

# **PERANCANGAN KONSEP ART TOKOH LEGENDA DARI CERITA RAKYAT PULAU DEWATA**

**Aveline Junanto**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra,

Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236,

Email: avelinetetsuya@gmail.com

## **Abstrak**

Perancangan Konsep Art Tokoh Legenda Dari Cerita Rakyat Pulau Dewata

Buku Konsep yang telah dirancang ini memberikan referensi mengenai desain karakter fiksi yang dibuat berdasarkan cerita rakyat ataupun legenda dari Pulau Dewata sehingga pembaca memahami konsep dan sumber yang digunakan untuk merancang ilustrasi karakter. Selain itu buku ini menyediakan ilustrasi-ilustrasi mengenai ragam fitur karakter sehingga pembaca dimudahkan dalam mendesain serta diharapkan agar “tergugah” kreatifitasnya untuk mencari tau dan menciptakan karakter-karakter fiksi baru berbasis budaya Indonesia dengan lebih baik.

Kata kunci :

Buku konsep, Desain, Karakter Fiksi, Konsep perancangan.

## ***Abstract***

Concept Art Design of Legendary Heroes From Dewata Island Folklore

This concept book are designed to provide reference about fictional character design derived from Dewata Island folklores and legends, so that readers can comprehend the concept and source for designing character illustration. Moreover, this book also provide variety of character features illustrations so that readers will have easier time in designing, and intriguing the creativity to find and create new fictional characters beased on Indonesian culture with better mindset.

Keywords : Design, Design Concept, Fictional Characters.

## Pendahuluan

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang terdiri dari suku bangsa yang memiliki keanekaragaman budaya. Setiap daerah di Indonesia mempunyai legenda/ cerita rakyat masing-masing. Cerita rakyat merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi, sebab itulah legenda kerap dijadikan sebagai sejarah kolektif. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun-menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan. (Suripan, 1991).

Seiring dengan kemajuan peradaban dan teknologi, perkembangan kebudayaan Indonesia terus menurun. Banyaknya budaya asing yang terus masuk ke Indonesia lewat arus globalisasi membuat budaya ketimuran yang dimiliki oleh rakyat Indonesia menjadi luntur bahkan hilang, contoh sederhana yang dapat dilihat, sekarang sudah hampir semua anak muda malas melihat atau mencari tahu tentang cerita rakyat/ legenda Indonesia, dan lebih memilih melihat suatu pembawaan karakter yang modern seperti “*Superhero*”. Kemudian pola pikir anak muda juga semakin maju, semakin menginginkan suatu gambaran yang modern, hal ini menyebabkan tokoh legenda Indonesia yang bersifat tradisional kurang diminati, padahal cerita legenda Indonesia mempunyai kesan moral yang baik. Rata-

rata anak muda lebih memilih “*Superhero*” luar negeri seperti “*Superman, Iron Man, Spiderman*”.

Ketika sedikit generasi muda saat ini yang mengenal betul budaya bangsa Indonesia, cerita rakyat dan legenda adalah salah satu cara untuk mengenalkan budaya Indonesia. Cerita rakyat Pulau Dewata/ Bali diambil karena banyaknya yang mempercayai benar adanya tokoh legenda tersebut dan dilakukan ritual untuk menghormatinya, hal ini bahkan tidak hanya dipercayai di lingkup Bali saja, melainkan masyarakat luar pun mengetahui keberadaannya. Kepercayaan orang Bali terhadap leak tetap bertahan sampai saat ini. Leak adalah sihir yang berbasis durgaisme yang dapat mengakibatkan seseorang bisa merubah bentuk dari manusia ke wujud yang lain, misalnya kera dan babi. Leak termasuk *magi* hitam sehingga dinilai bersifat buruk. (Atmadja, Rai, 2015). Leak ini dikenal sebagai Barong dan Rangda, Barong adalah makhluk mitologi yang dianggap memiliki kekuatan gaib sebagai perlindungan masyarakat dari bencana pengaruh jahat. Secara etimologi kata Barong berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu *b(h)arwang* yang di dalam Bahasa Melayu atau Bahasa Indonesia sejajar dengan kata beruang, berbulu tebal dan hitam. Kata beruang ini disamakan pula dengan wujud binatang lain seperti : singa dan macan. Istilah ini mengidentifikasikan wujud barong sebagai binatang mitologi.

## **Metode Penelitian**

Objek yang dirancang adalah Buku Konsep Art dengan karakter, environment, cerita dan properti yang diharapkan mampu menarik minat anak muda untuk mencari tau dan tertarik dengan legenda Indonesia khususnya Pulau Dewata. Buku ini juga diharapkan dapat memberi wawasan pembaca dan mengajarkan tentang budaya Bali

## **Metode Pengumpulan Data**

### **Data Primer**

#### a. Metode Kepustakaan

Metode ini adalah cara dengan mengkaji informasi melalui media-media cetak seperti koran, buku, majalah, jurnal. Ini termasuk teknik observasi secara tidak langsung.

#### b. Internet

Metode ini dilakukan dengan penelitian terhadap data yang ada melalui jaringan internet. Data tersebut biasanya berupa artikel atau komentar-komentar seseorang.

#### c. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara menanyakan langsung kepada narasumber secara tatap muka untuk mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan dalam memperoleh dan memastikan fakta, memperkuat kepercayaan, memperkuat perasaan, mengenali standar kegiatan, dan untuk mengetahui alasan seseorang.generasi berikutnya secara lisan. (Suripan, 1991).

## **Konsep Perancangan**

Perancangan ini akan dicetak berupa Buku Konsep Art. Media berupa Buku Konsep Art dipilih sebagai penyampaian ilustrasi tokoh dan cerita legenda Pulau Dewata yang diangkat ialah nilai-nilai filosofis yang terdapat didalam budaya Bali. Gaya gambar dari tokoh legenda tetap tidak meninggalkan citra aslinya, namun karena ilustrasi ini ditujukan kepada anak muda, gaya gambar akan disesuaikan.

## **Pembahasan**

### **Konsep Art**

Konsep Art merupakan rancangan suatu bentuk ilustrasi di mana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari desain , ide atau mood untuk digunakan dalam film, video game, animasi atau buku komik sebelum dimasukkan dalam produksi akhir.

### **Karakter Fiksi**

Pengertian karakter dalam Konsep Art umumnya sama dengan pengertian karakter pada karya sastra, didalamnya memiliki unsur naratif dan penggambaran seorang karakter secara visual. Dalam dunia kesusasteraan, menurut Jones dalam Burhan, karakter/tokoh adalah bentuk pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam suatu cerita. Dipertegas oleh Burhan bahwa tokoh cerita menempati posisi yang strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan (amanat, moral) atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada audiens (Burhan, 2006:17).

Di dalam Konsep Art tidak lepas dari pembuatan desain karakter/ "character concept" salah satu bentuk ilustrasi nya yaitu berwujud manusia. Manusia menjadi sasaran serta rujukan yang dianggap menarik, sebab menurut Pikkov manusia adalah satu-satunya mamalia yang mampu berfantasi dan berfikir simbolik (Pikkov, :39).

### **Digitalisasi**

Dibandingkan jaman dulu, sekarang membuat Konsep Art sudah lebih mudah dan bersifat modern dengan bantuan teknologi dan media yang sudah tidak terbatas, seperti membuat Konsep Art secara digital, yang dimaksud secara digital yaitu penggambarannya dilakukan menggunakan alat elektronik seperti komputer, program-program

tertentu didalamnya dan alat bantu menggambar nya yaitu pen tablet/ tablet grafis.

## Tinjauan Buku

Buku Konsep Art berisi rancangan karakter fiksi, story, environment dan property dengan menggunakan media komputer sehingga menjadi digital art yang nantinya akan dicetak menjadi sebuah buku. Tema dan cara penyampaian karakter yang diikuti oleh ceritanya akan dibahas di dalam buku ini. Tema yang terdapat dalam Konsep Art ini yaitu pengembangan tokoh legenda yang dulunya masih bersifat modern lalu dikembangkan dengan pendekatan modern yakni “Superhero” sehingga dapat mengikuti perkembangan jaman sekarang.

## Isi dan Tema Cerita Buku

Isi buku terdiri dari beberapa elemen yaitu Karakter, Story, Environment dan Property. Karakter yang akan dirancang berbentuk realist/semi realist secara digital dengan genre Fantasy-supernatural pendekatan Superhero. Di dalamnya akan dijelaskan cerita asal-usul/sejarah pembawaan karakter tersebut serta deskripsi pendukung properti agar mudah dipahami sebagai wawasan dan akan dipaparkan referensi dasar elemen yang membentuk karakter tersebut.

## Teknik Visualisasi

Visualisasi desain karakter menggunakan teknik semi realist yang sedang booming pada jaman sekarang dan disukai anak muda, visualisasinya lebih menyerupai manusia asli dari segi anatomi, semi realist dipilih sebab cenderung lebih mendalami citra karakternya. Alat yang dipakai yaitu pen tablet/tablet grafis menggunakan aplikasi Photoshop karena dalam rancangan ini gambar akan berupa digital yang nantinya akan di cetak menjadi Buku Konsep Art.

## Desain

### Isi Buku Yang Dirancang





### PROLOGUE INTRODUCTION

Hal yang lebih dari sekedar konsep cerita, maka itu nilai dan makna yang akan dihidupkan oleh karakter yang berperan. Dia akan dibayangkan sebagai makhluk yang memiliki kemampuan yang luar biasa yang dapat membangkitkan semangat yang tak pernah padam. Dia akan dibayangkan sebagai makhluk yang memiliki kemampuan yang tak pernah padam. Dia akan dibayangkan sebagai makhluk yang memiliki kemampuan yang tak pernah padam.

AVILINI JUNANTO

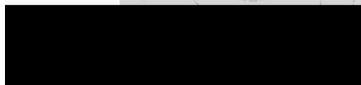
## Rangda

### CHARACTER

Rangda adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan.



Rangda adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan.



## Rangda

### CHARACTER



Salah satu aspek yang paling menakutkan dari Rangda adalah kemampuan dia untuk berwujud sebagai makhluk yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan.

Rangda adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan.



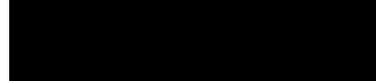
## Rangda

### CHARACTER



Salah satu aspek yang paling menakutkan dari Rangda adalah kemampuan dia untuk berwujud sebagai makhluk yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan.

Rangda adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan.



## Rangda

### CHARACTER



Salah satu aspek yang paling menakutkan dari Rangda adalah kemampuan dia untuk berwujud sebagai makhluk yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan.

"IBU PARA SETAN",  
"RATU PARA LEAK"



## Rangda

### CHARACTER



Salah satu aspek yang paling menakutkan dari Rangda adalah kemampuan dia untuk berwujud sebagai makhluk yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan.

Rangda adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan. Dia adalah sosok yang menakutkan dan mengerikan.









## Kesimpulan

Dunia ilustrasi telah berkembang seiring berkembangnya jaman dewasa ini. Ditandai dengan munculnya beragam karya yang menggunakan ilustrasi sebagai media komunikasi visual seperti film, komik, animasi, video game dan lain sebagainya. Perkembangan Buku Konsep Art saat ini di Indonesia pun telah berkembang. Dalam mengerjakan Buku Konsep Art yang memuat karakter pada umumnya ada banyak ilustrator dan desainer yang terlibat. Buku Konsep Art Legend Of Pulau Dewata Heroes yang telah dirancang ini memberikan referensi mengenai desain karakter fiksi yang dibuat sehingga pembaca memahami konsep dan sumber yang digunakan untuk merancang ilustrasi karakter. Selain itu Buku Konsep Art Legend Of Pulau Dewata Heroes ini menyediakan ilustrasi-ilustrasi mengenai ragam fitur karakter sehingga pembaca dimudahkan dalam mendesain serta diharapkan agar “tergugah” minat dan kreatifitasnya untuk menciptakan karakter-karakter fiksi baru berdasarkan budaya Indonesia dengan lebih baik. Akhirnya, semoga karya ini bisa menjadi tambahan ilmu pengetahuan dan menambah koleksi Buku Konsep Art karakter lokal.

## Ucapan Terimakasih

Puji syukur kehadirat Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan karuniaNya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir yang diajukan untuk Ujian Sarjana Strata-1 ini. Tidak lupa penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu terwujudnya Laporan Perancangan Tugas Akhir ini, antara lain kepada :

1. Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd. dan Drs. Aznar Zacky selaku pembimbing Tugas Akhir yang telah memberi banyak masukan, dukungan serta bantuan dalam proses perancangan buku konsep art ini.
2. Ibu Dr. Listia Natadjaja, S.T., M.T., M. Des. selaku Ketua Program Sudi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Peta Surabaya.
3. Bapak Dr. Bing Bedjo Tanudjaja, M.Si. selaku Ketua Penguji Tugas Akhir.
4. Bapak Anang Tri Wahyudi, S.Sn., M.Sn. selaku Penguji Tugas Akhir.
5. Eddy Joenanto dan Liana selaku orangtua yang telah banyak mendukung selama ini.
6. Rekan-rekan sekelompok yang selalu kompak.
7. Semua teman-teman DKV angkatan 2015.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, apabila terdapat kesalahan penulis harapkan kritik dan masukan dari pembaca agar selanjutnya dapat lebih baik.

## Daftar Pustaka

- Atmadja, N.B., Sendratari, L.P., & Rai, I.W. (2015). Deconstructing gender stereotypes in Leak. *Jurnal Komunitas*, 7 (1), 71-78 Retrieved February 22, 2019 from [https://www.researchgate.net/publication/304449495\\_Deconstructing\\_Gender\\_Stereotypes\\_in\\_Leak](https://www.researchgate.net/publication/304449495_Deconstructing_Gender_Stereotypes_in_Leak) doi: 10.15294/komunitas.v7i1.3597
- Danandjaja. (1984: 66) *Folklor indonesia ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Mardiarsito, L. (1986). *Kamus Jawa Kuno-Indonesia*, Ende, Flores, NTT; Nusa Indah
- Moleong, Lexy J. (2007) *Metodologi penelitian kualitatif*, Rosdakarya Offset, Bandung; PT Remaja
- Salam. (1994). *Jurnal seni : Seni ilustrasi sebuah tinjauan historis*. Yogyakarta: BP ISI
- Suripan, H.S. (1991). *Mutiara yang terlupakan: Pengantar studi sastra lisan*. Surabaya: HISKI Jawa Timur
- Suwasono, A. A.. (2017). Konsep art dalam desain animasi. *Jurnal Dekave*, 1(10), 1-19 Retrieved 22, 2019 from [journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/download/1765/514](http://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/download/1765/514)
- Wojirsch. (1995). *Pengertian Ilustrasi*. <http://www.ejurnal.com/2013/041/pengertian-ilustrasi.html> (06 Desember 2018)