

# PERANCANGAN BUKU *CONCEPT ART* ADAPTASI DARI NOVEL *ANCIENT REALM* KARYA MICHAEL CHANDRA

Yusuf Mulya Sutanto<sup>1</sup>, Ahmad Adib<sup>2</sup>, Anang Tri Wahyudi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,  
Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email: t4njoseph@gmail.com

## Abstrak

Di Indonesia pada saat ini sebenarnya banyak orang kreatif membuat sebuah alur cerita yang baik, hal ini bisa dilihat dari karya – karya Penulis cerita lokal disekitar kita dimana dapat menghasilkan karya yang berkualitas diluar negeri, tetapi kurang terkenal di antara kita lantaran kurang menghargai produk dalam negeri. Tujuan dari Perancangan ini untuk menarik perhatian para *Developer* industri entertainment lokal maupun luar untuk menggarap cerita novel yang dibuat oleh penulis novel lokal menjadi sebuah produk industri *entertainment* (*videogames*, animasi, film, dll). Membuat sebuah buku *concept art* yang dibuat terlebih dahulu sehingga membuat para developer tersebut tahu bahwa cerita tersebut berpotensi untuk diangkat menjadi produk mereka

**Kata kunci:** *Concept Art*, Penulis cerita lokal, *Developer*, *Entertainment*, Industri.

## Abstract

**Title:** *Concept Artbook design adaptation of “Ancient’s Realm” Novel by Michael Chandra*

*Nowadays In Indonesia there are quite a lot of creative people to create a good storyline, this can be seen from the works of the Writer’s local stories around us that can produce quality work out there, but less well known among us, because we less appreciate the domestic products. The purpose of this design is to draw the attention of the developers of the local and outdoor entertainment industry to work on novel stories created by local novelists into a product of the entertainment industry (videogames, animations, films, etc.) by creating a concept art book which created first so that The developers know that the story has the potential to be lifted into their product.*

**Keywords:** *Concept Art, local story writer, Developer, Entertainment, Industries.*

## Pendahuluan

Seperti yang dapat kita lihat saat ini Indonesia mulai mengalami perkembangan dibagian industri *Entertainment*, *entertainment* sendiri memiliki arti sebuah bentuk aktivitas yang bertujuan untuk menarik perhatian dan keinginan seseorang atau memberikan mereka kesenangan dan kegembiraan. Dalam hal ini industri *entertainment* yang saya maksud kan adalah industri *entertainment Visual* yang mempunyai banyak aneka ragam produk, yang dapat kita lihat sekarang seperti yang bertambah maju seperti industri perfilman Indonesia yang sekarang mulai kekacah international, selain perfilman ada juga mulai muncul industri animasi yang dibuat oleh

industri *creative* dan yang terakhir ada industri game yang buatan anak bangsa yang dapat tembus keluar Negeri, akan tetapi dari beberapa kesuksesan tersebut, masih banyak kasus yang menghambat perkembangan industri *entertainment* di Indonesia ini, *Developer* besar di industri *entertainment* dalam negeri masih banyak yang memiliki kebiasaan buruk dalam membuat Alur cerita atau skenario yang kurang bagus ,terlalu klise sampai meniru atau menjiplak cerita dari produk luar kasus ini dapat dilihat dari produk industri perfilman yaitu sinetron, yang kebanyakan memiliki alur cerita yang sering mengadaptasi sampai menirukan alur cerita, plot sampai skenario nya (“Apa Kekurangan dari Sinetron Indonesia?,”par.2). hal ini

dapat menjadi menurunkan kualitas dari industri *entertainment* dalam negeri.

Untuk menghindari ini, sebenarnya cukup mudah, di Indonesia ini sebenarnya cukup banyak orang kreatif untuk membuat sebuah alur cerita yang baik, hal ini bisa dilihat dari karya – karya Penulis novel lokal disekitar kita yang dapat menghasilkan karya yang berkualitas di luar sana, tetapi kurang terkenal di antara kita lantaran kita kurang menghargai produk dalam negeri. Dengan demikian si penulis terpanggil untuk membuat sebuah Buku *Concept Art*, *Concept art* adalah sebuah Bentuk Ilustrasi dimana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari desain ,ide atau *mood* untuk di gunakan dalam film, *video game*, animasi atau buku komik sering disebut sebagai *Entertainment Design* sebelum dimasukkan dalam produksi akhir(“APA ITU CONCEPT ART ?,”par.1). *Concept Art* juga merupakan proses atau bagian dari pengerjaan suatu *Entertainment* industri sebagai penggambaran hasil jadi sebuah *Entertainment design*, walaupun *concept art* hanya untuk menunjukkan proses hasil Visualisasi (*visual development*) saja tetapi *concept art* harus dapat memberikan gambaran yang jelas, oleh karena itu ilustrasi yang digambarkan harus memiliki gambar yang dari sketsa *thumbnail* sampai dengan hasil jadi gambar ilustrasi full color agar dapat memudahkan proses pengerjaan selanjut nya, kemudian dari gambar – gambar *visual development* ini dikumpulkan dan disusun menjadi sebuah buku *concept art* atau *artbook*.

Dengan ini penulis ingin membuat perancangan sebuah *artbook* untuk Novel “ANCIENT’S REALM” yaitu sebuah Novel bergenre *Medieval Fantasy* yang ditulis oleh Michael Chandra seorang penulis lokal yang karya nya memiliki alur cerita yang menarik karena dapat *stand out* dan sebanding dengan novel – novel luar, hal ini dapat dibuktikan karena karya nya diupload di sebuah *website* novel *online* (wattpad), dan banyak mendapatkan respon dan *feedback* yang baik dari pembaca (“ANCIENT’S REALM: a great start! I am utterly amazed at how much planning and thought you put on this!,” par.2), dengan ini si penulis menjadi yakin bahwa novel ini merupakan kandidat yang tepat untuk dijadikan subyek perancangan tugas akhir ini.

Tujuan dari perancangan buku *concept art/artbook* ini adalah untuk memvisualisasikan sebuah karya tulis atau novel klasik kedalam bentuk *concept art* yang menarik dan dapat dimanfaatkan untuk pembuatan produksi film, animasi atau *game* bagi *developer* dalam negeri atau luar negeri yang berminat dan ingin untuk mengangkat Novel *Ancient’s Realm* menjadi sebuah produksi media *entertainment*, jika hal tersebut dapat terlaksana dapat membuktikan kualitas alur cerita novelist lokal dapat

bersaing dengan yang berada diluar negeri (*international*).

## **Concept Art**

*Concept art* secara umum memiliki arti sebuah gambaran seni dalam suatu proses pengembangan film, komik atau *game* yang pada akhirnya akan menentukan tampilan akhir dari suatu produksi industri sebagai panutan sampai produksi akhir nanti (“*What is concept art?*”, par 1).

Menurut *James Picktkall*, seorang *Concept Artist* yang memiliki pengalaman 15 tahun di industri *video games*, *Concept art* adalah sebuah penyampaian Visual yang mempresentasikan sebuah *design*, Ide dan *mood* yang digunakan dalam produksi sebuah produk yang berhubungan dengan film, animasi atau *game* sebelum dijadikan produk akhir (“*Just what is concept art?*”, par 2) .

## **Fungsi dan Peranan Concept Art**

*Concept art* memiliki peranan dalam fase produksi di sebuah industri, yaitu fase pra- produksi, Fase ini merupakan investasi awal untuk produksi yang berguna untuk memastikan arah dan rencana sebelum memasuki tahap investasi selanjut nya. Penting tidak nya *Concept Art* dapat terlihat dalam setiap kasus pra-produksi yang tidak menggunakan *Concept art* kebanyakan dianggap kurang memproyeksikan ke mana proyek tersebut berjalan, yang dapat berakibat proyek dapat dibatalkan atau dievaluasi kembali. Kasus seperti itu sering terjadi karena *concept art* dianggap tidak penting oleh produsen, direktur atau anggota dewan sehingga budget untuk *concept art* dihilangkan untuk melindungi anggaran lain nya (“*What is concept art?*”, par 2).

Dari penjelasan diatas *concept art* merupakan suatu tahapan/ fase yang penting karena memiliki fungsi untuk memberi arahan dan meringankan proses pra – produksi pada proyek industri agar dapat mengurangi resiko meluap nya anggaran dalam suatu proyek karena sering nya diadakan evaluasi, dan pembatalan proyek.

## **Kategori konten Concept Art**

Teknik pembuatan buku *concept art* , terbagi dalam sebuah spesialisasi - spesialisasi tugas yang nanti nya disatukan menjadi sebuah *artbook* (buku *concept art*), kenapa dalam pembuatan nya memerlukan sebuah pembagian spesialisasi?, hal tersebut dikarenakan agar membuat *concept artist* lebih fokus karena memiliki tugas masing – masing dalam pengerjaan nya, selai itu juga setiap *concept artist* memiliki keunggulan dan kelebihan di setiap bidang nya sehingga dari tugas spesialisasi tadi dapat dikerjakan

secara maksimal (Galiban, Randy Robin, 2012). Spesialisasi tugas yang diberikan untuk para *concept artist* antara lain ;

- *Character / creature Design*

Salah satu spesialisasi yang menggambarkan sebuah desain karakter tokoh atau suatu makhluk secara detail dengan memberikan gambaran anatomi tubuhnya, fesyen, kepribadian, kebudayaan, ras, kebiasaan, dan gaya hidup supaya dapat memberikan jiwa pada tokoh tersebut persis seperti bayangan yang diberikan dari novel. Teknik yang perlu dipunyai oleh *concept artist* yang menangani spesialisasi ini harus mengerti bagaimana menggambar anatomi tubuh dari makhluk hidup, selain itu juga diperlukan menggambar ekspresi yang baik agar tokoh – tokoh yang digarap tidak kaku dan monoton.

- *Environment Design*

Spesialisasi yang menggambarkan sebuah desain bentuk lokasi dari cerita yang dapat berupa sebuah *landscape* pemandangan alam sampai penggambaran *landscape* habitat makhluk hidup (sebuah kota atau tempat tinggal hewan). Teknik yang harus dimengerti oleh *Concept artist* nya antara lain; harus mengerti bagaimana memberikan pencahayaan dari desain gambar, dan mengerti bagaimana menggambarkan seperti apa macam2 kondisi dari lokasi yang digambarkan (cuaca, latar belakang kebudayaan, dll), dan juga harus memahami bagaimana cara menggambar *landscape* tersebut dengan perspektif atau sudut pandang yang benar.

- *Key Art/ frame*

Spesialisasi yang digunakan untuk menggambar beberapa adegan dari cerita layak nya sebuah foto yang diambil dari aktivitas tersebut. Teknik yang diperlukan oleh *concept artist* yang menggarap spesialisasi ini harus memahami teknik cinematografi, fotografi, pencahayaan, *staging* (pemanggungan), dan komposisi. *concept artist* diharapkan dapat bekerja dengan cepat sehingga memerlukan *concept art* yang benar – benar ahli dalam teknik – teknik tersebut.

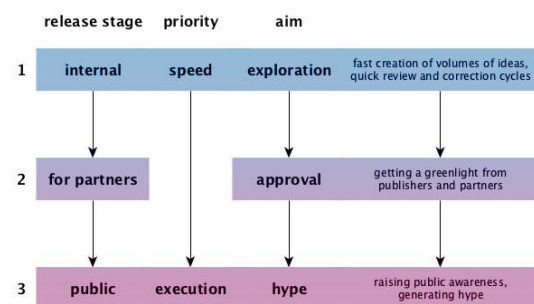
- *Props / vehicle Design*

Spesialisasi yang digunakan untuk menggambarkan alat bantu (properti) dari alat bantu seperti senjata sampai alat transportasi (kendaraan) yang kompleks yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana menggunakan alat bantu tersebut. *Concept artist* diharapkan harus mempunyai kemampuan untuk membayangkan gerakan mekanisme dari desain gambar alat bantu tersebut walaupun belum tentu bisa diterapkan didalam dunia nyata akan tetapi masih dapat diterima

sebagai sebuah konsep, sehingga teknik yang dibutuhkan dapat berupa pengetahuan sebuah *industrial design* agar lebih mengerti paling tidak sebuah mekanisme – mekanisme dasar dari suatu benda atau kendaraan yang ada di kehidupan nyata, sehingga dalam konsep desain properti tidak terlalu menyimpang.

### Prosedur Proses Perancangan Concept Art

Prosedur proses perancangan *concept art* terbagi dalam 3 tahap yang dijalankan dengan orang yang berbeda – beda mengevaluasi, kebutuhan dan *job desk* nya (Anjin Anhut, 2014). Selebih nya 3 tahapan tersebut akan di jelaskan di tabel berikut;



Gambar: “*Concept Art Tutorial And Myth Busting Stages*” *Concept Art Design Procedure* by Anjin Anhut.

Sumber:

(<http://howtontsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>)

1. Tahap pertama semua anggota dari tim kreatif membuat sebuah desain yang berhubungan dalam kebutuhan dalam dari proyek, dalam tahap pertama ini kecepatan lebih penting dari pada eksekusi. Tujuan dari desain yang dikerjakan adalah menyamakan semua opini dari semua tim yang terlibat dalam pengerjaan dan kemudian memproduksi visi – visi yang telah disetujui dalam volume yang besar yang nantinya dipilah – pilah menjadi 1 tujuan yang sama dan dijadikan patokan dari setiap anggota tim.
2. Pada Tahap kedua pekerjaan mulai terbagi menjadi 2, yang pertama bertugas untuk mengerjakan ide dan isi dari *Concept Art*, kemudian yang lain bertugas untuk menjadi *editor* atau orang yang menyeleksi dan menilai mana yang patut untuk dimasukkan kedalam *concept art* atau sebaliknya, orang yang diberi tanggung jawab dalam tugas ini harus merupakan orang yang benar – benar dapat dipercaya, karena orang yang diberi

*jobdesk* ini dapat membantu pengerjaan atau malah sebaliknya membebani pengerjaan tersebut, hal ini mungkin karena setiap orang memiliki tuntutan dan selera yang berbeda – beda sehingga terkadang bisa membantu untuk memoles ide atau malah memperumit masalah dari orang yang memiliki *jobdesk* yang pertama. Pada tahap yang kedua ini kecepatan memiliki kepentingan yang sama dengan eksekusi.

3. Pada tahap yang terakhir setelah semua tim setuju untuk merilis ke publik. Beberapa *Concept art* saja yang akan ditampilkan karena *concept art* ini hanya sebagai representatif dari proyek tersebut jadi tentu saja *concept art* tersebut harus merupakan hasil yang terbaik. Terkadang *concept art* tersebut ditunjukkan setelah perancangan selesai akan tetapi menampilkan *concept art* juga dapat menjadi salah satu alternatif sebagai media marketing dengan membocorkan sedikit konten dari *concept art* agar orang – orang tau sedikit konten dari proyek tersebut, sehingga dapat menyemangati orang – orang untuk tertarik produk jadi nya nanti.

### **Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial *Concept art***

Industri *entertainment* di Indonesia memiliki kecenderungan hasil produk nya seperti film atau animasi memiliki cerita yang kurang bagus, selain itu hasil eksekusi nya pun kerap kali terlihat buruk karena terkesan belum jadi dikarenakan tidak konsisten dan kurang merencanakan ide dan konsep yang belum matang. Kemudian penulis cerita atau novelist lokal pun sebenarnya banyak yang mempunyai konsep cerita yang bagus akan tetapi karena kurang dikenal dikalangan publik mereka pun jadi kurang terekspose di publik.

Dengan membuat *concept art* pada tahap pra produksi dalam pembuatan sebuah proyek industri *entertainment*, dapat membantu untuk menjaga kualitas ide dan konsep yang dipikirkan dari awal pengerjaan sehingga pada tahap eksekusi nya dapat menjadi suatu produk seperti ekspektasi pada tahap perundingan awal, selain itu pembuatan *concept art* pada suatu cerita novel dapat menarik produsen industri *entertainment* baik lokal maupun luar negeri dengan begitu jika cerita novel dapat diangkat menjadi sebuah film atau *video game*, dapat mendongkrak popularitas dari si penulis yang merupakan seorang penulis lokal.

### **Tinjauan Fungsi dan Peranan *Concept art* Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan**

Jika dilihat dari fungsi dan peranannya secara garis besar *concept art* merupakan media untuk menyampaikan sebuah pesan secara visual, akan tetapi penyampaian pesan tersebut dapat memiliki fungsi dan peranan yang berbeda- beda jika di tujukan ke siapa yang melihat *concept art* ini. *Concept art* dimata publik berfungsi untuk sebuah hiburan atau ilmu pengetahuan semata. Akan tetapi jika ditangan sebuah produsen industri kreatif *concept art* dapat menjadi sebuah panutan dari intruksi sebuah produk entertainment seperti *video games* atau film. *Concept art* juga dapat menjadi inspirasi sebuah industri kreatif juga untuk membuat suatu proyek, selain itu *concept art* juga bisa digunakan untuk meyakinkan publik sebagai media promosi dalam suatu proyek pembuatan *game* atau film. Yang terakhir *concept art* juga dapat menjadi sebuah pesan promosi yang ditujukan kepada produsen industri entertainment dengan mempromosikan sebuah konten dari adaptasi cerita dari karangan seorang baik yang profesional atau pun tidak yang ingin ceritanya lanjut ke jenjang industri *entertainment* seperti animasi, film, atau *video game*.

### **Usulan Pemecahan Masalah**

Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat mendorong para produsen industri *entertainment* untuk tahu betapa pentingnya itu *concept art* dan yang utama untuk mendorong para produsen ini agar lebih melihat karya – karya *novelist* lokal yang banyak memiliki cerita – cerita yang berpotensi untuk diangkat menjadi sebuah proyek pembuatan produksi, selain itu juga menginspirasi para *illustrator* – *illustrator* untuk bangkit menjadi seorang *concept artist* untuk membantu mempopulerkan industri *entertainment* kreatif di Indonesia ini.

### **Tujuan Kreatif**

Tujuan dari merancang Buku *concept art* untuk novel “*Ancient’s Realm*” karya Michael Chandra untuk membuat gambaran/ visualisasi dari cerita novel tersebut agar dapat menarik perhatian *target audience*, sehingga si *target audience* mau untuk mengangkat cerita novel ini menjadi *asset* sebuah produk industri *entertainment*. Selain itu *Concept art* juga bertujuan untuk mengangkat popularitas cerita karangan dari penulis – penulis lokal yang kurang dikenal di luar negeri, dan memotivasi industri kreatif lokal untuk memproduksi karya yang lebih baik lagi.

## Target Audience

*Target Audience* utama nya adalah untuk para produsen industri entertainment kreatif di Indonesia yang memiliki sebuah *company creative studio* yang bergerak dibidang animasi atau *video game*. Kemudian *target audience* sekunder nya adalah para konsumen dari produk – produk industri entertainment, seperti orang yang gemar melihat film atau gemar bermain *video games*, dengan demikian biasa nya para konsumen tersebut dapat memiliki ketertarikan untuk melihat dan membaca *concept art* ini, dikarenakan banyak unsur – unsur dalam tahapan proses produksi dari produk industri *entertainment* tersebut.

## Format Media Utama

Format dan ukuran 24cm x 30cm (*landscape*), Format kertas A4 jenis kertas *art paper* 260 gram.

## Gaya Visual/Grafis

Ide gaya visual yang digunakan pada *concept art* novel *Ancient's Realm* menggunakan unsur – unsur jaman dahulu pada zaman abad pertengahan, dimana manusia masih berperang menggunakan pedang dan panah, masih belum ditemukan senjata api. Dalam perancangan ide visual didalam *concept art* nantinya unsur – unsur ini akan dikembangkan menjadi lebih *stylish*, dan lebih kompleks dari pada sebelumnya.

## Sinopsis

Kerajaan *Varamith* memiliki kekayaan tak terbatas, tanah yang luas, serta dengan kemakmuran dan sukacita dibawa oleh pemimpin mereka, Raja *Varam VII*.

Tanpa diketahui semua, pada zaman Almarhum Raja *Varam* yang sebelum nya, Sang raja pernah menyegel dan mengasingkan pergi suku yang pernah melakukan penghujatan dan kekejian terhadap kerajaan karena ritual sihir gelap yang mereka percaya, kejadian pengasingan kaum ini pun dianggap hanya sebagai mitos oleh sebagian masyarakat dari kerajaan. Masyarakat di kerajaan *Varamith* pun hanya menganggap mereka sebagai suku mistis kaum rendah yang pernah ada pada zaman dahulu saja, akan tetapi cerita mengenai pengasingan suku itu pun menjadi sering diceritakan dan diwariskan dari generasi ke generasi. Kemudian Cerita kembali berlanjut saat acara Tahunan Seleksi Prajurit elit, acara tahunan di mana peserta *Varamith* ini lengkap uji coba terakhir sebelum menjadi Prajurit resmi untuk menjaga sang Raja.

Pada saat acara itu berlangsung tiba – tiba Suku yang diasingkan dan disegel ini bebas dan ingin membalas dendam kepada Kerajaan.

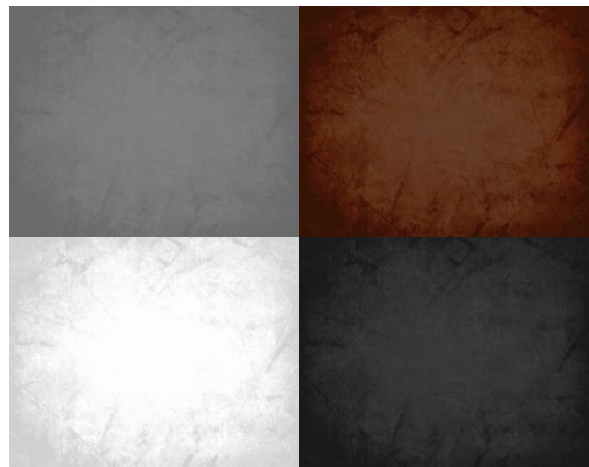
Kemudian Raja *Varam* segera bertindak untuk menyuruh prajurit – prajurit nya menghentikan mereka sebelum rakyat nya menemukan fakta sesungguhnya saat suku itu kembali.

## Design Work Pipeline

Dalam cerita novel *Ancient's Realm*, ada 3 *storyline* yang bersambung akan tetapi memiliki sudut pandang tokoh yang berbeda – beda. Tiap – tiap *storyline* menjadi 3 judul utama dari novel yaitu; *The Royal*, yang bercerita dari sudut pandang keluarga kerajaan, kemudian dilanjutkan ke judul *The unfortunates*, yang mengambil sudut pandang dari para kaum yang terbuang dan terasingkan dari kerajaan yang merencanakan menggulingkan kekuasaan kerajaan *Varamith*, dan judul utama yang terakhir adalah *The Folks*, yang mengambil sudut pandang dari sekelompok anak muda yang merupakan rakyat dari kerajaan *Varamith*, yang sedang mengikuti tahap awal penyeleksian untuk menjadi prajurit militer rendah di kerajaan *Varamith*.

Untuk menjelaskan *design work pipeline* dari pengejaan *concept art* nanti, dari tiap – tiap judul utama nya, dibawah nya akan dibagi 3 kriteria desain yaitu *environment design*, *character & creature design*, *vehicle/ props design* dan *Keyframe Art*.

## Tone/mood Warna



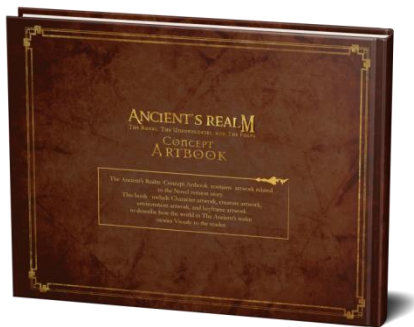
**Gambar 1. Design main mood/tone pattern.**

Tone/mood pattern yang digunakan adalah 4 gambar diatas tersebut, digunakan untuk menambah kesan pada desain gambar, karena novel ini bertemakan *medieval dark fantasy*, tone yang digunakan pun sedikit suram, sehingga lebih cocok digunakan pada *concept art* nanti.

## Tipografi

Penggunaan tipografi yang akan digunakan dalam buku perancangan ini adalah font *Bell MT* untuk penulisan Judul dan nomor halaman, kemudian

Amerika Alternate untuk Sub judul, kemudian untuk penjelasan isi pada tiap – tiap *artwork* menggunakan *Adobe Garamon Pro*.  
**Hasil Perancangan**



**Gambar 2.** *Mock Up Media Utama* berupa *Buku Concept Art Ancient's Realm*.



**Gambar 3.** Hasil jadi *Character Design* dari *Concept Artbook Ancient's Realm*.



**Gambar 4.** Hasil jadi *Creature Design* dari *Concept Artbook Ancient's Realm*.



**Gambar 5.** Hasil jadi *Properties Design* dari *Concept Artbook Ancient's Realm*.



**Gambar 6.** Hasil jadi *Environment Design* dari *Concept Artbook Ancient's Realm*.



**Gambar 7.** Hasil jadi *Keyframe Art Design* dari *Concept Artbook Ancient's Realm*.



3. Teman – teman, dan kerabat saya yang sudah ikut membantu dan mendukung saya dalam pengerjaan laporan tugas akhir ini sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini sampai selesai dengan tepat waktu.

4. Keluarga saya yang selalu mendukung saya sampai pengerjaan akhir ini dengan membiayai saya selalu dan tak lupa memberikan saran dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

## Daftar Pustaka

Anhut, Anjin. (2012). "Let's Get Real About Concept Art". HOW NOT TO SUCK AT GAME DESIGN. 2 July 2014.

<<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>>

Azhar, Hafiz. "Apa Kekurangan Dari Sinetron Indonesia?". 6 oktober 2015.

<[http:// http://hafizazhar21.weebly.com/home/apa-kekurangan-dari-sinetron-indonesia />](http://http://hafizazhar21.weebly.com/home/apa-kekurangan-dari-sinetron-indonesia/)

Carrot Academy. "APA ITU CONCEPT ART ? ". 2008. 11 february 2013.

<<http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>>

Chandra, Michael. The Golden Triumph: Kingdom of Varamith. 2017. 30 january 2017.

<<https://www.wattpad.com/story/93417895-ancient%27s-realm-the-royal-the-unfortunates-and-the>>.

Creative blog Staff. (2012). "Just what is concept art?". James Pickthall. 6 november 2012

< <http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155> >

Galiban, Randy Robin. (2012). "What is Concept Art?". Randbin.

<<http://www.randbin.com/what-is-concept-art/>>

Illustration History. "The Decade 1930 - 1940".

<<http://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-1930-1940>>

Oatley, Chris. (2014). "Why Your Concept Art Portfolio is Being Ignored (Part 2)".

ChrisOatley.com. 15 april 2014

< <http://chrisoatley.com/concept-art-portfolio-p2/>>

Setiawan, Andry. *Perancangan Entertainment Concept Art Berdasarkan Novel The Scar Karya China Mieville*. Universitas Kristen Petra Surabaya. 2015.

Stevanus, Jefri. *Perancangan Desain Visual Development Sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah*. Universitas Kristen Petra Surabaya. 2015.