

Perancangan *Concept Art* Animasi 3D Sebagai Upaya Pencegahan Pengusuran Hutan Adat Dayak Melalui Sosok Panglima Burung

Sheilavia Nadela¹, Arief Agung S², Jacky Cahyadi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: sheilavianadela@yahoo.com

Abstrak

Kurangnya pengembangan konten IP yang ada di Indonesia membuat perancangan ini mengangkat isu yang masih beredar luas di masyarakat Indonesia, salah satunya sengketa Hutan Adat Dayak dengan pihak-pihak tidak berwenang. Dengan mengangkat isu tersebut, maka dipilihlah karakter Panglima Burung sebagai sosok figur yang dihormati dari suku Dayak. Bersama tokoh utama anak-anak, diharapkan ide film ini mampu menjadi langkah awal untuk mengedukasi anak-anak tentang hutan adat dan ekosistemnya dari usia dini. Perancangan *concept art* ini dibuat agar dapat digunakan sebagai proses pembuatan film animasi 3 dimensi.

Kata Kunci: *Concept art*, desain karakter, *superhero* Indonesia, Dayak, animasi, semi-realis

Abstract

Title: *Design of 3D Animated Concept Art as Prevention Effort of Dayak Indigenous Forest Movement Through Figure of Panglima Burung*

The lack of development of IP content in Indonesia makes this design raises issues that are still circulating widely in Indonesian society, one of which is Dayak Indigenous Forest dispute with unauthorized parties. By raising the issue, then selected the character of the Panglima Burung as a figure of a respected figure of the Dayak tribe. Together with the main character of the children, it is hoped that this film idea can be a first step to educate children about customary forest and its ecosystem from early age. The design of this concept art is made to be used as a 3 dimensional animated film making.

Keywords: *Concept art*, character design, Indonesian *Superhero*, Dayak, animation, semi-realis

Pendahuluan

Industri kreatif Indonesia ternyata masih jauh tertinggal dibandingkan negara lain. Menurut Presiden Joko Widodo, ia meyakini bahwa masa depan Indonesia akan ada di industri kerajinan dan industri kreatif. (PresidenRi.go.id, 2016). Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) menyatakan bahwa mereka membantu presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasikan, dan sinkronisasi kebijakan ekonomi kreatif, salah satunya di bidang film dan animasi. Salah satu faktor yang memperkuat industri animasi adalah untuk memperkaya konten IP. Konten IP merupakan sebuah ide produktif yang dibuat dan bisa menjadi penemuan, merk dagang, desain, merek, atau penerapan ide. (Bekraf.go.id, 2018) Indonesia memiliki kekayaan produk budaya dan tradisi yang bisa diangkat sebagai inspirasi konten

IP sebagai dorongan terhadap industri kreatif Indonesia, salah satunya adalah legenda sosok Panglima Burung. Panglima Burung merupakan seorang legenda atau mitos dimana dirinya diagungkan oleh suku Dayak sebagai seorang pelindung dan ksatria. Ia memiliki sifat yang bersahabat dengan alam dan tidak menyerang apabila tidak diserang. Sosok tersebut dipercaya tinggal di dalam pedalaman Kalimantan dan bersinggungan dengan alam gaib, dimana ia hanya akan dipanggil disaat Suku Dayak terancam melalui sebuah ritual.

Panglima Burung dipilih karena memiliki pengaruh yang sangat besar bagi suku Dayak sendiri. Dengan berbagai cerita mitos yang beredar sosoknya sudah dianggap sebagai pelindung sejak ratusan tahun silam bagi masyarakat Dayak. Bagi mereka, Panglima Burung dianggap sebagai simbol perlambang sejati orang Dayak, mampu melindungi seluruh suku Dayak

dari ancaman-ancaman yang mendesak dan berbahaya. Panglima Burung juga dianggap sebagai penggambaran orang Dayak karena memiliki kesamaan sifat dan karakteristik.

Penggambaran tersebut terlihat jelas pada permasalahan yang kini sedang dihadapi oleh suku Dayak, yaitu perebutan hutan adat Dayak. Hutan Adat Dayak yang merupakan hutan primer dengan satwa liar serta di tumbuh pepohonan besar yang diwariskan oleh nenek moyang dan kini di rawat masyarakat Dayak. Hutan alami yang tersebar di seluruh pulau Kalimantan ini digunakan sebagai tempat berburu, memancing, berladang, dan untuk mencari sumber-sumber pangan serta ekonomi keluarga bagi masyarakat Dayak.

Menurut Ketua Lembaga Pemerhati dan Pemberdayaan Masyarakat Dayak Punan Malinau (LP3M), Boro Suban Nikolaus, tak jarang perusahaan-perusahaan sawit skala besar melirik kawasan tersebut, mereka melobi kepala adat, warga, dan kepala desa untuk mendapatkan hutan (Paino, 2015). Dengan berbagai tekanan eksploitasi dari perusahaan-perusahaan tersebut, populasi Dayak pun ikut menyusut. Beberapa area tempat tinggal mereka yang menyebar di seluruh hutan Kalimantan yang dirubah menjadi perkebunan kelapa sawit, hal ini membuat masyarakat untuk berpindah ke area lain untuk ditinggali. Namun ada beberapa Dayak yang kehilangan tempat tinggalnya akhirnya mulai beradaptasi mengikuti perkembangan dan mulai memasuki kota. Walaupun ancaman eksploitasi sangat besar, suku Dayak masih tetap gigih untuk melindungi area hutan mereka dari investor, sehingga hutan adat pun masih terselamatkan hingga sekarang.

Diharapkan dengan mengangkat tokoh Panglima Burung, mampu memberikan nilai pembelajaran memperkenalkan tradisi bangsa kita kepada target audiens. Serta mampu mengangkat nilai dan moral dari permasalahan yang diangkat menjadi sebuah perfilman animasi di Indonesia.

Selanjutnya sesuai dengan sebuah perancangan film animasi, tentu diperlukan sebuah konsep yang tepat sebagai dasar perancangan film. Konsep yang masuk dalam tataran Pra-Produksi ini disebut sebagai *Concept-Art*, yakni beberapa pedoman ilustratif yang akan digunakan sebagai materi visual dalam perancangan film animasi. Diharapkan dengan perancangan konsep art ini perancangan film animasi tentang “panglima burung” dapat dikomunikasikan dengan tepat, baik dari sisi *character*, *environment design*, *attribute*, *property*, serta *key art*-nya sebagai pedoman dalam pembuatan film animasi.

Rumusan masalah

Bagaimana merancang *concept art* animasi 3D sebagai konten IP dari mitos Panglima Burung yang memiliki pesan nilai moral tentang pelestarian hutan kepada anak-anak?

Batasan Lingkup Perancangan

1. Batasan perancangan teknik pada karya animasi hanya sebatas *concept art* tiga dimensi, meliputi karakter, *asset*, dan *environment* dengan jumlah halaman 100.
2. Waktu pengerjaan mulai bulan Januari 2018- Mei 2018
3. Target audiens penonton film adalah anak-anak usia 10-15 tahun, sedangkan target market dari buku ini sendiri adalah *artist* yang mengerjakan dalam tahap produksi
4. Objek penelitian adalah Dayak Punan Kalimantan Utara.

Tujuan Perancangan

1. Menghasilkan sebuah konsep visual dalam bentuk *concept art* untuk keperluan pembuatan film animasi 3D tentang film “Panglima Burung”.
2. Menghasilkan materi visual dalam bentuk *concept art* animasi 3D sebagai konten IP dari mitos Panglima Burung yang memiliki pesan moral tentang pelestarian hutan kepada anak-anak

Manfaat Perancangan

1. Bagi Pelaku Perancangan
Perancang diharapkan mampu menambah wawasan akan tradisi suku Dayak beserta kehidupannya, dan meningkatkan kemampuan perancang sebagai *visual artist* yang mampu menggambarkan karakteristik suku Dayak melalui *concept art* animasi 3 dimensi.
2. Bagi Target Audience
Dengan dibuatnya perancangan ini, diharapkan dapat memperluas pengetahuan anak-anak mengenai tradisi suku Dayak yang digambarkan pada sosok Panglima Burung, serta mampu menanamkan pesan nilai dan moral tentang hutan di Indonesia.
3. Bagi objek penelitian
Perancangan ini diharapkan agar dapat mengangkat eksistensi mitos Panglima Burung serta penggambaran karakteristik masyarakat Dayak dan seni tradisi yang dimilikinya. Serta mengangkat isu terkini tentang hutan adat yang tengah diperebutkan.

Metode perancangan

Data yang Dibutuhkan

Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara (Interview)
Untuk mendapatkan informasi dalam perancangan ini, akan dilakukan wawancara kepada komunitas aktivis Dayak Kalimantan. Tujuan wawancara ini untuk mendapatkan data yang mendukung perancangan.
2. Metode Kajian Dokumen
Sumber yang digunakan adalah buku-buku referensi, artikel, serta sumber pendukung lain yang berkaitan dengan topik.

3. Kajian literatur

Sumber-sumber tentang teori-teori tentang animasi, *concept art*, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan perancangan

4. Dokumentasi

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam wawancara adalah 5W+1H, meliputi *what, when, where, who, why*, dan *how* yang dimana sebagai pendukung metode kualitatif.

- a. *What*. Yakni sub analisis yang menjawab pertanyaan tentang apa sebenarnya *concept art*, dan bagaimana model *concept art* yang akan divisualisasikan dalam perancangan
- b. *Why*, yakni sub analisis yang menjawab pertanyaan tentang kenapa harus dibuat *concept art* dalam sebuah perancangan film animasi, tentang panglima burung ini.
- c. *Who*, yakni sub analisis yang menjawab pertanyaan tentang siapa yang akan menjadi penonton film, sehingga perlu dipertimbangan bagaimana karakter dalam perancangan *concept art* ini
- d. *Where*, yakni sub analisis yang menjawab pertanyaan tentang dimana *concept art* ini akan diimplementasikan oleh pihak perusahaan film animasi, dalam arti film animasi ini akan ditayangkan.
- e. *When*, yakni sub analisis yang menjawab pertanyaan tentang kesesuaian acara pada program tertentu yang akan digunakan sebagai slot untuk menampilkan film animasi serta kapan buku ini akan di terbitkan.
- f. *How*, yakni sub analisis yang menjawab tentang metode yang digunakan dalam membuat *concept art* ini

Konsep Perancangan

Perancangan *concept art* ini diarahkan sebagai upaya materialisasi secara visual hal-hal yang berkaitan dengan film animasi, dengan demikian maka konsep perancangan ini akan didesain berdasarkan model *concept art* secara umum yang meliputi ; bagaimana bentuk pedoman seluruh karakter yang akan muncul dalam film animasi, baik secara kejiwaan, proporsi dan lain sebagainya; bagaimana bentuk latar belakang desain atau *environment*; bagaimana bentuk *property* serta atribut yang melingkupi karakter; serta bagaimana pedoman karakter ketika beradegan (*key-art*).

Perancangan ini bertujuan untuk menyampaikan pesan moral dalam pelestarian hutan kepada anak-anak melalui karakteristik tokoh suku Dayak. Karakter yang dimaksud adalah meliputi sifat serta kemampuan setiap tokoh yang diangkat dalam film animasi ini.

Konsep yang diangkat adalah film layar lebar yang menceritakan tentang seorang anak dengan pendekatan karakteristik Panglima Burung. Hal ini merujuk sebagai pendekatan dengan target yang juga anak-anak.

Untuk memperkenalkan tokoh Panglima Burung sebagai representasi suku Dayak dalam menyuarakan hak suku Dayak dan mengajak anak untuk mengerti tentang pelestarian hutan maka akan menggunakan tokoh anak-anak.

Untuk menciptakan produk IP yang sesuai maka di buatlah visualisasi setiap karakter yang menyerupai keadaan sebenarnya. *Concept art* ini akan memvisualisasikan dari cerita yang telah dibuat. Visualiasi *gesture* serta karakteristik tiap tokoh akan ditampilkan secara menarik.

Landasan Teori

Concept Art

Concept art merupakan desain utama yang digunakan untuk memproses visual dan perasaan sebuah proyek. *Concept artist* akan menggunakan cerita dan karakter dengan tujuan membangun konsep dasar yang nantinya akan dipakai sebagai landasan proyek secara keseluruhan (“*Concept Art: What is Concept Art and Why is it Important?*”, par. 1,)

Menurut Jason Pickthall, *concept art* berbeda dengan ilustrasi. Walaupun sekilas terlihat sama, perbedaan yang membuat sangat kuat adalah dari kata *concept*. Seorang *concept artist* memiliki tugas untuk mengeksplorasi ide-ide dan mengkomunikasikan secara efektif, sedangkan tugas ilustrator yaitu menciptakan ilustrasi yang detail dan rapi. *Concept art* juga merupakan salah satu proses dari sebuah proyek besar, tidak seperti ilustrasi yang hanya berdiri sendiri. (“*Just What is Concept Art?*”, par. 13-16, 2012)

Concept art dikerjakan oleh *concept artist* yang memiliki tugas untuk membuat konsep visual karakter, latar, dan properti. Pada tahap produksi, desain yang telah terpilih sebelumnya akan diberikan kepada para *artist*, yang kemudian mulai dibuat model dan teksturnya.

Hutan Adat

Hutan adat merupakan area yang ditinggali oleh masyarakat adat. Hutan hasil warisan dari nenek moyang sejak ratusan silam ini masih dihuni dan dijaga kelestariannya. Masyarakat adat menggunakan hutan sebagai tempat penopang kehidupan sehari-hari mereka, mulai dari berburu, memancing, meramu, hingga bercocok tanam.

Bagi masyarakat hukum adat Indonesia, hutan adat adalah suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dalam Undang-undang Kehutanan Nomor 41 Tahun 1999 tentang Kehutanan dan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 35 Tahun 2012 telah memberikan pengertian mengenai Hutan Adat yaitu : "hutan yang berada dalam wilayah masyarakat hukum adat". (Mahkamah Konstitusi, 2013)

Namun, pengakuan dan perlindungan hak-hak masyarakat adat masih minim di negeri ini. Masih banyak sekali hutan adat yang belum diberikan kepada masyarakat adat secara pasti. Akibat lambannya

penetapan tersebut, oknum-oknum akan dengan mudah merebut hutan adat dengan semena-mena. Tujuan dari penetapan tersebut sebenarnya untuk mempercepat dan mengurangi risiko konflik maupun mengamankan wilayah agar tak terbebani izin. (Arumingtyas, 2018)

Ratusan konflik telah dihadapi oleh masyarakat adat seperti pembalakan hutan besar-besaran yang merugikan berbagai pihak. Menurut Andi Buyung Saputra, tangan kanan dan juru bicara pimpinan masyarakat adat Ammatoa Kajang di Bulukumba, mungkin masih banyak yang tak menyadari, bahwa masyarakat adatlah yang nyata menjaga keseimbangan alam dan iklim, sebelum kata perubahan iklim itu kita kenal. (Karokaro & Syahni, 2016)

Kalimantan sendiri terdiri atas 278 poligon wilayah adat dengan luasan mencapai 3.633.246 hektar. Tak terelakkan, banyak wilayah tumpang tindih dengan perizinan. Wilayah adat yang tak tumpang tindih dengan perizinan, antara lain di Kalimantan Barat 63 dari 176 poligon, Kalimantan Selatan 36 dari 43 poligon. Lalu Kalimantan Timur satu dari 10 poligon, Kalimantan Tengah 19 dari 39, dan Kalimantan Utara satu dari delapan poligon. (Ricardo Simamarta, 2018)

Dengan berbekal izin HPH dari Kementerian Kehutanan, para oknum menguasai hutan adat Dayak tanpa ada sosialisasi dan persetujuan dari masyarakat setempat. Setelah perusahaan masuk, masyarakat Dayak Punan tidak lagi dapat berburu dan terpaksa menanam singkong dan menangkap ikan di sungai untuk memenuhi kebutuhan hidup. Padahal Dayak Punan merupakan suku yang biasa berburu dan meramu. (Kompas.com, 2012)

Suku Dayak

Suku Dayak merupakan nama yang diberikan penjajah kepada penghuni pedalaman Borneo yang mendiami pulau Kalimantan. “Orang Dayak” dalam Bahasa Kalimantan secara umum berarti “Orang Pedalaman” yang jauh dan terlepas dari kehidupan kota. Suku Dayak sendiri memiliki berbagai sub-suku yang bermacam-macam, seperti Dayak Kenyah, Dayak Ngaju, Dayak Bahau, Dayak Punan, dan masih banyak puluhan “Uma” (anak suku) dan tersebar di berbagai wilayah Kalimantan. Pada kurun waktu sebelum abad 20, secara keseluruhan Suku Dayak tidak mengenal agama, mereka hanya percaya dengan leluhur, binatang-binatang, batu-batuan, serta isyarat alam pembawaan kepercayaan Hindu kuno. Dalam kehidupan sehari-hari mereka percaya berbagai pantangan yang diberikan oleh alam. (Maladi, 2017).

Kini, seiring berjalannya waktu, suku Dayak telah menerima agama-agama baru yang menyebabkan ritual adat semakin minim. Seperti tari-tarian tradisional yang dulunya wajib dalam acara adat, kini hanya sebagai pelengkap saja. Atribut yang digunakan juga mulai diperbarui. (“Jejak Petualang”, 2013)

Panglima Burung

Panglima Burung merupakan seorang pemimpin perang suku Dayak yang terkenal di tanah Kalimantan.

Ia dipercaya memiliki kekuatan magis yang spektakuler namun tidak begitu terlihat jelas. Penggambaran dirinya yaitu berwibawa, kebal, dan sakti. Beberapa orang menganggapnya manusia, namun ada juga yang mengatakan bahwa itu hanya mitos, yang dimana Panglima Burung hanya sebagai penggambaran orang-orang Dayak dikarenakan memiliki kemiripan sifat seperti, sabar, pemalu, tidak menyerang jika tidak diserang, dan mencintai alam. Panglima Burung hanya muncul ketika ada bahaya yang mengancam sukunya dengan menggunakan ritual Mangkok Merah. (Arenz, Haug, Seitz, & Venz, 2014)

Panglima Burung sendiri kerap kali dilambangkan dengan jelmaan burung enggang, yaitu burung yang dianggap sakral oleh masyarakat Dayak. Burung Enggang tidak boleh dimakan atau diburu. Jika ada burung yang mati, maka bangkainya tidak akan dibuang. Paruh dan bulunya hanya boleh diambil pada Enggang yang sudah mati saja. Burung ini dianggap lambing perdamaian dan persatuan. Sayap tebal melambangkan pemimpin yang melindungi rakyat. Suara keras sebagai perintah seorang pemimpin yang didengar dan ditaati rayatnya. Ekor panjang simbol kesejahteraan dan kemakmuran. Burung ini tinggal di atas pohon-pohon tinggi dan gunung-gunung. Paruhnya seringkali dijadikan lambang pemimpin perang Dayak. (Dr. Budi Suryadi, 2015)

Menurut pernyataan dari salah satu anggota staff AMAN (Aliansi Masyarakat Adat Nusantara) yang berasal dari rumpun Dayak Punan, Panglima Burung memiliki banyak versi cerita. Akan tetapi disarankan untuk tidak diceritakan secara sembarangan. Panglima Burung hanyalah sekedar mitos kepercayaan, akan tetapi banyak dari orang-orang mengaku dirinya adalah Panglima Burung seperti orang-orang dari Jawa atau Manado dan masih banyak daerah lain, mungkin karena kecintaan mereka akan suku Dayak sehingga melakukan hal seperti itu. Sesungguhnya, Panglima Burung bukanlah sosok yang mau diumbar di dunia maya seperti itu.

Analisa Masalah

Analisa data menggunakan 5W + 1H

What

Dalam sebuah pembuatan film animasi, pastinya dibutuhkan sebuah *concept art*. *Concept art* merupakan panduan visual dalam tahap *pre-production* sebelum tahap produksi akhir. Tujuan dari *concept art* sendiri adalah sebagai penyampaian representasi dari desain, ide ataupun mood yang digunakan dalam sebuah film. Berdasarkan hal tersebut maka model *concept art* yang akan dibuat dalam perancangan ini adalah panduan visual tentang karakter, properti, dan environment. Hal-hal tersebutlah yang akan menjadi pengembangan visual yang sifatnya masih banyak alternatif, sampai akhirnya nanti ada yang terpilih sebagai *concept art* tetap sebagai lajur untuk produksi akhir.

Concept art membutuhkan daya pengembangan visual yang pas, seperti untuk karakter, pakaian, properti, maupun *universe* yang mampu menggambarkan suasana yang dalam sebuah film. Karena film yang diangkat dalam perancangan ini suasana hutan adat Dayak yang mengalami permasalahan oleh oknum-oknum tidak berwenang dan dikaitkan dengan sosok panglima burung yang merupakan legenda pemimpin perang masyarakat Dayak. Desain yang akan diterapkan akan mengangkat kebudayaan dan tradisi suku Dayak. Panglima Burung diangkat karena memiliki simbol yang sangat kuat sebagai penggambaran masyarakat Dayak. Mulai dari sifat dan karakteristik yang mirip dengan suku Dayak, serta masyarakat sendiri menghormati sosoknya karena merupakan panglima terkuat di Dayak.

Who

Berdasarkan hal tersebut, karena yang menjadi masalah utama adalah pelestarian hutan adat, maka *target audience* dalam film yang dituju adalah anak-anak usia 10-15 tahun, dan karakter dibuat dalam usia anak-anak sebagai pendekatan kepada target audiens. Sehingga desain yang akan diterapkan nantinya akan dicocokkan dengan usia target audiens. Sedangkan target market dari buku *concept art* ini sendiri ditujukan kepada artist yang membutuhkan dalam tahap produksi.

When

Film animasi 3d dengan judul panglima burung ini agar populer di masyarakat terutama di kalangan anak-anak, maka tentu penentuan jam tayang menjadi sangat menentukan. Dalam hal ini film animasi panglima burung akan ditayangkan di *prime time* yakni sekitar jam 17.00 sampai dengan jam 19.00 malam. Sedangkan pemakaian buku ini digunakan ketika akan memasuki tahap produksi.

Where

Perancangan *concept art* ini adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam keseluruhan produksi animasi. Dalam hal ini materi visual dari *concept art* akan digunakan sebagai model oleh tim produksi film animasi, di mana tayangan film animasi berseri dari panglima burung ini sendiri direncanakan ditayangkan di televisi local di Kalimantan.

Why

Concept art pada dasarnya akan diimplementasikan dalam bentuk buku. Hal ini akan mempermudah tim produksi animasi akan melihat pedoman atau model *concept art* dari buku. Di sisi lain mayoritas buku *concept art* dijual atau distribusikan. Pihak-pihak yang membeli biasanya sekolah desain, film atau perpustakaan. Kegunaannya sebagai panduan dalam satu sisi artistik. *Concept art* ini dibuat sebagai upaya

untuk menjadikan model karakter desain dalam setiap materi visual film, sehingga *concept art* memang perlu dibuat sebagai langkah tahapan pra produksi. *Concept art* dibuat selain sebagai pedoman desain, di salah satu sisi adalah hasil desain yang mempunyai nilai kekayaan intelektual (IP) yang dapat dijadikan refleksi karakter film animasi dalam negeri. Dengan dibuatnya *concept art* ini maka Indonesia akan mempunyai IP Karakter yang semakin banyak yang dapat menjadi cermin karakter desain dalam negeri.

How

Metode dalam perancangan ini yaitu mencari referensi, mengamati, dan membandingkan dengan desain yang sudah ada. Serta memodifikasi yang disesuaikan dengan filosofi. Hingga akhirnya muncul opsi-opsi desain yang nantinya akan dipilih sebagai final.

Kesimpulan

Dalam merancang sebuah film, pasti dibutuhkan *concept art* dengan tujuan untuk panduan visual sebagai media utama. *Concept art* merupakan tahap yang dilakukan dalam proses *pre-production* sebelum menuju tahap produksi akhir, sehingga menjadi hal baku dalam sebuah tradisi produksi film animasi. Dalam *concept art* dibutuhkan model-model desain seperti karakter, *property*, dan *environment*. Tujuan dari *concept art* adalah menciptakan gaya visual yang baru yang di cocokkan dengan target penonton. Pada perancangan ini, target yang dituju adalah anak berusia 10-15 tahun sehingga desain yang dipilih pun lebih ke arah semi-realis 3 dimensi dengan nuansa yang kearah warm dan dark. Kesan fantasi dan mistis ditampilkan, dikarenakan target audiens yang merupakan anak-anak. (sesuai dengan tema cerita yang disesuaikan kepada karakteristik anak-anak) jadi meskipun dalam tema cerita ini memang representasi suku Dayak yang penuh dengan suasana mistis dan magis, akan tetapi *concept art* ini di desain untuk akrab dengan imajinasi anak-anak dan tidak menimbulkan rasa takut, sehingga *concept art* akan dirancang sesuai dengan hal-hal yang sering dilihat oleh anak- meskipun ada penambahan-penambahan imajinatif, akan tetapi jauh dari rasa menakutkan.

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan *concept art* ini yaitu mampu memvisualisasikan suasana dari penggambaran suku Dayak, superhero anak-anak dan Panglima Burung mulai dari karakter, properti, dan *environment* yang sesuai dengan target audiens, yaitu tidak menimbulkan kesan mistis, menakutkan dan magis dalam film, tetapi lebih ke arah *fantasy* yang

akrab dengan anak-anak. Sehingga yang muncul dalam pemikiran anak-anak bukan sesuatu yang menakutkan. *Concept art* pada karya ini mengusung cerita permasalahan tentang hutan adat Dayak yang direbut oleh oknum yang tidak berwenang. Dengan mengangkat kisah hutan adat Dayak, maka dicarilah sosok yang menginspirasi bagi masyarakat Dayak yaitu Panglima Burung. Sosok tersebut di hormati dan sangat di segani oleh masyarakat, sehingga sangat pas sebagai inspirasi. Namun, karena cerita Panglima Burung tidak dapat diceritakan secara sembarangan, maka konsep yang dibuat disini adalah Panglima Burung hanya sebatas inspirasi bagi karakter utama atau sebagai mediator penghubung antara latar belakang masalah dan karakter utama. Sehingga di sini Panglima Burung bukan *superhero* yang dimaksud, akan tetapi karakter utama *superhero* adalah anak-anak..

Bentuk dan Variasi Media

Bentuk penyajian desain karakter atau concept art dalam bentuk buku artbook. Sebagai penunjang media, dibuat katalog dan souvenir seperti gantungan kunci, tumbler, dan poster. Media souvenir disini digunakan sebagai media konvensional untuk pengenalan karakter pada event-event seperti PopCon.

Format dan Ukuran Media

Format dan ukuran buku yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu 25.5 cm x 27.5 cm dengan jumlah halaman 104, jenis kertas yang digunakan adalah *art paper* 150 gram. Untuk poster ukuran A3

Isi dalam Perancangan Buku Concept Art

Buku ini berisi sebagai berikut:

- a. Sinopsis cerita
- b. *Concept art main character*
- c. *Concept art weapons*
- d. *Concept art extra characters*
- e. *Concept art environment*
- f. Keterangan tiap desain
- g. *Storyboard* singkat dari synopsis
- h. *Key Art*

Gaya Visual

Gaya visual yang akan dipakai yaitu lebih kearah semi-realis, namun dibuat lebih simple dan kearah kartun sebagai pendekatan ke anak-anak. Serta pemilihan tone warna *lighting* lebih ke arah dark dan warm.

Teknik Cetak

Teknik yang digunakan untuk mencetak perancangan ini adaah *digital printing*.

Program Kreatif

- a. Judul Program

Judul yang digunakan adalah "*The Art of 'Karuhei: Stranger in the Forest'*"

b. Sinopsis

Seorang anak bernama Karuhei berasal dari suku Dayak daerah Hutan Adat Dayak, sangat mengidolakan dan meyakini keberadaan Panglima Burung yang merupakan mitos panglima yang hidup di alam gaib di mana semua orang Dayak menghormati sosoknya. Karuhei berharap dapat bertemu dirinya suatu hari. Suatu ketika investor dari *Oil Palm Corporate* datang meminta lahan di hutan adat milik mereka dengan mengatakan telah mendapat ijin dari pihak pemerintahan untuk pembangunan perkebunan kelapa sawit. Sehingga mau tidak mau warga desa harus keluar dari pemukiman mereka dan pindah ke daerah lain. Merasa dipojokkan, Karuhei meminta ketua suku untuk mengadakan ritual pemanggilan Panglima Burung agar desa di selamatkan. Akan tetapi ketua suku menolak dan mengatakan tidak ada cara lain selain meninggalkan desa karena pemanggilan Panglima burung hanya ketika saat yang serius dan mengancam penduduk suku Dayak yang lain juga. Karuhei yang tidak terima tetap memaksakan kehendaknya, ia pun pergi mencari panyugu desa di dalam hutan dan melakukan ritual Mangkok Merah sendiri. Pada saat itu lah ia di pertemukan Panglima Burung, dan mendapatkan mandat untuk melakukan penyerangan terhadap investor. Karuhei pun terinspirasi dari sosok Panglima Burung dan bergerak bersama kedua temannya Sanja dan Suli.

Desain Karakter

a. KARUHEI

Pemeran utama protagonist dalam film ini, merupakan seorang anak dari Desa Dayak yang mengidolakan sosok Panglima Burung yang merupakan seorang yang dihormati. Senjata yang digunakan Karuhei adalah Mandau asli dari ayahnya



Gambar 1. Karuhei

b. SANJA

Sanja merupakan gadis tomboy serta berjiwa petualang. Dirinya sering ikut berburu dengan ayahnya di hutan sehingga memiliki keahlian dalam menggunakan sumpit.



Gambar 2. Sanja

c. SULI

Suli merupakan anak dari kepala suku desa. Suli memiliki kemampuan untuk meramu obat dan sihir khas Dayak berkat ajaran ayahnya. Sifatnya tertutup, pendiam dan misterius.



Gambar 3. Suli

d. BOSS

Boss dari perusahaan besar *Oil Palm Corporate* ini merupakan seorang yang berbadan gendut dan tamak. Ia membuka perusahaan *Oil Palm Corporate* yang dimana perusahaan tersebut mengeksploitasi tanaman-tanaman sebelum digunduli, dan menghancurkan area hutan yang nantinya akan dibangun sebagai lahan sawit. Tanaman-tanaman langka yang dieksploitasi tersebut kemudian ia proses menjadi monster untuk mengusir masyarakat setempat apabila memberontak. Proyek tersebut dinamai *Plantae Project*



Gambar 4. Boss

e. PROFESOR LUGI

Merupakan tangan kanan Boss. Ia dipercaya dalam pengembangan *Plantae Project* di perusahaan.



Gambar 5. Profesor Lugi

f. ORIS

Oris merupakan salah satu tangan kanan Boss yang sangat kuat. Ia diangkat dan diciptakan oleh Prof. Lugi melalui percobaan eksperimen. Nama Oris diambil dari arti tumbuhan.

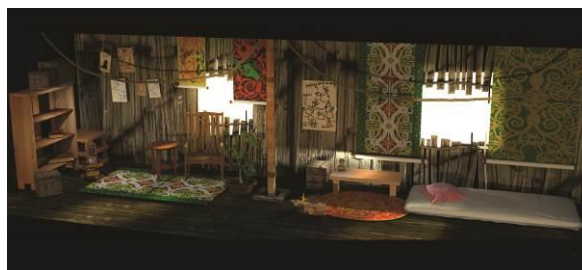


Gambar 6. Oris

g. Desain *Environment*



Gambar 7. Desain desa Dayak



Gambar 8. Desain kamar Karuhei



Gambar 9. Desain kamar Sanja



Gambar 10. Desain pabrik Oil Palm



Gambar 11. Desain laboratorium

h. Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah Lato untuk isi dan Olivier untuk judul dan sub-bab. Untuk judul Karuhei menggunakan font One Direction, Dayak Shield, dan Part Two



Gambar 12. Judul film dan isi buku

i. Warna

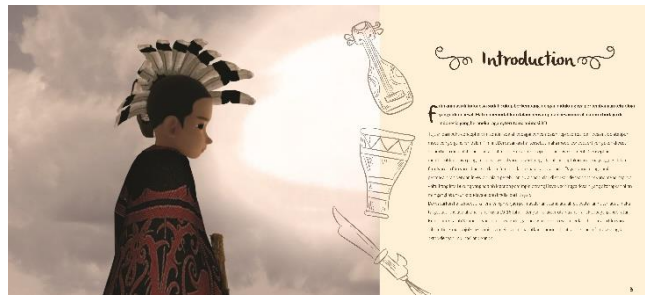
Warna yang digunakan identik ke arah tua dan gelap sebagai acuan suasana dalam film *action*. Namun tetap meninggalkan kesan fantasi yang tidak menakutkan untuk anak-anak.



Gambar 13. Tone Warna

Hasil Final

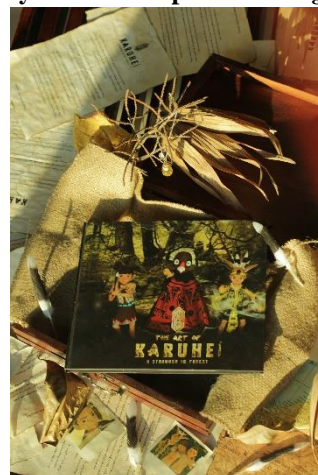
Layout Isi dan Cover



Gambar 14. Layout isi



Gambar 15. Layout cover depan belakang



Gambar 16. Hasil final buku

Kesimpulan

Latar belakang masalah yang mendasari dibuatnya perancangan ini ada tiga hal, sebagai berikut:

1. Kurangnya pengembangan konten IP khususnya dalam bidang animasi di Indonesia.
2. Berdasarkan hal tersebut maka diangkatlah legenda dari Kalimantan yang berasal dari Suku Dayak, Panglima Burung. Dengan permasalahan yang tengah di hadapi masyarakat Dayak, dimana terjadi sengketa perebutan hutan adat Dayak dengan pihak yang tidak berwenang maka sangat cocok untuk dikembangkan menjadi sebuah cerita animasi yang mampu meng-influensikan moral dan ajakan untuk menjaga ekosistem kepada anak-anak.
3. Dari ide cerita diatas, maka dalam proses pembuatan film animasi dibutuhkanlah sebuah *concept art*, yaitu perancangan pada saat proses pra-produksi sebelum masuk ke tahap produksi.

Film yang diadaptasi dari cerita mengenai permasalahan hutan adat Dayak ini menggunakan teknik tiga dimensi serta pendekatan terhadap anak-anak dengan menggunakan karakter utama yang masih anak-anak juga. Pesan utama yang ingin disampaikan dalam cerita adalah mengajak anak-anak untuk menjaga lingkungan terutama hutan adat yang kini sedang marak terjadi kasus. Karakter dibuat dengan sosok superhero yang mampu menyelesaikan masalah dengan baik, serta penggambaran yang simple diharapkan mampu membuat anak-anak mudah mengingat. Dalam sebuah produksi film pasti dibutuhkan yang namanya *concept art*.

Concept art merupakan hasil dari imajinasi yang mendekati pada konteks budaya Kalimantan, mulai dari atribut, environment, dan karakternya. Ada beberapa bagian yang asli yang masih di terapkan seperti desain dari motif kain dan senjata, namun ada beberapa bagian yang di distorsi utk tujuan kepentingan hiburan seperti environment dan beberapa properti. Target dari *concept art* ini sebenarnya adalah para *artist* yang akan membuat dalam proses produksi. Sedangkan untuk jalan ceritanya di targetkan kepada anak-anak usia 10-15 tahun.

Ada beberapa kendala yang dihadapi selama proses pengerjaan. Dalam proses pembuatan *concept art* seharusnya terdapat tim yang membantu, akan tetapi disini tidak ada, sehingga banyak hal yang masih kurang dalam perancangan. Refrensi yang digunakan masih kurang kuat dalam mendukung perancangan walaupun mengangkat legenda atau cerita fiksi, hal ini dikarenakan masih belum ada informasi paten akan legendanya sendiri. Namun, dengan data yang telah diperoleh, maka desain dirujukan dalam bentuk yang telah di improvisasi. Selain itu pada saat menyusun *concept art* ini seharusnya ada riset mengenai simbol, ikon, dan filosofi tertentu, namun tidak di lakukan karena keterbatasan waktu. Namun tetap ada beberapa aspek yang tidak bisa dihilangkan atau dilewatkan

untuk sebuah film, misalnya *object relevan to topic*, *object relevan to environment*, dan *object relevan to character*.

Daftar Pustaka

- Enlightening Open Mind Generations. (September 2016). *AnImagine: vol. 1 No. 7.* (vol.1, Trans.) Tangerang: AnImagine.
- Ardiyansah. (2010, April 14). *Agenda: 12 Prinsip Animasi*. Retrieved from <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>
- Arumingtyas, L. (2018, februari 11). Hutan: Percepat Pengakuan Hutan Adat, Pemerintah Daerah Harus Proaktif. Retrieved from *Mongabay Situs Berita Lingkungan*: <https://www.mongabay.co.id/2018/02/11/percepat-pengakuan-hutan-adat-pemerintah-daerah-harus-proaktif/>
- Arumingtyas, L. (2018). Percepat Pengakuan Hutan Adat, Pemerintah Daerah Harus Proaktif. Retrieved from *Mongabay Situs Berita Lingkungan* : <http://www.mongabay.co.id/2018/02/11/percepat-pengakuan-hutan-adat-pemerintah-daerah-harus-proaktif/>
- Bekraf.go.id. (2018, Januari 26). Siaran Pers Bekraf. Retrieved from *Bekraf Badan Ekonomi Kreatif Indonesia*: <http://www.bekraf.go.id/berita/page/10/k-content-expo-2017-bekraf-siap-kenalkan-potensi-industri-kreatif-indonesia-pada-pasar-korea>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Cathrin Arenz, M. H. (2014, November 17). *Continuity under Change in Dayak Societies*. Springer VS. Retrieved from Sindo News Website.
- Concept Art World. (n.d.). *Call of Duty: Black Ops III Marketing Art by Karakter Design Studio*. Retrieved February 9, 2016, from <http://www.conceptartworld.com/?p=42115>
- Davis, K. D. (2015). *Film Studies: A Global Introduction*. Oxon: Routledge.
- Dr. Budi Suryadi, M. (2015, September 20). *Filosofi Burung Enggang*. Retrieved from Universitas Lambung Mangkurat: <https://ulm.ac.id/id/2015/09/20/filosofi-burung-enggang-oleh-dr-budi-suryadi-m-si/>

- Gumelar, M. S. (2016). *AnImagine: Volume 1 Nomor 6*. Tangerang: AnImagine.
- Karokaro, A. S., & Syahni, D. (2016, Desember 23). Catatan Akhir Tahun: Pengakuan dan Perlindungan Masyarakat Adat, Masih Banyak Janji, Realisasi Minim. Retrieved from *Mongabay Situs Berita Lingkungan*: <https://www.mongabay.co.id/2016/12/23/catat-an-akhir-tahun-pengakuan-dan-perlindungan-masyarakat-adat-masih-banyak-janji-realisasi-minim/>
- Paino, C. (2015, Maret 9). Ketika Dayak Punan Siapkan “Senjata” Melawan Penghancuran Hutan Adat. Retrieved from *Mongabay Situs Berita Lingkungan*: <http://www.mongabay.co.id/2015/03/09/ketika-dayak-punan-siapkan-senjata-melawan-penghancuran-hutan-adat/>
- Pickthall, J. (2012, November 06). *Just What is Concept Art?*. Retrieved February 03, 2016, from <http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155/>
- Suyana, M. T. (2016). *Animation Pipeline Production*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- The Nature Conservancy. (2015). *Sekolah di Atas Bukit*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Yovanda. (2017, November 3). Sampai Kapan Pun, Masyarakat Punan Adiu Akan Mempertahankan Hutan Adatnya. Retrieved from *Mongabay, Situs Berita Lingkungan*: <http://www.mongabay.co.id/2017/11/03/sampai-kapan-pun-masyarakat-punan-adiu-akan-mempertahankan-hutan-adatnya/>