*, serta *key art* yang disesuaikan dengan Puputan Margarana namun dengan menambahkan beberapa elemen fantasi di dalamnya.
- Perancangan ini dibatasi hingga tahap perancangan buku visual *entertainment concept art*.
- Perancangan ini ditargetkan kepada pelaku industri *entertainment* yang tertarik dalam mengangkat sejarah sebagai salah satu karya yang baru. Namun untuk karya *entertainment* itu sendiri menargetkan muda dewasa usia 18-30 tahun. Dengan karakteristik suka mengeksplorasi hal baru, suka dengan cerita, suka dengan aksi, juga memiliki ketertarikan terhadap sejarah.

Target Audience

- Demografis : Usia 18-30 tahun
Laki-laki dan perempuan
Strata ekonomi sosial A, B+, B

b. *Behaviour* : Tertarik dengan topik sejarah atau *action* dan menikmatinya sebagai hiburan. Melakukan riset lebih lanjut akan hal yang dinikmatinya. Aktif menyebarkan hal yang disenanginya ke orang lain entah dari mulut ke mulut atau dengan melakukan *review* di internet. Tertarik dengan perkembangan dan cerita di balik sebuah karya *entertainment*. Menanamkan nilai yang ada di dalam sebuah *film*, *game*, dan media *entertainment* lainnya ke dalam hidupnya. Mengikuti komunitas dan bergaul dengan orang yang memiliki *interest* yang sama dengan dirinya.

c. Psikografis : Cenderung melankolis. Mudah terharu dan terbawa dengan suasana. Memiliki rasa simpati dan empati yang tinggi. Memiliki semangat juang yang tinggi dan pantang menyerah. Rasa kepemimpinannya dominan dan suka menjadi *center of attention*. Sosialis, sahabat dan keluarganya adalah hal yang paling penting dalam hidup mereka. Menganggap serius dan menikmati hal yang disukainya.

Konsep Perancangan

Merancang buku *entertainment concept art* berdasarkan sejarah Puputan Margarana sebagai referensi untuk pelaku desain *entertainment* dalam membuat sebuah karya baru. Buku ini akan berisi visualisasi dari tokoh tokoh perjuangan dari Letkol I Gusti Ngurah Rai dan anak buahnya, properti yang mereka gunakan, hingga tempat dimana peperangan terjadi. Beberapa adegan penting yang terjadi dalam Puputan Margarana akan digambarkan melalui *key art*. Tiap visual akan dibuat berdasarkan referensi nyata namun dengan menambahkan beberapa elemen fantasi dan budaya Bali di dalamnya sehingga diharapkan karya perancangan ini menjadi unik dan berbeda dengan perancangan lainnya.

Hasil Karya



Gambar 1. Desain Final Letkol Inf. I Gusti Ngurah Rai



Gambar 3. Desain Final Letkol Inf. Ter Meulen



Gambar 2. Desain Final Tentara Bali



Gambar 4. Desain Final Tentara NICA



Gambar 5. Desain Final Warga Bali



Gambar 8. Desain Final Pesawat Piper Cub



Gambar 9. Desain Final Mobil Jeep



Gambar 6. Desain Final Jukung Nelayan



Gambar 10. Desain Final Anjing Kintamani



Gambar 7. Desain Final *Jukung* Nelayan



Gambar 11. Desain Final Monyet Ekor Panjang



Gambar 12. Desain Final Bunga Jepun



Gambar 13. Desain Final Markas Munduk Malang



Gambar 14. Desain Final Pura



Gambar 15. Key Art Pejuang Terseret Gelombang



Gambar 16. Key Art Rapat DPRI



Gambar 17. Key Art Pertempuran Tanah Aron



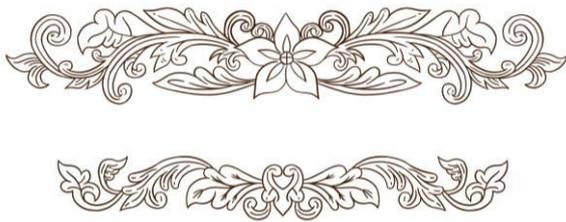
Gambar 18. Key Art Pejuang Terkepung Musuh



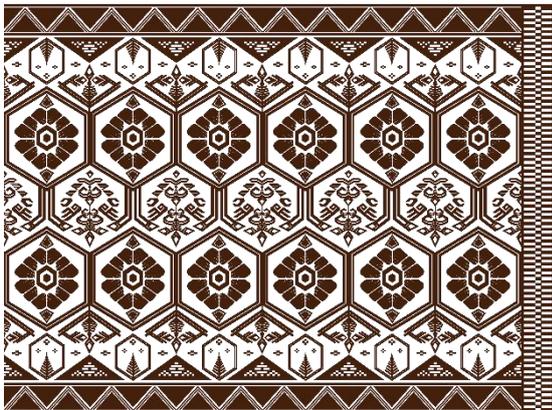
Gambar 19. Key Art Puputan Margarana



Gambar 20. Key Art Pejuang Tetap Mempertahankan Kemerdekaan



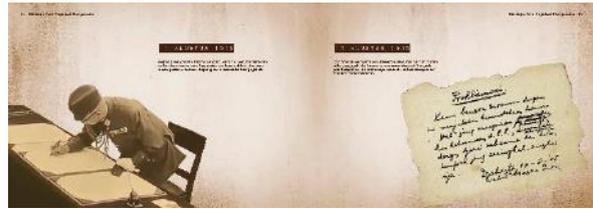
Gambar 21. Asset Ornamen



Gambar 22. Asset Pattern



Gambar 23. Cover Depan dan Belakang Buku



Gambar 24. Tampilan Layout Storyline



Gambar 25. Tampilan Layout Subbab Buku



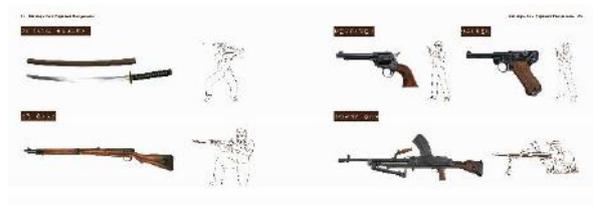
Gambar 26. Tampilan Layout Karakter 1



Gambar 27. Tampilan Layout Karakter 2



Gambar 28. Tampilan Layout Senjata 1



Gambar 29. Tampilan Layout Senjata 2



Gambar 30. Tampilan *Layout Environment*



Gambar 31. Tampilan *Kendaraan*



Gambar 32. Tampilan *Layout Makhluk Hidup*



Gambar 33. Tampilan *Layout Key Art 1*



Gambar 34. Tampilan *Layout Key Art 2*



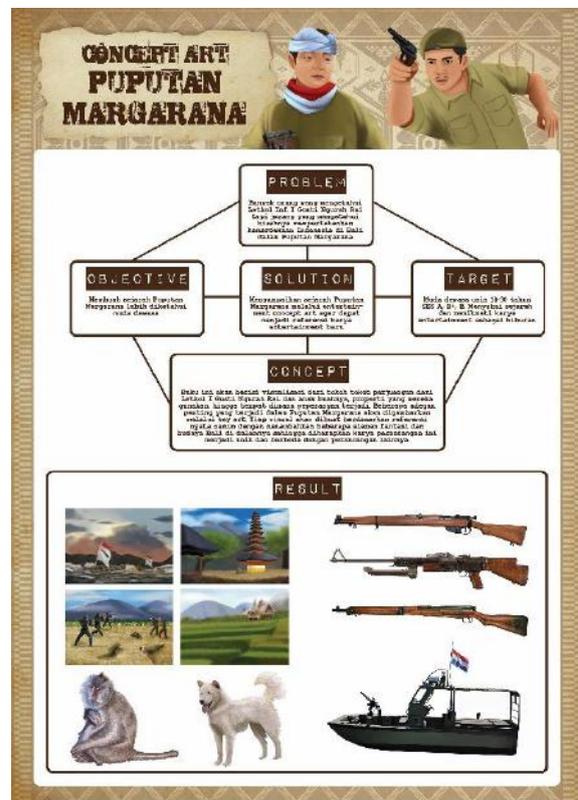
Gambar 35. Tampilan *Layout Key Art 3*



Gambar 36. Desain Brosur Depan



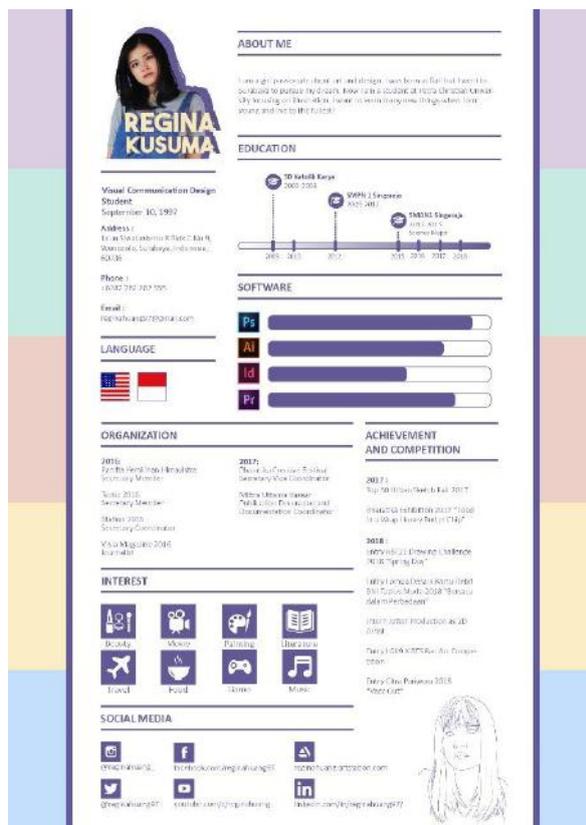
Gambar 37. Desain Brosur Belakang



Gambar 38. Desain Poster *Mind Map*



Gambar 39. Desain Bookmark



Gambar 40. Desain Poster Diri

Kesimpulan

Entertainment concept art adalah proses desain awal yang digunakan sebagai referensi dalam proses produksi karya *entertainment*. Proses ini sangat penting adanya untuk memberikan bayangan visual secara keseluruhan terhadap proyek sehingga dapat mempersingkat waktu pengerjaan juga dapat meminimalisir kesalahan. Eksplorasi visual yang dilakukan melalui berbagai macam riset sehingga menghasilkan visual yang berkonsep di belakangnya. Yang penting dari *entertainment concept art* adalah penggambaran skala besarnya, bukan estetika dan

detail. Perancangan ini memberikan penggambaran visual terhadap sejarah Puputan Margarana agar dapat dibuat menjadi suatu karya *entertainment* yang baru dan lebih menarik, sehingga kisah perjuangan Letkol Inf. I Gusti Ngurah Rai beserta pasukannya dapat menjangkau lebih banyak orang. Selain itu juga dapat digunakan sebagai referensi karya *entertainment concept art* lainnya sehingga penggunaan *concept art* di Indonesia dapat berkembang lebih luas lagi.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diucapkan kepada pihak-pihak yang telah mendukung perancangan tugas akhir ini sehingga dapat selesai tepat waktu dengan maksimal. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya diberikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah senantiasa melimpahkan berkat-Nya selama proses perancangan tugas akhir ini.
2. Dr. Listia Natadja, S.T., M.T., M.Des. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang sudah memberikan arahan dan bimbingan.
3. Anang Tri Wahyudi, S.Sn., M.Sn. dan Dr. Bing Bedjo T., M.Si. selaku tim penguji sidang yang sudah memberikan masukan dan kemudahan dalam sidang.
4. Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd. dan Drs. Aznar Zacky, M.Sn. selaku pembimbing tugas akhir yang sudah memberikan banyak inspirasi juga bimbingan visual selama asistensi.
5. Orang tua, adik, dan saudara-saudari lainnya yang sudah memberikan doa dan dukungan.
6. Jessica Alicia, Celine Lawinata, Welly Soputra, Rendy Santo, dan teman-teman lain yang sudah menemani bekerja dan begadang.
7. Teman-teman satu kelompok tugas akhir yang sudah berjuang bersama dan saling memberikan dukungan.
8. Teman-teman Desain Komunikasi Visual angkatan 2015 yang saling membantu dan berbagi informasi.
9. Seluruh pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses perancangan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Daftar Referensi

Educational entertainment (Edutainment). (n.d.) Retrieved February 19, 2019 from <https://www.k12academics.com/pedagogy/edutainment>

- Entertainment*. (n.d.) Retrieved February 19, 2019 from <https://www.definitions.net/definition/entertainment>
- Fitzgerald, R. (2018, October 4). *What is concept art?*. Retrieved March 18, 2019 from <https://www.cgspectrum.edu.au/blog/what-is-concept-art/>
- Illustration and concept art: What are the differences?*. (n.d.). Retrieved February 25, 2019 from <https://www.nutscomputergraphics.com/en/illustration-and-concept-art-what-are-the-differences/>
- Just what is concept art?*. (n.d.). Retrieved February 25, 2019 from <https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>
- Sutanto, Y. M. (2017). *Perancangan buku concept art adaptasi dari novel "ancient's realm" karya michael chandra*. (TA No.00023008/DKV/201710236). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra. Surabaya.
- Suwasono, A. A. (2017). Konsep art dalam desain animasi. *Jurnal Dekave* 10(1), 1-19.
- Taufik, M. (2014, November 10). *Puputan margarana, pertempuran sampai mati kolonel ngurah rai*. Retrieved October 15, 2018 from <https://www.merdeka.com/peristiwa/puputan-margarana-pertempuran-sampai-mati-kolonel-ngurah-rai.html>
- This is your brain on fun: The science behind learning, motivation and having a great time*. (2018). Retrieved February 19, 2019 from <https://kitesintheclassroom.com/your-brain-on-fun/>
- Tirtayasa, I. G. B. M., (1994). *Bergerilya bersama ngurah rai* (1st ed.). Denpasar: Percetakan Offset PT BP Denpasar.
- Tjan, A. S., (2016). *Perancangan entertainment concept art berdasarkan novel the scar karya china mieville*. (TA No.00022807/DKV/2016). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra. Surabaya.
- United Nations Entity for Gender Equality and the Empowerment of Women. (n.d.). *Educational entertainment (Edutainment)*. Retrieved February 19, 2019 from <http://www.endvawnow.org/en/articles/1268-educational-entertainment-edutainment.html>
- What is entertainment art?*. (n.d.). Retrieved February 19, 2019 from <https://conceptartempire.com/entertainment-art/>
- Wydra, S. (2017, August 24). *What is concept art?*. Retrieved February 22, 2019 from <https://www.studiopigeon.com/blog/what-is-concept-art/>
- Zagoto, N. (2018, Januari 2). *Generasi muda tidak tahu sejarah perjuangan*. Retrieved October 15, 2018 from <https://www.validnews.id/Generasi-Muda-Tidak-Tahu-Sejarah-Perjuangan-bcA>