

PERANCANGAN *ENTERTAINMENT CONCEPT ART* BERDASARKAN NOVEL THE SCAR KARYA CHINA MIEVILLE

Andry Setiawan¹, Heru Dwi Waluyanto², Anang Triwahyudi³
^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email : andrysstt@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi membuat teknik dalam proses produksi media entertainment terutama film dan *video game* berubah dengan pesat. Tujuan dari perancangan *entertainment concept art* ini adalah memvisualisasikan sebuah karya tulis atau novel klasik dalam bentuk *entertainment concept art* yang menarik dan menghibur para pencinta film fiksi di Indonesia. Cerita dalam novel *The Scar* memiliki berbagai macam unsur fantasi dan *sci-fi* yang unik dan memiliki ide visual yang menarik untuk divisualisasikan ke dalam sebuah karya desain berupa *entertainment concept art* dalam proses *bluesky preproduction* film.

Kata kunci: *Entertainment Concept Art, Visual, Film, Ilustrasi.*

Abstract

Title: *Entertainment Concept Art based on The Scar novel by China Mieville*

Technological developments make the technique in the production process of entertainment media, especially movies and video games is changing rapidly. The goal of this project is to visualize an essay or a classic novel in the form of entertainment concept art that interesting and entertaining for fiction movie lovers in Indonesia. The story in the novel The Scar has various elements of fantasy and sci-fi that is unique and has interesting visual ideas to be visualized into an entertainment concept art for bluesky preproduction in film.

Keywords: *Entertainment Concept Art, Visual, Film, Illustration.*

Pendahuluan

Entertainment adalah sebuah bentuk aktivitas yang bertujuan untuk menarik perhatian dan keinginan seseorang atau memberikan mereka kesenangan dan kegembiraan. *Entertainment Design* merupakan ilmu seni dan desain untuk

menciptakan pengalaman atau *experience* berdasarkan suatu cerita fiksi ataupun non-fiksi untuk dikomunikasikan kepada pengguna atau *user*. Salah satu divisi dari *Entertainment design* yaitu *Concept art* atau *conceptual art* adalah bentuk komunikasi visual untuk menyampaikan ide yang akan digunakan dalam (namun tidak terbatas

pada) film, *video game*, animasi, atau buku komik sebelum dimasukkan ke dalam produk akhir. Namun yang membedakan *Concept art* dengan ilustrasi adalah karya desain atau seni yang digambarkan tidak dilihat oleh konsumen atau bukan produk akhir. Melainkan sebuah *blueprint* yang akan digunakan di awal produksi film, *video game*, animasi, atau buku komik. Media *entertainment* terbesar dan terpopuler oleh semua orang di seluruh dunia adalah Film (Zhu, Feng, 2014). Film merupakan media *Entertainment* yang paling mudah untuk dinikmati dan menyampaikan sebuah cerita secara visual.

Pada awal tahun 1924, *Novel Based Film* diciptakan oleh Erich von Stroheim seorang sutradara asal Hungaria dengan menggunakan novel karya Frank Norris yang berjudul *McTeague* dengan film berjudul *Greed*. Mulai dari karya tersebut mulailah banyak film-film yang menggunakan cerita novel sebagai pondasi *script* film. Sebelum menjadi sebuah film yang dapat dinikmati oleh khalayak, novel tersebut dianalisa dan merangkai beberapa peristiwa penting yang menjadi faktor cerita utama pada novel. Setelah *script* film telah selesai maka dilakukan proses *Bluesky Preproduction* yaitu sebuah proses kreatif dimana seorang *Concept Designer/Artist* mendesain semua visual yang akan digunakan dalam film berdasarkan *script* yang telah ditulis. Visual yang telah dirancang oleh para *Concept Artist* tidak dilihat oleh para *audience* melainkan visual tersebut merupakan sebuah konsep rancangan atau *blueprint* yang akan digunakan oleh tim produksi untuk membuat visual tersebut menjadi kenyataan dan kemudian dijadikan sebagai visual film yang akan dilihat oleh *audience*. Oleh karena itu proses *preproduction* dalam dunia perfilman sangatlah penting karena menjadi kunci utama dalam kesuksesan dalam sebuah film agar dapat dinikmati oleh *audience*.

Walaupun sebuah film bertema drama, komedi, ataupun aksi tetap dapat diproduksi melalui sebuah *concept art*. Hal ini dikarenakan banyak buku panduan teori-teori produksi film di Indonesia hanya mencakup produksi film bertema umum yaitu cerita dalam film tersebut fiksi namun dalam visualisasi tetap di setting dalam dunia nyata atau berdasarkan kenyataan. Dan sangat sulit sekali mencari buku panduan dan teori-teori produksi film bertema fiksi dalam skala besar di Indonesia. Karena tidak ada institusi atau media pembelajaran secara mendalam dalam tema tersebut maka praproduksi film di Indonesia secara umum hanya sebatas ide cerita, *scripting*, penjadwalan syuting, perhitungan biaya produksi, hingga konsep *storyboard* saja. *Conceptual art/design* merupakan faktor utama dalam merancang sebuah film bersetting fiksi. Sebuah produk film ataupun *video game* besar atau biasa yang disebut produk AAA (*Triple A*) dapat dikatakan “keren” dari segi artistik dalam bentuk dan fungsi visual hanya dapat dicapai melalui proses *conceptual art/design*.

Dengan adanya perancangan ini maka para pencinta film fiksi di Indonesia dapat lebih memahami proses *preproduction* film fiksi dan dapat menarik perhatian mereka melalui visual yang kuat dan terbaca sehingga mereka masih dapat terhibur dan merasa terhubung langsung dengan dunia yang yang diciptakan oleh China Mieville walaupun visual tersebut belum menjadi sebuah film fiksi. Karena dalam proses perancangan ini banyak menggunakan berbagai macam teknik visualisasi baru yang sekarang digunakan oleh para *concept artist* profesional

Entertainment Concept Art

Menurut *Art Center College of Design Pasadena entertainment design* dibagi

menjadi dua yaitu *concept design* dan *character animations*. Untuk *concept design* adalah membuat sebuah visual yang kita lihat dalam film, *video game*, animasi, iklan, acara televisi, dan taman bermain atau *theme park*, mengeksekusi semua aspek visual mulai dari lingkungan dan arsitektur ke karakter dan kendaraan. Sedangkan *character animations* adalah memfokuskan nuansa visual, sifat, dan pertunjukan secara keseluruhan untuk membangun definisi tertentu terhadap sebuah karakter yang berada dalam cerita.

Menurut *Concept Artist, James Pickthall* *concept art* adalah sebuah komunikasi visual yang mempresentasikan sebuah desain, ide dan suasana yang akan digunakan dalam produksi film, *video game*, animasi, atau komik sebelum dijadikan produk akhir (“*Just what is concept art?*”, par 2).

Concept art secara keseluruhan adalah sebuah komunikasi visual dalam sebuah rancangan atau desain sebelum digunakan untuk produksi sebuah produk nyata ataupun tidak nyata. Dalam kasus *entertainment concept art* memiliki tujuan yang hampir sama dengan *commercial concept art* namun yang membedakan hanya produk akhir yang dirancang bertema fiksi dan digunakan untuk produk hiburan seperti film dan *video game*.

Fungsi dan Peranan *Entertainment Concept Art*

Fungsi utama dari *entertainment concept art* adalah mengkomunikasikan sebuah konsep visual yang dapat dimengerti kepada individu maupun kelompok lain sehingga dapat menjadi pengalaman atau *user experience* yang digunakan dalam salah satu *media entertainment* (Zhu, Feng, 2014). Pengalaman atau *user experience* yang dimaksud adalah sebuah interaksi visual dari

desain terhadap pengguna produk entah interaksi tersebut adalah melihat visual dari desain dalam film ataupun mengukir fungsi dari desain tersebut untuk melanjutkan jalan 13

Elemen *Entertainment Concept Art*

Entertainment Concept Art terdiri dari tiga elemen utama, „*Entertainment design*’ merancang sebuah dunia atau karakter berdasarkan novel atau cerita fiksi dengan tujuan membawa cerita menjadi nyata atau hidup untuk memberikan pengalaman yang menghibur (*Art Center College of Design: Entertainment Design, 2015*).

‘*Concept/konsep*’ ide atau latar belakang suatu subjek tertentu yang berhubungan dengan dunia cerita. ‘*Art/seni*’, yang menggambarkan ‘*Concept/konsep*’ dengan desain estetika yang akan menarik bagi *target audience*, namun tetap mempertahankan dan mendukung mendasari ‘*Concept/konsep*’ atau ide. Oleh karena ketiga elemen inilah *entertainment concept art* lebih diklasifikasikan sebagai sebuah teknik desain bukan seni. Visual-visual indah dan detail dalam *entertainment concept art* hanya sebuah nilai estetis seni namun tidak menjadi poin utama karena indah dan detail belum tentu dapat menyelesaikan masalah desain ataupun fungsi sebuah produk. Maka dari itu *entertainment concept art* memiliki kesamaan dalam konsep desain lain yaitu perancangan yang digunakan untuk menyelesaikan sebuah masalah didalam segi produk *entertainment*.

Kategori *Entertainment Concept Art*

a. *Character/Creature Design*

Anatomi, *fashion* atau kostum, sejarah budaya dunia tersebut, kepribadian, klasifikasi atau spesies flora dan fauna, kebiasaan, dan gaya hidup. Semua aspek

tersebut sangat diperlukan untuk mendesain sebuah karakter dan 20 makhluk (Galiban, Randy Robin, 2012) yang dapat memberikan pengalaman yang menghibur kepada *target audience* cerita dalam sebuah *video game*.

b. Environment Design

Untuk merancang sebuah lingkungan diperlukan pengetahuan yang sedikit berbeda dari yang lain, misalnya untuk sejarah budaya, efek cuaca, kondisi lingkungan dan efek suasana, ilmu pengetahuan umum, pemahaman teori pencahayaan (Galiban, Randy Robin, 2012), dan pemahaman teori perspektif atau kamera yang tepat agar dapat menunjukkan desain lingkungan fiksi namun tetap terlihat seakan-akan dunia nyata dan dapat dipercaya keberadaannya.

c. Key Art

Visual yang menggambarkan sebuah *sceneshot* tertentu atau kerangka produksi untuk pencahayaan, suasana hati, warna dan *camera* (Galiban, Randy Robin, 2012). Tujuan utama dari *key art* ini adalah menampilkan visual yang digunakan sebagai referensi untuk *animator* dan tim *visual effect* untuk mendapatkan *entertainment feel* yang tepat pada produk akhir. Oleh karena itu setiap *entertainment* desainer harus memiliki keterampilan menggambar dan melukis yang baik dan kadang-kadang kecepatan, pemahaman sinematografi, fotografi, pengaturan cahaya, *staging* dan komposisi (Galiban, Randy Robin, 2012).

d. Props/Vehicle Design

props (properti) dan kendaraan yang kompleks membutuhkan transformasi atau konversi guna untuk menjelaskan sebuah gerakan/mekanisme *frame by frame* agar *animator* memahami bagaimana hal tersebut bergerak dan berfungsi (Galiban, Randy Robin, 2012). Kemampuan memvisualisasikan fungsi sebuah

mekanisme yang sesungguhnya memerlukan riset dan pengetahuan tentang mekanisme benda atau kendaraan nyata, dan apakah objek tersebut hidup atau mati. merancang objek anorganik membutuhkan rasa estetika jauh berbeda dan dibutuhkan pengetahuan tentang *industrial design*.

Proses Perancangan Entertainment Concept Art

• *Briefing and Research*

Salah satu proses awal dalam mengeksekusi sebuah karya desain adalah membaca dan memahami *brief* desain yang diberikan. Beberapa hal penting yang harus diperhatikan oleh setiap *entertainment* desainer sebelum mengerjakan setiap proyek adalah berapa lama waktu yang dimiliki ini merupakan poin terpenting dalam *pipeline* praproduksi karena durasi yang diberikan oleh *producer* ataupun sutradara film dan *video game* dalam fase *bluesky preproduction* cukup singkat yaitu sekitar seminggu; bahan referensi dan spec desain terkait dengan produk yang mereka butuhkan. Karena dalam fase *bluesky preproduction* tujuan utama diberikan waktu singkat dan membutuhkan kuantitas karya desain yang banyak ini digunakan untuk menentukan *art direction* dan *design language* yang bakal digunakan atau dipatenkan untuk produk *entertainment* entah itu film ataupun game.

• *Ideation*

Tahap ini merupakan tahap yang paling krusial dalam proses kreatif yang dialami desainer. Dalam tahap ini semua hasil riset dan eksplorasi referensi gambar akan digunakan sebagai direksi ide visual yang akan dieksekusi. Proses thumbnail dilakukan cukup banyak dalam tahap ini karena mencari bentuk atau siluet yang dapat mengkomunikasikan pesan, suasana, dan penandaan yang tepat butuh beberapa

alternatif. Dari beberapa *thumbnail* tersebut akan diseleksi secara pribadi oleh desainer dan memilih alternatif desain yang tepat berdasarkan *brief* yang telah diberikan. Proses *ideation concept art* dan ilustrasi cukup berbeda karena satu perbedaan mendasar dari *concept art* dan ilustrasi berada di kata „*concept*’, tujuan utama dari seorang *concept artist* adalah mengeksplor dan mengkomunikasikan ide secara cepat dan seefektif mungkin, sedangkan tujuan utama dalam ilustrasi adalah membuat karya seni yang sangat indah dan *polished*. Karena tidak ada artinya sebuah karya seni yang indah dan detail jika hanya menampilkan sedikit sekali pemecahan masalah dari segi desain, *mood*, dan *feel*. Lebih baik membuat sebuah sketsa kasar dan lugas yang bisa membawakan ide dan membuat topic pembicaraan. Kelemahan artistik akan sangat cepat diabaikan (Pickthall, Jason, 2012).

- *Presentation Pitch and Review*

Pada tahap ini *concept artist* menunjukkan beberapa hasil *ideation* kepada producer dan sutradara. Dalam tahap ini *producer* dan sutradara akan berdiskusi mulai dari persoalan ide dan solusi yang diberikan para *concept artist* dan menseleksi ide dan direksi apa yang akan diputuskan sebagai solusi utama dalam tahap produksi.

Tinjauan Dari Segi Ide dan Tema Cerita Entertainment Concept Art yang Dirancang

Tema yang diangkat adalah *Science Fiction* berdasarkan novel *The Scar* karya *China Mieville*. *Science fiction* yang dibawa oleh karya *China Mieville* ini sangat kaya dengan unsur fantasi mulai dari dunia yang diciptakan, eksplorasi budaya dalam cerita, dan karakteristik unik dalam setiap karakter di cerita tersebut. Oleh karena itulah novel

ini sangat menarik untuk diangkat sebagai *Entertainment Concept Art*.

Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofis

Industri *entertainment* merupakan salah satu industri yang sedang berkembang cepat di dunia terutama pada awal tahun 1999. Hal ini dikarenakan teknologi 3D yang mudah didapatkan dan digunakan oleh beberapa orang ahli. Awal dari puncak *entertainment design* dapat dilihat dari film *Avatar* karya James Cameron pada tahun 2007. James Cameron berhasil membuktikan dunia bahwa kekuatan teknologi 3D dalam industri film telah mencapai detail dan kompleksitas yang luar biasa. Dan film tersebut berhasil menimbulkan *pop culture* atau trend baru dalam industri *entertainment* dunia. *Entertainment design* mulai menjadi trend dalam industri film dan *game* terutama fase praproduksi. Fase praproduksi produk *entertainment* merupakan inti dari semua asset yang akan digunakan dan digunakan oleh pemakai produk tersebut. Oleh karena itu *entertainment concept art* memiliki nilai yang sangat tinggi dalam setiap produk *entertainment*. *Entertainment concept art* yang diadaptasi berdasarkan sebuah karya sastra akan memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik dari karya sastra tersebut.

a. Unsur intrinsik tersebut diantaranya adalah:

- *Entertainment concept art* sebagai profesi, sebagai desainer dan aktris atau aktor.
- *Entertainment concept art* sebagai budaya, menimbulkan berbagai *trend pop culture* baru dan trend-trend hidup dunia secara visual dan verbal ataupun lisan.
- *Entertainment concept art* sebagai cara menyampaikan cerita atau

pesan, banyak produk *entertainment* bertujuan untuk menyampaikan cerita dan pesan tertentu kepada publik.

- *Entertainment concept art* sebagai amanat, pesan/kesan yang dapat memberikan tambahan pengetahuan, pendidikan, dan sesuatu yang bermakna dalam hidup yang memberikan penghiburan dan kepuasan dalam hidup.

b. Unsur ekstrinsik tersebut diantaranya adalah:

- *Entertainment concept art* sebagai media hiburan.
- *Entertainment concept art* sebagai ilmu seni dan desain.
- *Entertainment concept art* sebagai kemajuan teknologi.
- *Entertainment concept art* sebagai budaya.
- *Entertainment concept art* sebagai hobi.
- *Entertainment concept art* sebagai *passion*.
- *Entertainment concept art* sebagai teknik industri produk.
- *Entertainment concept art* sebagai pendidikan desain khusus.

Entertainment concept art merupakan salah satu ilmu seni dan desain baru di industri produk. Ilmu ini berdasarkan dari *industrial design* oleh karena itu dari segi teknis dan teori *entertainment concept art* memiliki beberapa kesamaan. Perbedaan yang sangat membedakan keduanya hanya produk yang dibuat atau diproduksi. *Entertainment*

concept art lebih bertujuan untuk pengalaman hiburan dunia fiksi seperti film atau *video game*, sedangkan *industrial design* lebih mengutamakan fungsi secara nyata karena tujuan utama produk *industrial design* adalah memberikan pengalaman kenyamanan dan visual produk saat digunakan dan menaikkan performa dari produk saat digunakan entah itu sebuah chasis mobil, kabin pesawat dll.

Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Entertainment concept art banyak menggunakan pendekatan teori semiotika dalam proses eksplorasi ide terutama semiotika komunikasi yang menekuni tanda sebagai bagian dari proses komunikasi. Artinya, di sini tanda hanya dianggap tanda sebagaimana yang dimaksudkan pengirim dan sebagaimana yang diterima oleh penerima. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda adalah perangkat yang digunakan dalam upaya mencari jalan didunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Barthes berpendapat bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2004).

Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Oleh karena itu dalam penandaan semiotik dalam produk *entertainment* ialah peran pengguna produk sangat penting. Pengguna produk harus bisa menerima pesan atau makna dari siluet atau tanda di setiap desain dalam *entertainment* produk.

Pedoman teori *gestalt* juga digunakan dalam *entertainment concept art* sebagai penentu komposisi ruang dan menjelaskan persepsi visual yang terbentuk. *Gestalt* merupakan sebuah teori psikologi yang menyatakan bahwa seseorang akan cenderung mengelompokkan apa dia lihat disekitarnya menjadi suatu kesatuan utuh berdasarkan pola, hubungan, dan kemiripan (Kohler, 1947). *Gestalt* banyak digunakan dalam *entertainment concept art* karena menjelaskan bagaimana persepsi visual bisa terbentuk. Prinsip-prinsip *gestalt* yang diterapkan dalam *entertainment concept art* hampir sama dengan desain grafis yaitu *proximity* (kedekatan posisi), *similarity* (kesamaan bentuk), *closure* (penutupan bentuk), *continuity* (kesinambungan pola), dan *figure Ground*.

Tinjauan Fungsi dan Peranan Entertainment Concept Art Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan

Penyampaian pesan melalui *entertainment concept art* lebih ditargetkan kepada individu yang sangat spesifik. Hal ini dikarenakan *entertainment concept art* digunakan untuk produksi bukan untuk *marketing*. Maka dari itu penyampaian fungsi dan pesan lebih diutamakan untuk individu yang akan melanjutkan desain tersebut ke tahap produksi contohnya *producer*, *3D artist*, *VFX artist* dll. Tetapi banyak karya *entertainment concept art* mulai dipublikasikan oleh industri *entertainment* kepada publik sebelum produk mulai dipasarkan. Dan karya-karya tersebut dipublikasikan dipresentasi di konferensi *entertainment* resmi seperti *Electronic Entertainment Expo (E3)*, *Game Developer Convention (GDC)*, *Gamescon*, *San Diego Comic Con (SDCC)* dll.

Tujuan Kreatif

Merancang sebuah buku *entertainment concept art* dari novel *The Scar* karya China Mieville yang dapat menyampaikan ide visual yang menghibur dan menarik kepada *target audience* walaupun ide tersebut belum menjadi produk akhir yaitu film fiksi.

Target Audience

Para pencinta film fiksi di Surabaya yang sangat terbuka akan informasi dan trend produk industri *entertainment* seperti film dan *video game*. Sangat aktif dalam mengikuti trend *pop culture* dunia dan memiliki passion dalam proses produksi film dan *video game*. Senang bermain dan menonton film atau *video Games*, Suka mengoleksi *artbook* sebuah *video game* dan film, aktif dalam komunitas kreatif seperti *indogamers*, *tokyostation* dll, mengikuti perkembangan *pop culture* dunia dan sering mengikuti *entertainment convention* seperti *Gamescon*, *E3*, *GDC* dll. Lebih menyukai sesuatu secara visual daripada verbal, suka terpaku kepada dunia hiburan seperti *game*, komik, film, dan internet, banyak menonton dan bermain media-media *entertainment* seperti film dan *video game* lebih dari 3 jam sehari, dan lebih memilih bergabung dan aktif dalam mengulas dan mendiskusikan cerita dalam film dan *video game* komunitas-komunitas film dan *video game* seperti *IGN*, *gamespot*, *THQ* dll.

Gaya Visual

Merancang ide visual yang menarik dan komunikatif kepada *target audience* terutama para pencinta film fiksi di Surabaya. Dimana para pencinta film ini telah terbuka akan informasi-informasi dunia *entertainment* sehingga mereka akan sangat mudah menerima visual yang akan dibuat karena semua ide visual yang akan dirancang akan sesuai dengan trend *pop culture* dunia *entertainment* yang sedang

berkembang di dunia. *Art direction* yang diambil akan lebih banyak gaya visual *neo victorian gothic* dan *art deco* dengan era teknologi *Steampunk* yang sangat ikonik dalam trend desain film dan *video game* sekarang.

Sinopsis Cerita Novel

Semua dimulai dari seorang bahasawan dari *New Crobuzon* bernama Bellis Coldwine yang berusaha melarikan diri dari ibukota setelah peristiwa *Perdido Street Station*. Dia berusaha untuk menuju belahan benua baru *Nova Esperium* untuk mencari perlindungan dengan menumpang kapal pedagang bernama *Terpsichoria*. Namun dalam perjalanannya *Terpsichoria* dibajak oleh organisasi bajak laut bernama *Armada*. *Armada* merupakan nama sebuah kapal yang terdiri dari ribuan kapal lain yang dibajak dan digabung menjadi satu kapal raksasa. Bersama *Armada*, Bellis mengalami banyak pengalaman-pengalaman budaya yang tidak pernah dia temui sebelumnya. Mulai dari kenyataan kapal-kapal legendaris yang telah hilang atau hanya sebuah mitos dalam cerita dunia hingga mahluk-mahluk atau ras yang tidak pernah dia temui selama di ibukota. Selama perjalanan di *Armada*, Bellis mulai mencari tahu misi misterius dari organisasi *Armada* yang dipimpin oleh *The Lovers* dan delapan senat lain, dan berusaha untuk melarikan diri kembali ke ibukota untuk mencegah invasi dari pasukan *Grindylow* dari *Cold Claw Sea* ke *New Crobuzon*.

Setelah Shekel salah satu teman perjalanan Bellis tidak sengaja menemukan sebuah buku anak-anak kuno yang ditulis oleh Kruach Aum dan ternyata buku tersebut merupakan buku metode untuk menangkap salah satu mahluk mistis legendaris dunia *Bas-Lag*, *Avanc*. Dengan mulai mengetahui tujuan utama dari *Armada* dan *The Lovers*, Bellis mulai mencari cara untuk

berkerjasama dengan tim ekspedisi *Armada* dalam proyek *Avanc* untuk mencari kesempatan untuk melarikan diri dari *Armada* bersama Silas Fennec untuk kembali ke *New Crobuzon* untuk menghentikan invasi dari *Grindylow*. Dengan informasi dari Aum selama di pulau *Anophellii*, *Armada* berhasil menangkap *Avanc* dan *The Lovers* mulai menjalankan misi utama mereka dengan menggunakan kekuatan dari *Avanc* untuk membawa *Armada* mencari *The Scar*, tempat dimana realita dirusakkan dan membuat semua kemungkinan menjadi nyata.

Design Work Pipeline

Teknologi yang digunakan dalam cerita banyak meliputi teknologi-teknologi tenaga uap dan batu bara sehingga era dunia tersebut masih terlihat seperti era awal revolusi industri modern. Lokasi dalam cerita *The Scar* banyak terjadi didalam sebuah kapal bajak laut raksasa bernama *Armada* dan samudera-samudera di dunia *Bas-Lag* yang hanya diceritakan didalam novel *The Scar*. Era revolusi dalam dunia *Bas-Lag* merupakan masa-masa dimana diskriminasi terhadap para kriminal-kriminal di dunia tersebut sangat parah. Karena setiap pelaku kriminal akan dimutasi dan dikategorikan sebagai sebuah *Remade*. *Remade* tidak memiliki status sama sekali dalam dunia tersebut selain sebagai seorang budak. Dan dalam cerita *The Scar* para *Remade* tersebut dibebaskan oleh *The Lovers* pemimpin bajak laut *Armada*. Sehingga dapat dikatakan populasi dalam *Armada* sebagian besar adalah para budak dan kriminal dari berbagai penjuru dunia *Bas-Lag*.

Maka dari itu isi dalam buku perancangan ini akan dibagi menjadi tiga kriteria desain yaitu *environment design*, *character/creature design*, dan *vehicle/props design*.

a. Environment Design

- *Garwater*
Salah satu koloni utama dari organisasi *Armada* yang dipimpin oleh *The Lovers* dan merupakan kekuatan utama *Armada* dalam segi politik dan pemerintahan organisasi.
- *Booktown*
Salah satu koloni dalam *Armada* yang sebagian besar berpopulasikan bangsa *Kherpi*. *Booktown* merupakan sumber ilmu pengetahuan utama dalam *Armada* karena sebagian besar *Booktown* hanya berisikan perpustakaan-perpustakaan yang memiliki koleksi-koleksi buku-buku langka hasil penyeragaman kapal-kapal lain.
- *Thee and Thine*
Koloni bisnis dan perdagangan di *Armada* yang berisikan berbagai macam pedagang-pedagang dari kapal lain. merupakan salah satu tempat terkumuh di *Armada* banyak berisikan pengemis dan pembunuh bayaran. *Thee and Thine* juga merupakan salah satu tempat yang ingkar akan hukum di *Armada*.
- *Jhour Riding*
Salah satu lokasi dek puncak *Armada* dimana ratu dari salah satu bangsa *Cactacae* bernama *Braginod* memerintah. *Jhour Riding* merupakan salah satu hangar utama kapal udara *Armada*.
- *The Haunted Quarter*
Tempat dimana kapal-kapal kuno berkumpul jadi satu dan membuat lokasi terkutuk dan mistis. *Haunted Quarter* dipercaya dipenuhi oleh ras *Ghoul* dan berbagai makhluk supranatural lainnya.
- *Croom Park*

Taman hijau kuno yang terbentuk dari berbagai bangkai kapal dan mesin uap di *Armada*. *Croom Park* merupakan satu-satunya tempat yang memiliki tanah dan tanaman hijau subur di *Armada*.

- *Salkrikartor City*
Ibukota dari pemerintahan ras *Cray* yang terletak dibawah laut *Swollen Ocean* timur laut dari *New Crobuzon*. *Salkrikartor City* juga menjalin status sebagai patner bisnis jangka panjang bagi pemerintahan *New Crobuzon*.
- *Tarmuth*
Kota kumuh dan kotor yang terletak di mulut sungai *Gross Tar* yang berada dipinggir pantai benua *Rohagi*. *Tarmuth* merupakan kota pelabuhan bebas bagi bajak laut dan criminal lain untuk bertransaksi barang dagangan maupun prostitusi.
- *Dry Fall*
Dry Fall merupakan koloni ras *Vampir* di *Armada* dan dipimpin oleh *Brucolac*. *Dry Fall* satu-satunya koloni *Armada* yang memiliki keamanan dan kebebasan individual terhadap penduduknya. Namun sebagai gantinya penduduk koloni tersebut harus mendonasikan darah mereka sebagai pajak hiduk mereka ke *Brucolac*.
- *Iron Bay*
Salah satu pantai dipinggir kota *Tarmuth* yang berisikan berbagai macam bangkai kapal dan sampah logam hingga pantai tersebut tidak terlihat memiliki pasir sama sekali melainkan tumpukan logam berkarat.
- *Qe Banssa*
Kota nelayan yang berada di bawah bukit *Dancing Bird Island*. Menurut *Bellis*, *Qe Banssa* merupakan pelabuhan kecil dan kumuh para nelayan *Bas-Lag*.

- *Anophellii Island*
Pulau kecil yang terletak di selatan *Gnurr Kett*. Pulau ini dipenuhi oleh padang pasir luas dan diduduki oleh ras *Anophellii* yang merupakan ras kuno yang berasal dari kerajaan kuno *Malarial Queendom*. Pulau ini dimana *Armada* menemukan Kruach Aum seorang insinyur yang berhasil menemukan metode untuk menangkap *megafauna* legendaris *Avanc*.

b. Character/Creature Design

- Bellis Coldwine
Bellis Coldwine merupakan *protagonist* dalam cerita novel *The Scar*. Bellis adalah seorang bahasawan dari *New Crobuzon* yang berusaha melarikan diri dari ibukota karena peristiwa epidemic yang meluas di *New Crobuzon*.
- Uther Doul
Salah satu tokoh *antagonist* dalam cerita novel *The Scar*. Uther Doul adalah *bodyguard* pribadi *The Lovers*, kapten dari pasukan bajak laut armada dan merupakan tenaga perang utama dari *Armada*.
- *The Lovers*
The Lovers merupakan tokoh *antagonist* utama dalam cerita novel *The Scar*. pemimpin dan pemilik kekuatan utama dalam organisasi *Armada*. *The Lovers* merupakan nama julukan yang diberikan oleh pasukan *Armada* karena *The Lovers* terdiri dari dua orang pasangan yaitu *She-Lover* dan *He-Lover*.
- Silas Fennec
Silas Fennec adalah seorang mata-mata pemerintahan dari *New Crobuzon*. Silas menyamar sebagai seorang pedagang untuk mengintai keadaan pendalaman *Cold Clow Sea*

salah satu lokasi yang masih misterius di benua *Rohagi* yang berada di barat dari *New Crobuzon*.

- Johannes Tearfly
Johannes Tearfly adalah seorang ilmuwan dan teman dekat Bellis selama di *Terpsichoria* yang terobsesi dengan *megafauna* dan kehidupan bawah laut.
- Tanner Sack
Tanner Sack merupakan salah satu *Remade* dari *New Crobuzon*. Tanner merupakan *Remade* yang memiliki empat *Tentacle* yang dipasang di tubuhnya sebagai hukuman atas kriminalitasnya.
- *Avanc*
Salah satu *megafauna* legendaris di dunia *Bas-Lag*. *Avanc* termasuk hewa laut terbesar didunia *Bas-Lag* dan *The Lovers* ingin memanfaatkan kekuatan dari *Avanc* untuk menemukan *The Scar*.

c. Vehicle/Props Design

- *Armada*
Kapal raksasa yang terbuat dari berbagai kapal lain dari seluruh penjuru dunia *Bas-Lag* yang digabung dan dirantai. *Armada* memiliki koloni-koloni yang berbeda pada tiap kapal mereka. Populasi penduduk di *Armada* terdiri dari berbagai macam ras mulai dari manusia, *Cactacae*, *Kherpi*, *Ab-dead*, *Remade*, *Scabmettlers* dll. Penduduk dalam *Armada* sebagian besar memiliki status criminal yang berbeda-beda dan berasal dari seluruh penjuru dunia *Bas-Lag*.
- *Terpsichoria*
Kapal pedagang dari *New Crobuzon* yang dinaiki oleh Bellis untuk

menuju *Nova Esperium* sebelum akhirnya dibajak oleh *Armada*.

- *Might Sword*
Artefak kuno *Ghosthead Empire* yang dimiliki oleh Uther DouL. Pedang ini memiliki kekuatan akan kemungkinan (*Possibility*) akan sesuatu yang dapat membuat Uther DouL dengan mudah beradaptasi dalam setiap pertarungan yang dilakukannya.

Tone/Mood Warna

Penggunaan *tone* dan *mood* warna utama dalam perancangan desain ini sebagai berikut:



Gambar 1. *Design main mood/tona pattern.*

Tone warna pada gambar 3.1 hampir memiliki warna-warna yang bisa dikatakan tidak terlalu memiliki kesan bahagia atau cerah. Karena berdasarkan cerita dari novel *The Scar* banyak memiliki kesan-kesan yang misterius dan gelap dan juga dapat dikatakan lebih ke tragedi dan petualangan untuk membuka sebuah misteri sehingga *tone* warna yang akan digunakan diatas sangat tepat untuk menunjukkan suasana pada setting tersebut.

Tipografi

Untuk tipografi yang akan digunakan dalam buku perancangan ini adalah *Gotham Black* untuk penulisan judul, *Gotham Book* untuk

typeface penulisan sub-judul dan untuk penulisan tambahan atau penjelasan pada gambar dan sebagainya menggunakan *Adobe Caslon Pro*.

Hasil Perancangan



Gambar 2. *Mock up buku entertainment concept art The Scar.*



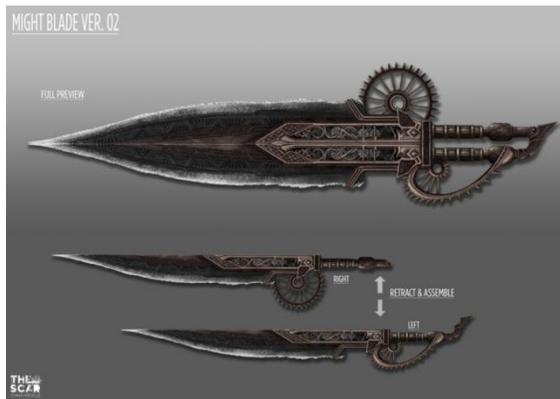
Gambar 3. *Desain Final pada karakter Bellis.*



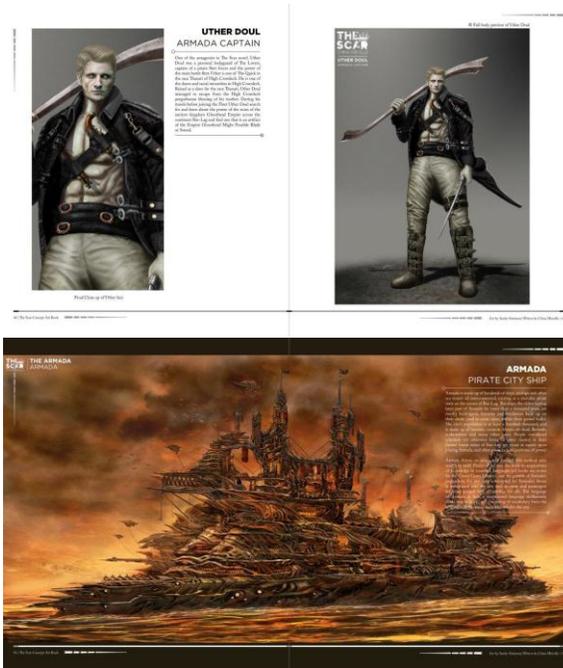
Gambar 4. Desain pada *Croom Park* di disktrik *Curhouse*.



Gambar 6. Layout halaman buku



Gambar 5. Eksplorasi desain versi kedua pada *Might Blade*.



Kesimpulan

Entertainment concept art secara keseluruhan adalah proses desain atau perancangan visual yang digunakan sebagai *blueprint* dan referensi dalam proses produksi film dan video game skala besar. Proses desain ini hanya sering digunakan pada produksi film dan video game skala besar untuk mengurangi potensi kegagalan produksi dan menunjukkan potensi dari film dan video game. Tidak semua proses produksi film dan video game melakukan proses desain *entertainment concept art* karena penggunaan proses desain tersebut tidak efisien untuk film dan video game skala kecil. Karena proses desain tersebut diperlukan budget yang cukup besar untuk direalisasikan ditambah dengan waktu yang dibutuhkan menjadi lebih lama karena proses tersebut melakukan eksplorasi desain yang biasanya menggunakan waktu yang tidak sebentar sehingga sangat tidak efisien untuk proses produksi film dan video game skala kecil seperti film pendek dan game-game *puzzle casual* yang biasanya tidak terlalu memerlukan visual yang detail. Perancangan ini banyak memberikan berbagai macam informasi tentang *entertainment concept art* mulai dari teknik eksekusi hingga metode pengaplikasian karya seni atau desain tersebut dalam proses

produksi film dan video game yang hampir jarang ditemukan pada buku-buku desain lokal. Ini merupakan sumber informasi yang dapat dikatakan cukup lengkap untuk mengetahui dasar-dasar dari *entertainment concept art* dan proses praproduksi film dan video game.

Saran

Berikut saran untuk pengerjaan *entertainment concept art* untuk perancangan selanjutnya.

- a. Banyak mencari berbagai macam referensi apakah itu sebuah gambar ataupun buku tentang ilmu bidang lain karena semakin banyaknya referensi mampu memberikan karya desain yang akan dieksekusi memiliki makna lebih mendalam.
- b. Tujuan utama dari hasil karya *concept art* bukan sebuah visual yang indah ataupun detail melainkan sebuah karya yang mampu menyelesaikan masalah pada brief yang diberikan.
- c. Teknik-teknik ilustrasi yang digunakan hanya sebagai metode atau bahasa universal bagi *concept artist* untuk menyampaikan pesan.
- d. Kecepatan dalam mengeksekusi sebuah karya bukan merupakan faktor penting dalam proses eksekusi *concept art*, melainkan ide atau gagasan pada karya yang menarik, unik, dan memiliki fungsi yang tepat atau mampu menyelesaikan sebuah masalah.
- e. Tidak semua karya *concept art* harus dilakukan dengan metode eksekusi digital painting. Banyak metode-metode eksekusi lain yang dapat digunakan seperti *armature sculpting*, *3D modeling* dan *sculpting*, *line drawing*, *digital*

imaging dll. Bagaimana proses eksekusi tidak menjadi faktor utama Selama karya tersebut mampu menjawab persoalan atau masalah.

- f. Usahakan mendesain lebih dari satu buah desain dalam satu kategori atau tema. Berikan beberapa macam opsi desain lain dalam kategori atau tema yang sama.
- g. Lakukan riset informasi terkini tentang perkembangan teknologi digital, pop culture, dan industri entertainment dunia terutama film dan video game. Karena setiap tahun teknik dan metode eksekusi pada *concept art* selalu berubah berdasarkan perkembangan dari teknologi digital.

Ucapan Terima Kasih

Penulisan skripsi Perancangan Tugas Akhir yang diajukan untuk Sarjana Strata-1 ini dapat terselesaikan dengan baik tak lepas dari adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, mulai dari penyusunan awal hingga akhir laporan ini. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Heru Dwi Waluyanto., M.Pd selaku dosen pembimbing I yang senantiasa membimbing penulisan laporan tugas akhir perancangan dari awal hingga akhir dengan menyediakan waktu, tenaga dan pikiran dalam mengarahkan penulis untuk menyusun laporan tugas akhir ini.
2. Anang Triwahyudi, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing II yang senantiasa menyediakan waktu untuk membimbing penulis dalam mengerjakan laporan tugas akhir ini. Penulis juga berterima kasih atas saran, kritik dan kesabaran yang dicurahkan sehingga penelitian ini dapat mencapai tahap akhir.

3. Ayah, ibu, dan adik yang mendukung dengan mencurahkan tenaga, waktu, materi dan doa sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

Daftar Referensi

Art Center College of Design Pasadena. *Entertainment Design*. 2007. 16 agustus 2015.

<http://www.artcenter.edu/accd/programs/undergraduate/entertainment_design.jsp>

Barthes, Roland. *Elements of Semiology*. Trans. Annette Lavers dan Colin Smith. New York: Hill and Wang. 1973.

Barthes, Roland. *The Semiotics Challenge*. Trans. Richard Howard. New York: Hill and Wang. 1988.

Caxton, William. *The Oxford English Dictionary (Oxford University Press, 1971, Vol 1 pp. 213–4)*. 1971. Oxford University Press.

Entertainment Software Association. (2014). *2015 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. 31 agustus 2015. <<http://www.theesa.com/about-esa/industry-facts/>>.

Galiban, Randy Robin. “*What is Concept Art*”. Randbin. 2012. 16 agustus 2015. <<http://www.randbin.com/what-is-concept-art/>>

Howard, Todd. *DICE: Why we Play, Why we Create*. 2012. 16 agustus 2015. <<https://www.youtube.com/watch?v=7awkYKbKHik>>.

J. Hand, Richard. *Journal of Adaptation in Film & Performance*. 2008. University of South Wales.

Kohler, Wolfgang. *Gestalt psychology : an introduction to new concepts in modern psychology*. New York. 1947.

Kuciara, Maciej. “*Art Institute Inland Empire Workshop*”. 2014. 8 september 2015. <<https://www.youtube.com/watch?v=cu6Y550vv9c>>

Sarwono, Jonathan, Lubis, Hary. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual/ADI*. Andi Publisher. 2007.

Pickthall, Jason. “*Just What is Concept Art?*”. 2012. 16 agustus 2015. < <http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155/>>

Robertson, Scott, Jonathan Bach, Darren Bacon, Peter Chan, dan Marcus Collins. *In the Future: Entertainment Design at Art Center College of Design*. 2007. Design Studio Press.

Robertson, Scott. *Scott Robertson: Inspiration and Techniques*. 2013. 16 agustus 2015. <<https://www.youtube.com/watch?v=lZ7aaUVhGUo>>.

Robertson, Scott. *P.S.D – Propotion – Surface – Detail*. 2013. 16 agustus 2015. <<https://www.youtube.com/watch?v=sZivC425VvM>>.

Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004

Stefanus, Jefry. *Perancangan Visual Development Sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah*. Universitas Kristen Petra Surabaya. 2015.

Zhu, Feng. *Illustration and Industrial Design*. 2012. 16 agustus 2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=3TVji_fiKsw>.

Zhu, Feng. *Business of Design Part 01*. 2014. 16 agustus 2015.

<<https://www.youtube.com/watch?v=h5tbDhiFBQg>>.

Zhu, Feng. *Production Pitch*. 2014. 16 agustus 2015.

<<https://www.youtube.com/watch?v=905ct2EEbdI>>.

Zhu, Feng. *Designing with Spec*. 2015. 16 agustus 2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=yq9L307_DQU>.

Zhu, Feng. *Creating Worlds GDC 2015*. 2015. 16 agustus 2015.

<<https://www.youtube.com/watch?v=fww9L7XH8Qg>>.