

**BUKU CONCEPT ART ADAPTASI NOVEL
LAUT BERCERITA KARYA LEILA S.CHUDORI**

Athiva Fauziah Putri¹, Dwi Mutia Sari²

Universitas Negeri Padang

E-mail: athivafauziah@gmail.com¹, mutia2011@fbs.unp.ac.id²

ABSTRAK

Concept Art diartikan sebagai sebuah penyampaian visual dengan menyajikan desain, ide dan suasana pada sebuah karya yang akan digunakan sebagai pedoman pada produksi sebuah film, animasi, game dan bahkan buku komik. Novel Laut Bercerita belum memiliki bentuk visualisasi apapun selain dari cover bukunya dan video pendek yang tidak bisa di akses umum. Maka dari itu penulis membuat perancangan buku concept art adaptasi dari novel Laut Bercerita untuk memvisualisasikan concept artbook dari novel Laut Bercerita sehingga memberika gambaran karakter dan tempat bagi pembacanya. Metode perancangan yang digunakan yaitu metode design thinking. Metode ini digunakan karena perancangan buku menggunakan fakta dan alasan dalam kejadian pada isi novel Laut Bercerita. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku concept art yang berisikan bentuk visualisasi karakter, dan environmental design dari novel Laut Bercerita. Sebagai media pendukung, pilihlah tujuh media yaitu poster, standee, gantungan kunci, stiker, pembatas buku, pin button dan totebag yang berfungsi sebagai media promosi.

Kata Kunci — Concept art, Novel Laut Bercerita.

1. PENDAHULUAN

Concept Art dapat di artikan sebagai penyampaian visual dengan menyajikan sebuah design, ide dan suasana pada sebuah karya yang akan digunakan sebagai pedoman pada produksi sebuah film, animasi, game dan bahkan buku komik. Penggunaan Concept art sudah seperti hal yang wajib bagi produksi film dan animasi. Banyak studio yang melakukan ini dengan berbagai tujuan, baik itu dengan tujuan marketing, atau untuk design awal produk. Namun kebanyakan studio melakukan ini dengan tujuan sebagai design dasar karakter atau objek yang akan di produksi studio tersebut. Lalu saat produksi selesai beberapa studio akan mempublikasikan artbook mereka untuk public.

Berdasarkan hasil observasi pribadi penulis, studio yang ada di Sumatra Barat belum terlalu banya dan rata-rata kebanyakan studio grafis, percetakan, sangat sedikit studio ilustrasi, animasi dan game. Lalu studio disini cenderung tidak terbuka untuk memperlihatkan tahap produksi mereka. Beberapa dari studio hanya memperlihatkan video promosi, poster dan pengenalan karakter. Sulit memastikan apakah studio yang ada di Sumatra Barat memakai peran concept art dalam tahapan awal produksinya.

Laut Bercerita adalah novel dengan bertema historical fiction yang membahas tragedy berdarah tahun 98 yang berpusat di jawa. Di dalam novel terdapat karakter utama pertama yang Bernama Laut yang merupakan mahasiswa dan aktivis yang ikut berdemo dan mengkritik pemerintahan. Jadi cerita berfokus kepada perjuangan laut dan teman-temannya yang berjuang dan melarikan diri dari aparat yang ingin menculik mereka. Pada tragedy ini terjadilah tindakan penyiksaan dan penghilangan paksa terhadap mahasiswa yang tidak setuju dengan pemerintahan. Kemudian terdapat karakter utama kedua yang merupakan adik perempuan dari Laut yang bernama Asmara. Pada bagian ini cerita befokus pada asmara dan keluarga yang mencoba mencari keberadaan laut namun tidak

tau hilang kemana. Keberadaan laut tidak pernah di temukan. Meskipun memiliki cerita yang menarik dan audience yang banyak, novel ini tidak memiliki visualisasi apapun selain dari covernya.

2. METODE

a. Metode Perancangan

Dalam perancangan concept artbook novel Laut Bercerita karya Leila S. Chudori penulis menggunakan metode design thinking. Design Thinking adalah proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Pada saat yang sama, Design Thinking menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung. Design Thinking juga melibatkan eksperimen yang sedang berjalan: membuat sketsa, membuat prototype, testing, dan mencoba berbagai konsep dan ide.

1. Empathise

Tahap pertama dari proses Design Thinking adalah untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang dicoba untuk diselesaikan. Empati sangat penting untuk proses desain dan empati memungkinkan pemikir desain untuk mengesampingkan asumsi mereka sendiri tentang dunia untuk mendapatkan wawasan tentang pengguna dan kebutuhan mereka. Jadi disini penulis membaca dan meresapi informasi di dalam novel sehingga penulis dapat merasakan dan empathise terhadap karakter yang ada di dalam cerita.

2. Define

Pada tahap Define dilakukan mengumpulkan informasi yang telah kita buat dan kumpulkan selama tahap Empathise. Disinilah penulis akan analisis pengamatan dan pengumpulan data dari novel untuk menemukan inti masalah dan informasi lainnya yang telah diidentifikasi. Informasi yang di cari seperti resensi novel, pewatakan, alur cerita, dan latar dari cerita akan di gunakan nantinya untuk pembuatan design concept artbook itu sendiri.

3. Ideate

Pada tahap ketiga dari proses Design Thinking, desainer siap untuk mulai menghasilkan ide. Setelah memahami tahap Empathize, dan kita telah menganalisis dan mensistesis pengamatan Anda di tahap Define, dan berakhir dengan pernyataan masalah dan penulis dapat mulai berpikir untuk mengidentifikasi solusi baru untuk pernyataan masalah yang dibuat. Penulis juga mencari referensi untuk perancangan, kembali menonton ulang karya Hayano Miyazaki seperti Spirited away, Howl's moving castle, My neighbor Totoro, overlord, dan anime lainnya dengan harapan dapat memicu ide-ide baru untuk perancangan.

4. Prototype

Pada tahap ini penulis mulai membuat ilustrasi dan sketsa tahap awal sebagai prototype untuk design concept artbook novel laut bercerita. Prototype dapat diperlihatkan dan dinilai oleh orang terdekat, atau sekelompok kecil orang diluar. Ini adalah fase eksperimental, dan tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama. Solusi diimplementasikan dalam prototype, dan satu per satu, mereka diselidiki dan diterima, diperbaiki dan diperiksa ulang, dan ditolak berdasarkan pengalaman.

5. Test

Pada tahap kelima penulis menguji produk lengkap secara ketat. Tahapan ini penulis mulai menyelesaikan karya , pemilihan jenis produk yang akan dipromosikan, pemilihan

media, dan elemen pendukung. Pada tahap ini, penulis akan memilih beberapa karya yang untuk dijadikan elemen pendukung seperti misalnya mengambil salah satu keyart visual sebagai media pendukung poster, atau gantungan kunci. Jenis produk yang akan dipromosikan tentunya buku concept art itu sendiri.

B. Metode Analisis data

Metode analisis yang ditetapkan dalam perancangan ini adalah 5W+1H, yang akan menjadi dasar kesimpulan dalam pengambilan keputusan dan langkah selanjutnya. Metodenya ialah sebagai berikut:

1. What? (apa permasalahannya?) Belum adanya bentuk visual dari novel Laut Bercerita Karya Leila S. Chudori
2. Where? (dimana masalah ini terjadi) Pada Kota Padang, Sumatera Barat.
3. When? (kapan masalah ini terjadi) Saat ini, belum adanya bentuk visual dari novel Laut Bercerita.
4. Who? (siapa target dalam perancangan?) Desainer muda yang tertarik dengan perancangan concept art.
5. Why? (kenapa rancangan ini dibuat?) Untuk memvisualisasikan ide penulis mengenai isi dari novel.
6. How? (bagaimana mengatasi masalah?) Permasalahan ini diatasi dengan membuat buku concept art, dengan memvisualisasikan karakter, dan environment yang dianggap penting dalam novel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media utama yang digunakan berupa buku concept art dengan 80 jumlah halaman. Buku ini akan berisikan desain karakter dan environment dari novel Laut Bercerita. Seluruh pengerjaan rancangan dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dan Adobe Illustration, dibantu dengan laptop dan Huion Canvas display sebagai perangkat pembuatan. Perancangan ini bertujuan untuk memvisualisasikan karya tulis yang diangkat

A. Pendekatan Verbal

Perancangan ini menggunakan bahasa yang bersifat deskriptif, yang menceritakan karakter dan sifat dari karakter-karakter yang ada. Penggunaan bahasa ini digunakan agar audience yang membaca buku concept art tau gambaran besar dari karakter novel laut Bercerita sembari melihat bentuk desain karakter, lingkungan dan scene cerita. Bahasa non formal digunakan agar lebih mudah dipahami dan diharapkan dapat membuat koneksi tersendiri dari audience dengan desain.

B. Pendekatan Visual

1. Tipografi Tulisan digunakan untuk menyampaikan informasi. Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan buku concept art ini adalah:
 - a. Trajan pro. Digunakan sebagai Judul buku dan poster
 - b. Vine Hand ITC. Digunakan sebagai font utama text didalam buku
 - c. Forte. Digunakan sebagai salah satu font text di dalam buku
2. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan buku concept art ini adalah warna yang cukup mencolok dengan type warna yang warm undertone. Setiap karakter memiliki background yang berbeda-beda agar memeriahkan setiap halaman dan membuat pembacanya tertarik.

3. Ilustrasi

Ilustrasi digital dengan tipe animasi Jepang (anime), menjadi style ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku concept art. Style ini dipilih dengan alasan tampilannya lebih menarik dan lebih mendukung tema fantasi yang diangkat. Perancangan dilakukan berdasarkan gambaran yang ada didalam novel laut bercerita. Ilustrasi yang

dibuat mulai dari desain karakter, dan environment desain.



Gambar. 1 Karakter Biru Laut



Gambar 2. Karakter Biru Laut

Dalam pembuatan karakter, penulis merancangnya berdasarkan deskripsi didalam novel. Misalnya Laut, karakter utama yang dideskripsikan sebagai mahasiswa yang tidak banyak bicara, kritis, penegak keadilan, dan suka menulis. Seluruh Desain karakter dirancang dengan teknik digital. Dibuat satu persatu pada file yang berbeda dengan ukuran 3900x3900 px, pada aplikasi Clip Studio Paint, menggunakan perangkat laptop dan huion canvas display.



Gambar 3. Latar Penjara

Pembuatan environment design juga berdasarkan deskripsi novel. Selain mangandakan gambaran dari novel penulis mencoba menyesuaikan dengan waktu kejadian, kondisi lingkungan dan efek. Misalnya seperti latar penjara yang dibuat dengan nuansa warna yang gelap dan minim cahaya, terdapat borgol bekarat dan darah berceceran di sekitar lantai dan dinding penjara.

C. Final Design

1. Media Utama



Gambar 4. Final Design cover buku Concept artbook

2. Media Pendukung

a. Poster



Gambar 5. Final Design Poster

b. Postcard



Gambar 6. Final Design Postcard

c. Totebag



Gambar 7. Final Design Totebag

d. Standee Akrilic



Gambar 8. Final Design stande akrilik



Gambar 9. Final Design Stande

e. e.Sticker dan Keychain



Gambar 10. Final design sticker dan Keychain

f. Pin Button



Gambar 11, Final Design Pin Button

KESIMPULAN

Berdasarkan pada penjelasan sebelumnya, dapat kerimpulan yang dapat diambil pada karya akhir ini adalah :

1. Perancangan buku concept art ini materialnya diadaptasi dari buku novel yang berjudul Laut Bercerita Karya Leila S. Chudori
2. Perancangan buku concept art ini dirancang menggunakan metode perancangan Design Thinking yang memiliki 5 tahap, yaitu empathise, define, ideate, prototype, dan test
3. Setelah melalui tahapan proses, maka dihasilkanlah sebuah buku concept art sebagai media utama dan didukung oleh delapan media lainnya sebagai bentuk promosi.
4. Perancangan buku concept art ini dirancang dengan tujuan memberikan visualisasi kepada novel Laut Bercerita seperti bentuk karakter dan lingkungan.

REFERENCES

- Riska, F. & Heldi. 2021. Buku Bergambar Pengenalan Huruf Hanggul Pada Aktifitas Mahasiswa. 1(1) : 113
- Putri, E & Jupriani. 2022. Buku Concept Art Adaptasi Novel Gerbang Nuswantara Karya Victoria Tunggono. (12) : 4