



PERANCANGAN CONCEPT *ART* FILM ANIMASI 2D "SMARADHANA"

Hernila Dwi Anisa
 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain
 Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
 E-mail: herniladwi@yahoo.com

ABSTRAK

Cerita Panji adalah salah satu mahakarya masyarakat Indonesia yang beredar luas hingga ke berbagai daerah Asia Tenggara. Dalam perkembangannya, Cerita Panji juga tak hanya mengenai pencarian Panji Asmarabangun terhadap kekasihnya Dewi Sekartaji. Munculnya banyak versi serta turunan cerita memberikan ragam warna kepada cerita asli Nusantara ini. Tak hanya muncul di relief-relief candi, cerita panji juga dihadirkan di berbagai macam kesenian tradisional seperti pertunjukan Tari Topeng Malang. Sebagai bentuk apresiasi terhadap karya seni di atas, disusunlah sebuah konsep Film Animasi 2D yang diadaptasi dari Cerita Panji dan potret kehidupan masyarakat sekarang dengan Perancangan *Concept Art* Karakter Film Animasi 2D "Smaradhana" sebagai tahap awal dalam proses penyusunannya. *Concept art* ini dirancang menghadirkan cerita dan visual baru untuk mendukung dan mengangkat karya seni tradisional dengan menggunakan media baru dalam bertutur yang lebih dekat dengan generasi muda. Data berupa budaya dan sejarah diolah menjadi sebuah bentuk konsep visual dan *style visual* unik sehingga yang memiliki daya tarik tersendiri. Menggunakan media *concept art book* sebagai media penyajian bagi target *audience* untuk mendapatkan informasi proses awal pembuatan film, serta sebagai sarana promosi film itu sendiri. Diharapkan, perancangan *Concept art* karakter film animasi ini dapat menjadi tambahan pengetahuan bagi masyarakat tentang proses pra produksi film animasi khususnya perancangan karakter, serta memberi dorongan terhadap masyarakat Indonesia untuk menjunjung dan melestarikan sejarah, budaya dan kesenian lokalnya.

Kata kunci: cerita Panji, smaradhana, topeng Malang, *concept art*, animasi

ABSTRACT

Panji story is one of the masterpieces of Indonesian society that circulated widely to various regions of Southeast Asia. In the process, Panji story was not only about the quest of Panji Asmarabangun to find his beloved Dewi Sekartaji. The emergence of many versions of the story as well as its derivatives provide diverse colors to the original story of this archipelago. Not only appeared on bas-reliefs, banner story is also presented in a wide variety of traditional arts such as Malang Mask Dance performances. As a token of appreciation for the artwork above, formulated a concept of 2D animation film adapted from Panji stories and portraits of people's lives now with a Design Concept Art Character of 2D Animation Film "Smaradhana" as an early stage in the drafting process. Concept

art is designed to bring new stories and visuals to support and lift the traditional artwork using new media to speak closer to the younger generation. Data in the form of cultural and historical processed into a form of visual concepts and a unique visual style so that has its own charm. Using media concept art book as a media presentation for the target audience to get information early film-making process, as well as the promotion of the film itself. Hopefully, design Concept art character animated movie characters could be the additional knowledge to the public about the process of pre-production of animated films, especially the design of the characters, as well as giving a boost to the Indonesian people to uphold and preserve the history, culture and local art.

Keywords: Panji story, smaradhana, Malang mask, concept art, animation

Pendahuluan

Karya seni milik bangsa Indonesia tak terhitung banyaknya. Termasuk di dalamnya, karya seni rupa, seni pertunjukan, musik, dan sastra. Peninggalan karya seni dari leluhur masih bisa kita saksikan di jaman yang modern ini. Namun, budaya-budaya serta karya seni baru juga mulai masuk ke Indonesia dan masyarakat menjadi berpaling untuk menikmati budaya baru yang lebih dianggap modern. Banyak warisan leluhur yang dianggap budaya kuno, dan mulai di tinggalkan. Walaupun masih ada beberapa kalangan masyarakat yang masih setia mempertahankan dan memperjuangkan eksistensinya.

Salah satu karya sastra kuno asli dari Pulau Jawa yaitu cerita Panji, cerita ini sudah menyebar di nusantara bahkan sampai Kamboja, Thailand dan beberapa wilayah Asia Tenggara lainnya. (Wikipedia, n.d.) Cerita Panji, sangat digemari rakyat di jamannya, menceritakan kisah-kisah kepahlawanan dan kehidupan masyarakat di era tersebut. Cerita Panji juga disebutkan dalam kakawin (sastra kuno berupa syair) yang ditulis oleh Mpu Dharmaja pada abad ke-12 berjudul „Smaradhana“. Syair ini ditulis pada saat pemerintahan raja Kerajaan Kediri bernama Sri Kamesvara dan permaisurinya Sri Krirana yang diyakini kedua tokoh ini menjadi sumber ide dalam penulisan naskah Panji. (Wikipedia, n.d.)

Cerita Panji yang memiliki banyak versi dan turunan berkisahkan tentang pencarian Panji Asmarabangun (Inu Kertapati) terhadap istrinya yang menghilang, Galuh Candra Kirana (Sekartaji) (Henri, 2015). Naskah kuno asli Jawa Timur ini, pada jamannya hanya

tertulis di lembaran daun lontar, dibukukan hanya beberapa dan disimpan di museum-museum serta turun-temurun diwariskan oleh beberapa keluarga saja. Budaya tutur rakyat Indonesia juga kurang berpengaruh di masa sekarang, melihat rakyat Indonesia sekarang yang jarang berdongeng atau penyampaian sejarah secara lisan. Orang-orang tua ahli sejarah Indonesia juga semakin sedikit, tanpa meninggalkan literatur yang cukup kepada generasi penerusnya.

Dalam perkembangannya, kisah epik petualangan Panji ini dijadikan bahan baku dalam beberapa kesenian tradisional seperti Wayang Topeng Malang. Pada masa jayanya dulu, Wayang Topeng sangat digemari dan sering digelar pada perayaan adat daerah dan pesta selamatan warga. Tidak hanya sebagai sarana hiburan dan karya seni, Wayang Topeng juga dianggap sebagai sarana pemanggilan roh-roh dan penghormatan terhadap nenek moyang. Seiring berjalannya waktu, tontonan rakyat tergantikan oleh hiburan-hiburan baru yang instan seperti televisi, konser musik, film, dan berbagai media pertunjukan modern lainnya. Saat ini, pertunjukan Wayang Topeng menjadi langka dan hanya dipertunjukkan saat ada acara festival tari atau acara besar peringatan saja (Murgiyanto, 1979: 5-6, 19-25)

Pesan moral dan nilai-nilai yang terkandung dalam sastra Panji dan kesenian Wayang Topeng Malang patut diajarkan kepada generasi muda Indonesia. Masyarakat memerlukan sebuah pemicu untuk meningkatkan apresiasi terhadap Cerita Panji. Film animasi saat ini sedang populer dan dinilai sukses dalam menyampaikan suatu konsep cerita kepada semua kalangan, baik ana- anak,

remaja, maupun dewasa. Contohnya film animasi karya Studio Walt Disney tahun 2013 yang memakai cerita rakyat “*The Snow Queen*” sebagai sumber cerita dan diolah dalam bentuk karya baru berjudul “*Frozen*”. Kesuksesan film-film animasi di penjuru dunia dalam menyampaikan kembali cerita rakyat menjadi contoh dalam pencetusan ide pembuatan film animasi sebagai media modern dalam meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap Cerita Panji. Tak hanya penampilan visual film animasi yang menarik, cerita yang mudah diikuti juga diperlukan untuk memberikan hiburan bagi para penontonnya.

Pembuatan film animasi memiliki proses yang panjang yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Untuk menciptakan film yang menarik dan tepat sasaran, pada tahap awal pra produksi diperlukan *concept art* sebagai acuan dan pedoman pada saat proses produksi film. Konsep visual atau *concept art* dari film menjadi sangat penting untuk menghidupkan karakter dan cerita, memberikan gambaran bagaimana film ini akan tampil di layar dan sesuai dengan naskah cerita. Terutama dalam keseluruhan konsep film adalah konsep karakter, karena inti dari sebuah cerita adalah karakter yang akan menjadi pusat dari cerita. Bukan berarti desain yang dibuat harus merupakan desain final, tetapi lebih kepada konsep visual dan *mood* dimana cerita akan dibawa.

Concept Art Karakter atau konsep visual karakter juga melewati banyak tahap yang cukup rumit, seperti pemunculan ide, style gambar, latar belakang karakter, desain karakter, properti, kostum dan lain lain. Tahapan-tahapan ini disusun terlebih dahulu untuk nantinya menjadi panduan dalam pembuatan keseluruhan *concept art* film. *Concept Art* sendiri menjadi penting karena inilah panduan awal untuk pembuatan film baik dalam tahap pra, produksi dan pasca. Tak hanya itu, *Concept Art* memiliki fungsi lain yaitu sebagai bentuk promosi film serta bahan yang akan di ajukan kepada investor atau calon investor selaku pemasok dana keseluruhan film.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *Concept Art* Karakter Film animasi 2D “Smaradhana” yang diadaptasi dari cerita Panji Asmarabangun pada Wayang Topeng Malang secara menarik, sehingga dapat mengangkat kembali cerita asli Indonesia pada kalangan anak muda dan dewasa serta menjadi tahap awal dalam pembuatan media pendukung proses pembuatan film animasi 2D?

Tujuan Perancangan

Untuk merancang *Concept Art* Karakter Film Animasi 2D “Smaradhana” yang diadaptasi dari cerita Panji Asmarabangun pada Wayang Topeng Malang secara menarik, sehingga dapat mengangkat kembali cerita asli Indonesia pada kalangan anak muda dan dewasa serta menjadi tahap awal dalam pembuatan media pendukung proses pembuatan film animasi 2D.

Pembatasan Masalah

Berdasarkan potensi yang dikuasai oleh penulis, perancangan ini difokuskan pada pembuatan konsep visual karakter dalam tahap pra produksi film animasi dengan teknik 2D seperti desain karakter, kostum karakter, proporsi karakter, ekspresi karakter, gerak karakter, properti karakter, *environment*, *color mood*, *key art*, serta beberapa objek pendukung lainnya. Karena banyaknya versi dan turunan cerita dalam Cerita Panji yang ditulis dalam naskah, relief, maupun dimainkan dalam kesenian pertunjukan tradisional, maka dipilihlah beberapa kisah Panji Asmarabangun dan Dewi Sekartaji untuk diadaptasi menjadi cerita baru.

Metode Perancangan

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan literature, yaitu dengan observasi di lapangan, mewancarai para ahli, mendokumentasi objek penelitian, dan menggunakan sumber literatur yang dapat mendukung perancangan ini.

Metode Analisis Data

Untuk mencapai tujuan perancangan, metode analisis data yang digunakan adalah metode 5W + 1H(*What*, *Who*, *Where*, *When*, *Why*, dan *Who*).

Metode analisis data ini digunakan untuk menentukan langkah target dari tujuan perancangan *Concept art* karakter berdasarkan data yang telah ada dan mengemasnya ke dalam sebuah media *concept art book*.

Konsep Perancangan

Concept art karakter film animasi 2D berjudul “Smaradhana” akan berupa ilustrasi dua dimensi yang meliputi desain karakter, termasuk didalamnya kostum karakter, proporsi karakter, ekspresi karakter, gerak karakter, properti karakter, *environment*, *color mood*, *key art*, serta beberapa objek pendukung lainnya. *Concept art* dirancang berdasarkan referensi visual dan literatur yang terkumpul sebagai bahan data acuan visual dalam proses pembuatan karya desain. *Concept art* karakter ini kemudian akan dikemas dalam bentuk buku, sebagai panduan dalam membuat film animasi dan sebagai media promosi film. Tidak hanya dalam bentuk buku saja, media promosi lainnya juga akan dibuat sebagai media pendukung buku *concept art* karakter film animasi 2D “Smaradhana” ini.

Pembahasan dan Hasil Perancangan *Concept Art book*

Concept art film animasi 2D berjudul “Smaradhana” yang diadaptasi dari cerita utama Panji Asmarabangun pada Dramatari Topeng Malang, berupa ilustrasi dua dimensi yang meliputi desain karakter, kostum, ekspresi, dan gerak karakter, *environment*, *color mood* atau *color script*, serta beberapa objek pendukung lainnya. *Concept art* yang dirancang diperoleh berdasarkan referensi visual dan literatur yang terkumpul sebagai data acuan visual dalam proses pembuatan film animasi.

Concept art ini kemudian akan dikemas dalam bentuk buku, sebagai media promosi film. Dengan begitu target konsumen dan *audience* bisa semakin meluas. Ketika melihat *concept art* ini, mereka yang belum menonton hasil film animasinya-pun dapat menikmatinya, terlebih para pecinta karya seni. Mereka dapat mengimajinasikan sendiri seperti apa konsep cerita dari film animasi, mengetahui tokoh-tokoh dan dunia dalam cerita dan proses pembuatan rancangan awalnya. Kemudian baik yang sudah atau belum melihat hasil akhir film

animasi Smaradhana, akan timbul rasa ingin tahu lebih dalam mengenai Cerita Panji dan kesenian Wayang Topeng Malang.

Concept art karakter sebagai desain yang multifungsi, sebagai bagian penting dari proses pra produksi dalam pembuatan sebuah film, *concept art* juga bisa dijadikan alat promosi. Promosi yang dilakukan digunakan untuk menarik hati para calon investor dengan gambaran bagaimana nantinya film akan terlihat. Untuk itu, suatu media dibutuhkan untuk menjelaskan proses produksi pada audience bagaimana tahap-tahap pra produksi film tersebut digarap. Buku dapat menyediakan tempat yang sesuai untuk memberikan informasi tersebut, dari visual dan tulisan dapat dirangkum dengan praktis dan menarik sehingga dapat dijadikan *merchandise* yang eksklusif.

Perkembangan industri kreatif semakin ketat, terutama persaingan dalam industri film, dan *concept art* karakter ini dapat menemukan celah pasar baru antara industri film dan industri ilustrasi. Media ini dapat merebut hati pecinta film dan pecinta ilustrasi.

Elemen *Concept Art Book*

a. Format Buku

- 1) Ukuran buku : 29 cm x 22 cm
- 2) Jumlah Halaman : 58 halaman
- 3) Kertas isi buku : *Matte Paper*
- 4) Kertas sampul buku : *Ivory* 230 gram
- 5) Visualisasi : *full colour*

b. Isi *Concept Art Book*

Sebagai pembuka, dalam prakata akan dijelaskan sekilas tentang Cerita Panji dan kesenian Tari Topeng Malang. Penjabaran singkat tersebut dibutuhkan para pembaca untuk ikut memahami sekilas tentang latar belakang dibuatnya buku ini serta konsep film “Smaradhana” dan memahami sekilas tentang konten buku ini. Dibutuhkan gaya visual yang ringan dan menarik untuk menerangkan *Story Line* dari buku ini. Gaya visual tersebut haruslah fleksibel, unik dan mudah diaplikasikan dalam layout. Gaya visual yang ringan ini dimaksudkan agar pembaca terfokus untuk memahami cerita dan *concept art* karakter secara maksimal. Ilustrasi dalam konsep cerita dibuat menonjol namun masih diberikan

penjelasan dan sedikit naskah dengan harapan dapat membantu pembaca dalam memahami konsep desain dari cuplikan cerita di buku ini sebagai fokus utama. Penyusunan layout peletakan konsep menyesuaikan alur cerita, menyertakan mulai dari desain karakter sampai dengan berapa *color script*.

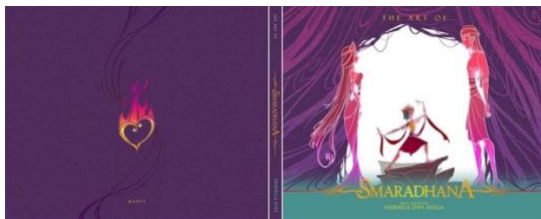
c. Sampul Buku

Desain sampul buku di desain secara simpel, sederhana, namun masih menarik dan menggunakan unsur dekoratif. Menggunakan bahan kertas tebal dan dijilid biasa, agar dapat menekan harga produksi. Maka dari itu, desain sampul diusahakan semenarik mungkin menggunakan warna yang mencolok mata.

d. Layout Buku

Menggunakan Layout sederhana dan berdasar warna putih, agar pembaca dapat fokus kepada desain dan naskah. Menentukan margin masing masing 2 cm dari tepi bidang kertas. Gambar bisa diatur sesukanya, bisa melewati margin dan tanpa garis tepi, karena yang paling utama adalah karya desain. Font judul tiap konten menggunakan jenis font tegas berserif Felix Tiling berwarna dan berukuran 22 pt. warna dapat disesuaikan dengan *layout* halaman. Untuk *Bodytext* menggunakan font Adobe Garamond Pro berukuran 11 pt. Warna yang digunakan gelap atau putih, disesuaikan dengan warna dasar teks berada.

e. Final Desain



Gambar 1. Sampul buku



Gambar 2. Isi buku



Gambar 3. Pembatas buku, GSM, Katalog, dan sticker sebagai media pendukung

Kesimpulan

Kehidupan kita tak lepas dari pengaruh budaya tradisi dan aturan aturan turun-temurun dari nenek moyang, Dimana para leluhur, nenek moyang, kakek-nenek atau orangtua mempunyai banyak cara untuk menyampaikan segala macam informasi penting dari masalah. Kebudayaan yang sampai sekarang masih terlihat kental di negri kita, sungguhlah sangat baik dan berperan penting dalam membentuk generasi mudanya. Salah satu cara yang menyenangkan dan menarik warisan nenekmoyang kita dalam menyampaikan ilmu-ilmu tersebut adalah dengan hiburan. Hiburan rakyat tradisional yang beraneka ragam bukan semata-mata untuk bersenang-senang dan menghibur saja, namun digunakan sebagai sarana memberi pelajaran tentang kehidupan. Tak semua salah dan tak semua benar, tersurat dengan gamblang di setiap kesenian yang ada di bumi nusantara.

Cerita Panji tak hanya sekedar cerita, berbagai macam ilmu tentang kehidupan, ekonomi, bahkan sampai pertanian terdapat disana. Kumpulan Cerita Panji ini adalah cerita asli Jawa yang sudah menyebar di nusantara bahkan sampai Kamboja, Thailand dan beberapa wilayah Asia Tenggara lainnya. Cerita Panji, sangat digemari rakyat di jamannya, menceritakan kisah-kisah kepahlawanan dan kehidupan masyarakat di era tersebut. Cerita Panji juga disebutkan dalam kakawin (sastra kuno berupa syair) yang ditulis oleh Mpu Dharmaja pada abad ke-12 berjudul „Smaradhana“. Syair ini ditulis pada saat

pemerintahan raja Kerajaan Kediri bernama Sri Kamesvara dan permaisurinya Sri Krirana yang diyakini kedua tokoh ini menjadi sumber ide dalam penulisan naskah Panji. Cerita panji menjadi bahan di banyak pertunjukan Tari Topeng Malang, yang kini pamornya tak sebagus pada masa jayanya dulu.

Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap sastra Panji dan kesenian Wayang Topeng Malang di atas menjadi alasan perancangan ini dibuat. Pesan moral dan nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian tradisional patut diajarkan kepada generasi muda Indonesia. Dengan berbagai sumber referensi dan berbagai pertanyaan tersebutlah akhirnya tercipta ide untuk memperkenalkan kembali kepada masyarakat tentang Cerita Panji ini yang diambil dari sudut pandang berbeda dan dibawakan dengan menarik dan komunikatif. Media pertunjukan modern seperti film animasi bisa menjadi perantara bagi remaja yang menjadi target *audience* untuk menyampaikan kembali kisah petualangan Panji dengan bentuk baru tanpa merubah esensi dari cerita aslinya. Dari situlah sebuah buku *concept art* cocok untuk di aplikasikan kedalam objek Cerita Panji ini. *Concept art* karakter erat hubungannya dalam sebuah industri kreatif sebagai sebuah media awal dalam pembuatan hampir seluruh karya Desain Komunikasi Visual seperti Baik berupa *video game*, komik, film, animasi, iklan, dll.

Concept art film animasi 2D „Smaradhana" ini dirancang dengan menggabungkan berbagai referensi verbal dan visual, kemudian dikemas serta disampaikan dalam wujud visual yang menarik. Agar dapat lebih bereksplorasi dalam pembuatan karyanya, sengaja ditetapkan bahwa genre dari perancangan *Concept art* karakter ini memiliki genre fantasi agar kreatifitas dalam eksekusi karya tidak terbatas dan tidak terjebak dalam lingkaran fakta-fakta sejarah saja. Dalam bentuk jadinya, diharapkan Perancangan *Concept Art* Karakter Film animasi 2D „Smaradhana" ini akan siap dilanjutkan ke tahap berikutnya yakni ke tahap produksi dan pembuatan film animasi.

Daftar Pustaka

- Murgiyanto, S. 1979. *Topeng Malang Pertunjukan Drama Tradisional di Daerah Kabupaten Malang*. Sidoarjo: Pusat Konservasi Budaya Panji.
- Nurcahyo, Henri. 2015. *Memahami Budaya Panji*. Sidoarjo: Pusat Konservasi Budaya Panji
- Wikipedia. (n.d.). "Panji (prince)." [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Panji_\(prince\)](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Panji_(prince)) (diakses september 16, 2015).
- Wikipedia. 5 15, 2015. "Kakawin Smaradhana." <http://www.wikipedia>. (diakses 1 8, 2016).