

PERANCANGAN *CONCEPT ART* DALAM FILM ANIMASI 2D ADAPTASI NOVEL TENGGELAMNYA KAPAL VAN DER WIJCK

DESIGNING CONCEPT ART IN 2D ANIMATION MOVIE ADAPTATION OF TENGGELAMNYA KAPAL VAN DER WIJCK NOVEL

Putri Febriani Lestari¹, Arief Budiman, S.Sn., M.Sn.²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹suni.niga@yahoo.com, ²ariefiink@telkomunersity.ac.id

Abstrak

Novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck merupakan novel fiksi karya Haji Abdul Malik Karim Amrullah atau lebih dikenal dengan nama Hamka. Novel tersebut mengandung unsur budaya yang kuat, karena didalamnya menggambarkan suasana dan adat yang berlaku di Minangkabau. Budaya memberikan identitas khusus yang membedakan antara suatu bangsa dengan bangsa lainnya. Budaya menjadi hal yang penting bagi masyarakat dalam berbagai banyak hal termasuk cara hidup yang diwariskan secara turun temurun kepada generasi berikutnya. Dalam pembuatan animasi terdapat banyak proses, salah satunya proses pembuatan *concept art*. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah observasi, studi pustaka dan wawancara. Teori yang digunakan dalam perancangan *concept art* adaptasi novel adalah teori adaptasi, teori *concept art*, identitas dan kultural. Perancang akan merancang *concept art* yang meliputi *characters design*, *property* dan *environment* untuk film animasi 2D adaptasi novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck. Dari hasil perancangan *concept art* dalam film animasi 2D adaptasi novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck, didapatkan kesimpulan bahwa perancangan *concept art* ini untuk merancang desain *characters*, *property*, *environment* dengan gaya yang sesuai jalan cerita dan setting dari novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck dengan tidak mengurangi unsur budaya salah satunya bangunan Surau Nagari yang kini sudah menjadi cagar alam dan diharapkan karya sastra Indonesia dapat lebih dikenal luas oleh masyarakat.

Kata kunci : *Concept art*, Karakter, *Environment*, Properti, Animasi, 2 Dimensi, Adaptasi

Abstract

Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck novel is a fictional novel by Haji Abdul Malik Karim Amrullah or better known as Hamka. The novel contains a strong cultural element, because it describes the atmosphere and customs prevailing in Minangkabau. Culture provides a special identity that distinguishes between a nation and another nation. Culture is important for the community in many ways including the way of life that has been passed down from generation to generation to the next generation. In making of animation there are many processes, one of which is the process of making concept art. The method used in this design is observation, literature study and interview. The theory used in the design of novel adaptation concept art is adaptation theory, concept art theory, identity and culture. The designer will design a concept art that includes character design, property and environment for the 2D animated film adaptation of Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck novel. From the results of the design of the concept art in the 2D animated film novel adaptation of Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck novel, it was concluded that the design of this concept art was to design characters, properties, environments that matched the storyline and the setting of Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck novel without reducing one of the cultural elements is the Surau Nagari building which has now become a nature reserve and it is hoped that Indonesian literary works can be more widely known by the public.

Keywords: *Concept art, Character, Environment, Property, Animation, 2 Dimensions, Adaptation*

1. Pendahuluan

Novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck merupakan novel fiksi karya Haji Abdul Malik Karim Amrullah atau lebih dikenal dengan nama Hamka. Novel tersebut mengandung unsur budaya yang kuat, karena didalamnya menggambarkan suasana dan adat yang berlaku di Minangkabau. Novel tersebut pertama kali muncul pada tahun 1938, kemudian novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck mengalami cetak ulang oleh penerbit yang berbeda-beda. Kisah pada novel tersebut menceritakan tentang percintaan yang terhalang karena perbedaan adat dan peraturan adat yang ketat hingga berakhir kematian. Hamka menulis novel tersebut sesuai dengan kejadian tenggelamnya kapal pada saat itu. Selain itu, ia bertujuan untuk mengkritik beberapa tradisi adat Minang yang berlaku saat itu, seperti perlakuan terhadap pendatang yang berketurunan blasteran dan peran perempuan dalam masyarakat yang sangat ketat, seperti tidak sembarangan untuk memilih pasangan yang tidak jelas sukunya dan akan dibicarakan oleh pemimpin adat dan segenap keluarga disana.

Dalam pembuatan animasi terdapat banyak proses, salah satunya proses pembuatan *concept art*. Secara umum, *concept art* adalah ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan ide yang digunakan dalam film, game, animasi, buku komik, atau media lainnya sebelum dimasukkan ke dalam produksi akhir. Dalam buku *How to Make Animated Films* karya Tony White (2009: 231) menjelaskan jalur yang benar dalam *concept art* adalah menggambarkan tampilan atau rancangan untuk *characters, property* dan *environment*. Namun sebelum itu, harus memahami nilai konsep seni atau *visual development* dalam pengembangan praproduksi. Ia juga menambahkan bahwa memahami ide cerita yang jelas dapat memahami apa yang akan terjadi di dalam suatu proyek dan apa yang akan dibutuhkan. Pengayaan gambar yang digunakan bermacam-macam, tergantung dari konsep cerita.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis tertarik untuk melakukan perancangan *concept art* untuk film animasi 2D yang diadaptasi dari Novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck. Ini dikarenakan secara pribadi penulis belum pernah menemukan animasi di Indonesia yang mengadaptasikan dari novel dan mempunyai unsur budaya yang kuat karena didalamnya menggambarkan suasana dan adat Minang, juga lokasi yang sudah menjadi cagar alam salah satunya Surau Nagari.

2. Dasar Teori

2.1 Teori Adaptasi

Menurut Greenberg dalam buku *a Theory of Adaptation* karya Linda Hutcheon (2006: 7), adaptasi adalah pengulangan namun pengulangan tanpa tiruan. Hutcheon menambahkan bahwa apa pun motif dari prespektif adaptor, adaptasi adalah suatu tindakan dari menyesuaikan atau penyelamatan, dan hal ini selalu menjadi proses ganda dari menginterpretasikan dan menciptakan sesuatu yang baru (2006: 20). Maka dapat disimpulkan bahwa adaptasi adalah pengulangan tanpa tiruan dan merupakan suatu tindakan menginterpretasikan sebuah karya untuk menciptakan sesuatu yang baru.

2.2 Concept Art

Tony White menjelaskan bahwa *concept art* termasuk proses dalam proses pra-produksi animasi. Jalur yang benar dalam *concept art* adalah dilihat dalam tampilan karakter, properti dan *environment*. Warna dan style akan menentukan mood dan emosi (White 2009: 231). Sedangkan menurut *concept artist*, Jason Picthall (2012) dalam tulisannya "*Just What is Concept art?*" *concept art* adalah untuk mengkomunikasikan visual yang merepresentasikan sebuah design, ide, dan suasana yang digunakan dalam film, video games, animation atau buku komik sebelum dijadikan produk akhir.

Ada beberapa kategori dalam pembuatan *concept art*. Dalam perancangan animasi ini perancang akan membuat *concept art* yang terdiri dari *character design, environment* dan *property*. Randy Robin Galiban dalam tulisannya "*What is Concept art?*" (2012) menjelaskan beberapa kategori konten *Concept art* yang diantaranya:

a. *Character/Creature Design*

Anatomi, fashion atau kostum, kultur, kepribadian, klasifikasi atau spesies flora dan fauna, kebiasaan, dan gaya hidup, semua aspek tersebut sangat diperlukan untuk mendesain karakter dan makhluk lainnya.

b. *Environment Design*

Untuk merancang *environment* diperlukan pengetahuan yang sedikit berbeda dari yang lain, misalnya sejarah budaya, efek cuaca, kondisi lingkungan dan efek suasana, pemahaman teori pencahayaan.

c. *Key art*

Visual yang menggambarkan specific shot atau kerangka produksi untuk pencahayaan, mood, warna dan angle kamera. Tujuan utama dari *key art* adalah menampilkan visual yang digunakan sebagai referensi untuk mendapatkan feel yang tepat pada produk akhir. Randy Robin menambahkan untuk membuat *key art* dibutuhkan skills menggambar yang bagus dan terkadang dibutuhkan kecepatan, pemahaman sinematografi, fotografi, setting pencahayaan, staging dan komposisi.

d. *Props/Vehicle Design*

Props (properti) dan kendaraan yang kompleks membutuhkan transformasi atau konversi untuk menjelaskan mekanisme pergerakan *frame by frame* agar para animator mengerti bagaimana hal itu dapat bergerak dan harus mampu memvisualisasikan dengan fungsi mekanis yang sesungguhnya yang membutuhkan pengetahuan tentang bagian-bagian industri tersebut.

2.3 Identitas dan Kultural

Menurut Larry A. Samovar dalam jurnal Maharani Kusuma Daruwati berjudul Komunikasi Dan Identitas Kultural (2016: 7) menjelaskan identitas merupakan hal yang abstrak, konsep beraneka segi yang berperan penting dalam interaksi komunikasi antarbudaya. Kemudian Maharani Kusuma Daruwati dalam jurnalnya berjudul Komunikasi Dan Identitas Kultural (2016: 7-8) juga menjelaskan menurut Alo Liliweri, identitas budaya merupakan ciri yang ditunjukkan seseorang karena orang itu merupakan anggota dari sebuah kelompok etnik tertentu. Itu meliputi pembelajaran tentang dan penerimaan tradisi, sifat bawaan, bahasa, agama, keturunan dari suatu kebudayaan.

3. Pembahasan

Berdasarkan analisis data objek, data wawancara, data observasi dan analisis karya sejenis. Perancang dapat mengetahui bahwa novel Tenggelamnya Kapal Van Der wijck memiliki 28 bab dengan terdapat berbagai konflik. Terdapat berbagai tokoh-tokoh yang menarik seperti Zainuddin yang merupakan anak berdarah blasteran sehingga secara garis keturunan ia tidak diterima di tempat asal ayahnya maupun ibunya. Hal yang menarik lainnya yaitu bersetting tahun 1930an dan terdapat 6 lokasi utama yaitu Makassar, Batipuh, Padang Panjang, Jakarta, Surabaya dan Lamongan. Selain itu, hal yang menarik dalam novel ini adalah kejadian Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck yang merupakan kejadian yang benar-benar terjadi pada saat itu di Indonesia.

Terdapat identitas kultural yang ada pada novel seperti deskripsi bentuk rumah gadang, surau yang ada pada novel, deskripsi pakaian yang dikenakan tokoh, penjelasan mengenai peraturan dan hukum adat yang ada pada suatu lokasi dalam novel, dan deskripsi karakter serta sifat tokoh yang ada pada novel.

Maka dari itu perancang merancang tokoh utama yang diantaranya Zainuddin, Hayati, Aziz, Muluk dan Dwi sebagai tokoh utama tambahan. Perancang juga merancang 5 lokasi utama yaitu Makassar, Batipuh, Padang Panjang, Surabaya dan Lamongan dengan setting tahun 1930an. Selain itu style untuk karakter dan environment juga mempengaruhi dalam jalan cerita, suasana dan karakter.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Secara keseluruhan pesan yang ingin disampaikan melalui animasi ini adalah menyampaikan pesan penulis novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck, menggambarkan penokohan beserta pakaian yang dikenakan pada tahun 1930an juga memperlihatkan suasana lokasi yang digunakan pada perancangan *environment* ini yang terdiri dari Makassar, Dusun Batipuh, Kota Padang Panjang, Kota Surabaya dan Lamongan pada tahun 1930an dengan nilai lokal yang terdapat pada perancangan animasi ini.

4.2 Konsep Kreatif

Dalam perancangan karakter, perancang menggunakan penggayaan semi-realist denan menggunakan film animasi 2D Paprika sebagai bahan referensi. Perancangan karakter ini terdapat konsep karakter yang akan dibuat sesuai dengan data yang didapat dari novel maupun hasil wawancara dengan menambahkan idea perancang. Perancang akan menambahkan satu karakter sebagai karakter pendukung utama yang akan mempengaruhi jalan cerita, sehingga karakter yang akan dirancang dalam perancangan karakter adalah Zainuddin, Hayati, Aziz, Muluk dan Dwi.

Pada perancangan *environment* dan *property*, perancang akan menggunakan metode penggambaran *environment* seperti pada film animasi 2D Kimi No Na Wa yaitu dengan meniru lokasi yang sesungguhnya. Seperti lokasi Padang Panjang, perancang akan meniru dari sebuah foto Padang Panjang yang diambil pada tahun 1930an, juga rumah Zainuddin yang menjadikan foto gedung Grahadi tahun 1930an sebagai referensi. Namun, dengan metode tersebut perancang menambah dan mengurangi beberapa hal sesuai kebutuhan.

4.3 Hasil Perancangan

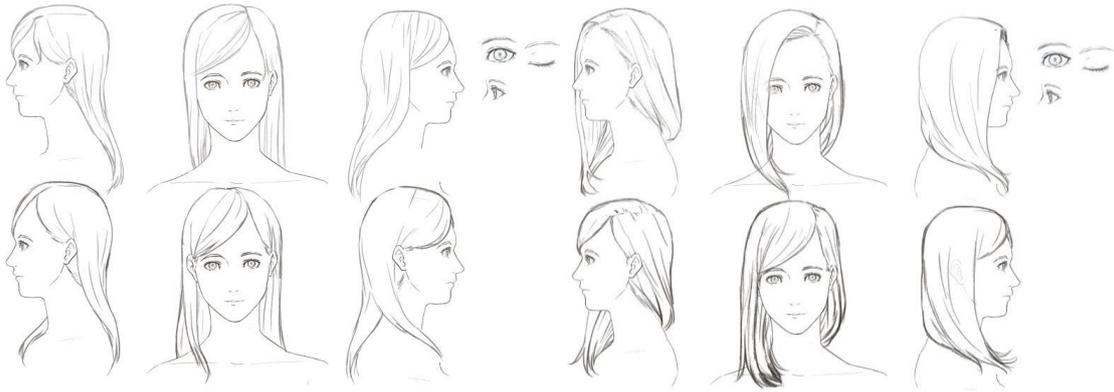
4.3.1 Karakter



Gambar 1 Perancangan karakter Zainuddin

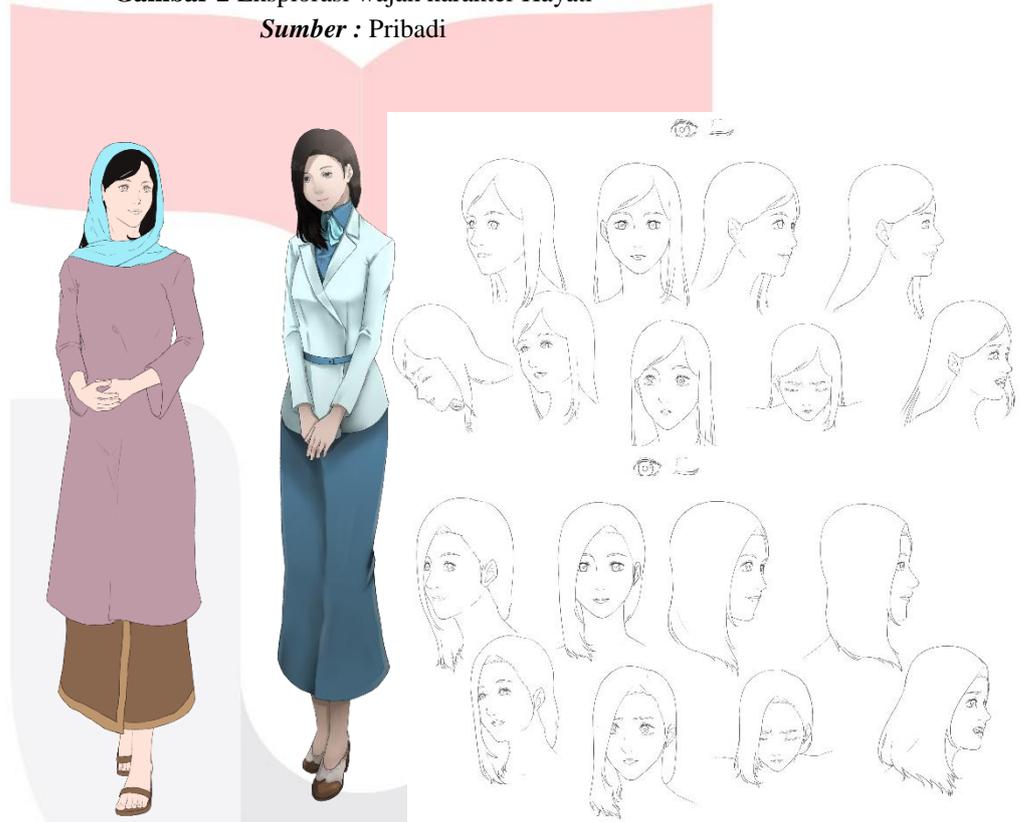
Sumber : Pribadi

Penggayaan karakter Zainuddin diambil dari karakter Morio Osanai dari film animasi 2D Paprika. Walaupun karakter Osanai adalah karakter antagonis, perancang membuat wajah Zainuddin menjadi lembut namun sedikit terlihat kuat. Pada wajah Zainuddin penampilan desa dan kota tidak mengalami perubahan, hanya saja rambut pada Zainuddin penampilan kota ditata lebih rapih dibandingkan penampilan desa.



Gambar 2 Eksplorasi wajah karakter Hayati

Sumber : Pribadi

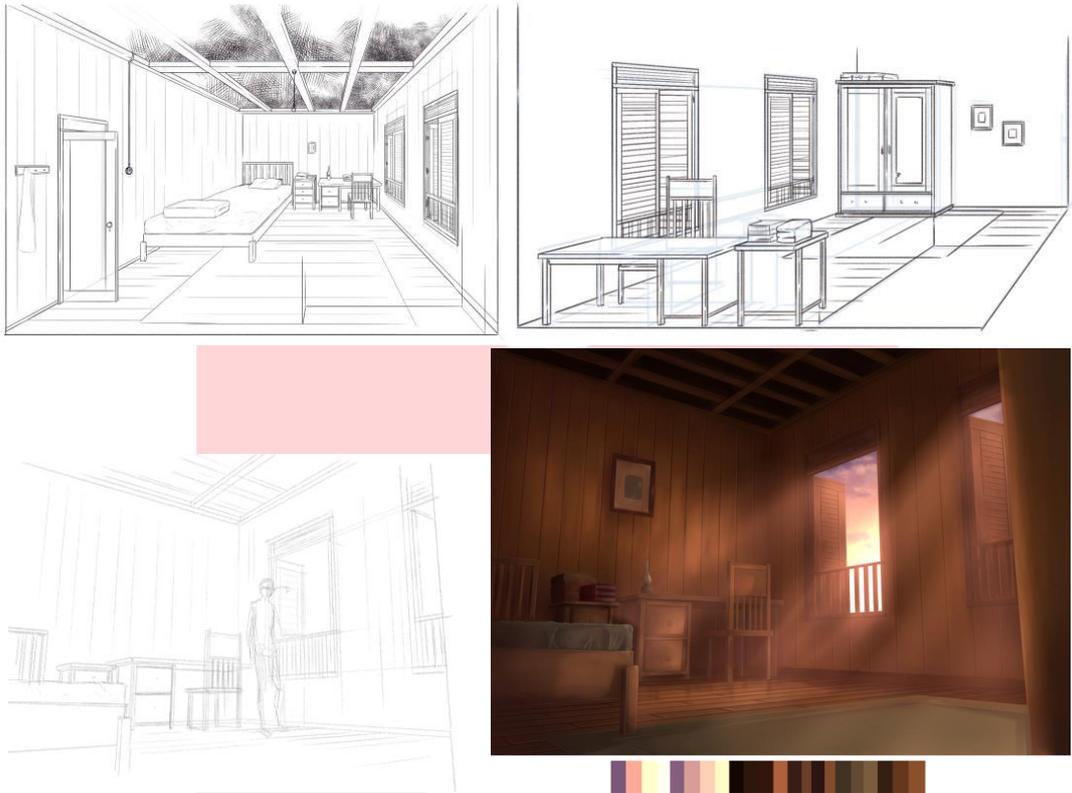


Gambar 2 Perancangan karakter Hayati

Sumber : Pribadi

Pengayaan karakter Hayati diambil dari karakter utama film animasi 2D Paprika, namun ukuran mata dibuat sedikit lebih kecil. Pada wajah Hayati penampilan desa dan kota sedikit mengalami perubahan seperti bulu mata Hayati penampilan kota lebih banyak dan menggunakan *make up*. Terdapat pula perubahan pada bagian rambut Hayati penampilan desa dan kota.

4.3.2 Environment



Gambar 6 Konsep dan hasil akhir pewarnaan kamar Zainuddin - Makassar

Sumber : Pribadi

Pada perancangan lokasi ini dilakukan dengan pembuatan konsep ruang. Setelah semua konsep perancangan selesai, dilanjutkan dengan pengambilan angle camera, dimulai dari pembuatan *line art* yang rapih hingga pewarnaan. Warna yang digunakan adalah warna terang seperti warna jingga yang merupakan warna dari suasana waktu pada sore hari.



Gambar 7 Konsep Jalan masuk dan keluar Desa Batipuh dan palet warna

Sumber : Pribadi



Gambar 7 Hasil akhir Jalan masuk dan keluar Desa Batipuh dan palet warna

Sumber : Pribadi

Pada perancangan lokasi ini dilakukan dengan pembuatan konsep denah dan sketsa kasar jalan. Kemudian dilanjutkan dengan pewarnaan sesuai dengan *setting* yang telah ditentukan. Pada proses pewarnaan, perancang melakukan eksplorasi warna agar dapat memilih warna yang tepat sesuai kebutuhan.

5. Kesimpulan

Dari perancangan yang telah dilakukan oleh perancang yang berjudul Perancangan *Concept art* Dalam Film Animasi 2D Adaptasi Novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck, adapun kesimpulan yang disimpulkan dari rumusan masalah yang dibuat, yaitu:

1. Proses perancangan *concept art* dalam film animasi 2D ini dilakukan secara bertahap. Observasi, analisis dan wawancara yang perancang lakukan, kemudian perancang membandingkan dengan karya sejenis yaitu film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck agar tidak terjadi kesalahan saat perancangan. Selanjutnya perancang memilah milih lokasi dan karakter sesuai kebutuhan cerita. Kemudian perancang mencari bahan referensi lainnya seperti foto-foto lokai yang diambil pada tahun 1930an, pakaian tradisional pakaian perkotaan tahun 1930an, serta buku-buku tentang Indonesia jaman dulu yang akan digunakan dalam perancangan dengan tidak melupakan unsur budaya. Perancang juga menggunakan film-film dan animasi yang bersetting tahun 1930an untuk dijadikan bahan referensi. Dari observasi, analisis, referensi dan studi pustaka ini dapat menjadi landasan untuk merancang karakter dan *environment* sesuai dengan cerita adaptasi juga agar bias memperlihatkan kepada audience apa saja yang ada pada seting tahun 1930an.
2. *Concept art environment* film animasi 2D ini menggunakan pengayaan semi-realist berdasarkan karya sejenis Kimi No Na Wa yang dijadikan sebagai referensi dan acuan tingkat realis dan warna yang digunakan. Sementara perancangan karakter menggunakan pengayaan semi-realist berdasarkan karya sejenis film animasi 2D Paprika sebagai bahan acuan pengayaan karakter, namun tidak lupa dengan memperkuat unsur budaya seperti warna rambut, warna kulit, pakaian serta *property* karakter.

Daftar Pustaka :

- [1.] Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- [2.] Sarinah. 2016. Ilmu Sosial Budaya Dasar. Yogyakarta: Deepublish.
- [3.] Selby, Andrew. 2013. *Animation*. London: Laurence King Publishing.
- [4.] White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation*. USA : Focal Press.

Sumber Lainnya:

- [1.] Fitrianti, Heri Agung. 2015. "Monumen Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck di Lamongan". (https://www.kompasiana.com/jelajah_nesia/monumen-tenggelamnya-kapal-van-der-wijck-di-lamongan_55285688f17e61333a8b4667). Diakses 20 September 2017, 4:47.
- [2.] Galiban, Randy Robin. 2012. "What is Concept art" (<http://www.randbin.com/what-is-conceptart/>). Diakses 12 Desember 2017. 23:20.
- [3.] Pickthall, Jason. 2012. "Just What is Concept art?" (<http://www.creativebloq.com/career/whatconcept-art-11121155>). Diakses 12 Desember 2017. 23:10.
- [4.] <https://www.ilmubahasa.net/2014/12/tenggelamnya-kapal-van-der-wijck.html>. (Diakses 1 Desember 2017. 03:53).
- [5.] [http://ensiklopedia.kemdikbud.go.id/sastra/artikel/Tenggelamnya Kapal van der Wijck](http://ensiklopedia.kemdikbud.go.id/sastra/artikel/Tenggelamnya_Kapal_van_der_Wijck). (Diakses 1 Desember 2017. 03:59).
- [6.] <http://www.kbbi.web.id>