

ABSTRAK

Shienny Cecilia

Komik dan Ilustrasi

Perancangan Komik *concept art* adaptasi dari novel *Turquoise* oleh Titon Rahmawan

Pada masa sekarang telah banyak muncul film-film dengan jenis fantasi di Indonesia. Namun film fantasi menggunakan *Computer Graphic* di Indonesia belum ada yang cukup berkualitas. Di masa dimana teknologi dalam bidang seni semakin maju, banyak pula mereka yang ahli dalam bidang *CG* di Indonesia. Juga mulai bermunculan novel-novel lokal bertema fantasi yang menarik dan berkualitas, novel berjudul *Turquoise* adalah yang menonjol diantaranya. Dengan dibuatnya *concept art* ini diharapkan dapat menarik dan memudahkan para produser yang ingin mengangkat novel *Turquoise* ke dalam sebuah film ataupun game, sehingga perkembangan film dengan jenis fantasi dapat menjadi lebih bervariasi dan semakin maju.

Kata kunci :

concept, art, Turquoise, Titon, Rahmawan.

ABSTRACT

Shienny Cecilia

Comic and Illustration

The Making of This Concept Art is based on the novel *Turquoise* by Titon Rahmawan

Nowadays, there are many fantasy genre films available in Indonesia. But there are not many fantasy films using Computer Graphics in Indonesia which are of good quality. As technology and art became more advanced, people who specialize in *CG* are increasing in Indonesia. Interesting and good quality local fantasy themed novels are also emerging; a novel titled *Turquoise* stands out among them. The making of this concept art, is intended to assist and attract producers who wanted to adapt *Turquoise* into a movie or a game, so that the improvement of fantasy themed films will vary and more advanced.

Key words :

Concept art, *Turquoise, Titon, Rahmawan.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	3
1.5 Manfaat Perancangan.....	3
1.6 Metode Perancangan.....	4

1.6.1.	Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2.	Metode Analisa Data.....	4
1.6.3.	Metode Konsep Desain.....	4
1.7	Definisi Operasional.....	5
1.8	Sistematika Perancangan..	6
1.9	Skematika Perancangan..	9
1.10	Daftar Pustaka.....	10
2.	LANDASAN TEORI.....	11
2.1	Tinjauan Judul Perancangan	11
2.1.1	<i>Concept Art</i>	11
2.1.2	Novel	11
2.2	Tinjauan Buku Bacaan	12
2.3	Gambar Ilustrasi	19
2.3.1	Pengertian Ilustrasi	19
2.3.2	Sejarah Ilustrasi	20
2.3.3	Ilustrasi Luar Negeri dan Ilustrasi Indonesia	21
2.4	Tinjauan Aspek Historis	21
2.5	Sinopsis Cerita	31
2.6	Studi literatur	33
2.6.1	Tinjauan Tentang Gambar....	33
2.6.1.1	Garis (<i>Line</i>)	33
2.6.1.2	Potensi Garis.....	34
2.6.1.3	Karakter Garis	35
2.7	Kualitas Terang Gelap (<i>Value</i>).....	38
2.8	Bentuk dan Ruang (<i>Shape</i> dan <i>Space</i>).....	38
2.8.1	Bentuk Berupa Bidang	38
2.9	Tekstur (<i>Texture</i>)...	39
2.10	Warna (<i>Colors</i>)	41
2.11	Tinjauan Unsur Komposisi...	45
2.11.1	Penataan Layout.....	45
2.11.2	Tinjauan Teori Perspektif Sederhana.....	47
2.11.3	Tinjauan Teori Tata Cahaya	48
3.	KONSEP DESAIN.....	51
3.1	Konsep Kreatif Perancangan <i>Concept Art</i>	51
3.1.1	Tujuan Kreatif	51
3.1.2	Khalayak Sasaran	51
3.2	Konsep Rancangan <i>Concept Art</i>	51
3.2.1	Judul Rancangan <i>Concept Art</i>	51
3.2.1.1	Judul Perancangan <i>Concept Art</i>	51
3.2.1.2	Sub-Sub Judul.....	51
3.2.2	Tema Cerita.....	52
3.2.3	Maksud dan Tujuan.....	52
3.2.4	Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan.....	52
3.2.5	Ukuran dan Jumlah Halaman	52
3.2.6	<i>Setting</i> Cerita.....	52
3.2.7	Teknik Ilustrasi.....	56

3.3	Visualisasi.....	56
3.3.1	Konsep Karakter Tokoh Utama.....	56
3.3.1.1	Husayn	56
3.3.1.2	Rujukan / Referensi Karakter.....	56
3.3.1.3	Final Desain Karakter.....	58
3.3.1.4	Safira.....	58
3.3.1.5	Rujukan / Referensi Karakter	59
3.3.1.6	Final Desain Karakter	61
3.3.1.7	Qadrii	61
3.3.1.8	Rujukan / Referensi Karakter	61
3.3.1.9	Final Desain Karakter	63
3.3.1.10	Hasyim	63
3.3.1.11	Rujukan / Referensi Karakter	64
3.3.1.12	Final Desain Karakter	65
3.3.1.13	Maqtuf Kharkhani	65
3.3.1.14	Rujukan / Referensi Karakter	65
3.3.1.15	Final Desain Karakter	67
3.3.2	Karakter Tokoh Pendukung	67
3.3.2.1	Sosok Bersayap	67
3.3.2.2	Golongan Rabani	70
3.3.2.3	Golongan Zabadi	71
3.3.2.4	Golongan Badawi	72
3.3.2.5	Penari Ghanawa	73
3.3.2.6	Ibnu-Aawa	74
3.3.2.7	Seorang Kakek Pendongeng Makarresh	75
3.3.3	Perlengkapan Penting	75
3.3.3.1	Bunga Lereng Curam	75
3.3.3.2	Mata Uang	76
3.3.3.3	Makanan	77
3.3.3.4	Buah-buahan	77
3.3.3.5	Perlengkapan	78
3.3.3.6	Empat Batu Turquoise	78
3.3.4	Setting.....	79
3.3.4.1	Makarresh – Kampung Sharbanu	79
3.3.4.2	Padang Gurun Kharbala	80
3.3.4.3	Hutan Baranukh	80
3.3.4.4	Oasis Turim	81
3.3.5	Binatang	82
3.3.5.1	Kuda.....	82
3.3.5.2	Unta	83
3.3.5.3	Marabou	83
3.3.5.4	Ukab.....	84
3.4	Konsep Dasar Gaya Desain.....	84
3.5	Konsep Warna.....	85
3.6	Teknik Pengerjaan.....	85
3.7	Konsep <i>Font</i>	85
3.7.1	<i>Font</i> Judul dan Nama Pengarang.....	85
3.7.2	<i>Font</i> Teks Narasi.....	85

3.8 Konsep Buku.	85
4. LAYOUT DESAIN.....	90
4.1 Thumbnail	
4.1.1. Wajah dan Pakaian Karakter Komik	90
4.1.2. Thumbnail <i>Merchandise</i> (Pembatas Buku)	91
4.1.3. Thumbnail Sampul Depan Komik.....	92
4.1.4. Thumbail Poster.....	93
4.1.5. Thumbnail X-Banner.....	93
4.1.6. Thumbnail Katalog.....	94
4.1.7. Thumbnail <i>Layout</i> Komik	94
4.2 Tight Tissue	
4.2.1. Tight Tissue Poster Pameran dan Poster <i>Launching</i>	95
4.2.2. Tight Tissue <i>Layout</i> Judul Komik.....	95
4.2.3. Tight Tissue Sampul Depan Komik.....	95
4.2.4. Tight Tissue <i>Layout</i> Komik.....	96
4.3 Layout Final Desain.....	104
4.3.1 <i>Layout</i> poster pameran.....	104
4.3.2 <i>Layout</i> sarana pendukung promosi.....	104
4.3.3 <i>Layout</i> katalog.....	105
4.3.4 <i>Layout</i> sampul depan dan sampul belakang cergam	105
4.3.5 <i>Layout</i> X-Banner.....	106
4.3.6 <i>Layout</i> Sarana Pendukung Promosi.....	106
4.3.7 Jeda Halaman Komik.....	107
4.4 Visualisasi Rancangan Komik.....	108
5. PENUTUP.....	139
5.1 Kesimpulan...	139
5.2. Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN	142

DAFTAR MATERI PENYERTA

DAFTAR GAMBAR

2.1.	One and Three Chairs.....	14
2.2.	The Berserker.....	16
2.3.	Mirror Roads.....	16
2.4.	Return of the Jedi.....	17
2.5.	Dragon Design.....	17
2.6.	Darth Maul.....	17
2.7.	Fangorn Forest.....	18
2.8.	The mirror of Galadriel.....	18
2.9.	The Hobbit's dwelling.....	19
2.10.	The Orc details.....	19
2.11.	Kurd Costume.....	22
2.12.	Armenian Costume.....	23
2.13.	Arab Costume.....	23
2.14.	Selimiye Mosque Dome	24
2.15.	Jerusalem Kotel	24
2.16.	Emperor Suleiman	25
2.17.	Akyns performing songs	25
2.18.	Peacock.....	25
2.19.	Turquoise.....	26
2.20.	Mehndi	28
2.21.	Djellaba	30
2.22.	Macam, Jenis, dan Karakter Garis	37
2.23.	Kualitas terang gelap (<i>Value</i>).....	38
2.24.	Warna Laras dan Kontras	44
2.25.	Tiga jenis perspektif linier yaitu perspektif 1, 2, dan 3 titik	48
3.1.	Maroko Kuno	53
3.2.	Rumah pada medina kota Marrakesh	53
3.3.	Tenda di padang gurun	54
3.4.	Pintu gerbang Medina	54
3.5.	Pintu gerbang Medina	54
3.6.	Pohon Palem	55
3.7.	Pohon Cedar hutan Azrou, Maroko	55
3.8.	Riad, Rumah mewah yang mulai dikenal sejak abad ke 11.....	55
3.9.	Medina	56
3.10.	Karakter Husayn dari berbagai sumber	57
3.11.	Final Desain Karakter Husayn.....	58
3.12.	Karakter Safira dari berbagai sumber	59
3.13.	Final Desain Karakter Safira	61
3.14.	Karakter Qadrii dari berbagai sumber	62
3.15.	Final Desain Karakter Qadrii	63
3.16.	Karakter Hasyim dari berbagai sumber	64
3.17.	Final Desain Karakter Hasyim	65
3.18.	Karakter Maqtuf dari berbagai sumber	65
3.19.	Final Desain Karakter Maqtuf	67
3.20.	Karakter sosok bersayap	68

3.21.	Final Desain Karakter Sosok bersayap	69
3.22.	Desain Golongan Rabani	70
3.23.	Desain Golongan Zabadi	71
3.24.	Desain Golongan Badawi	72
3.25.	Desain Penari Ghanawa	73
3.26.	Desain Ibnu-Aawa	74
3.27.	Desain Kakek Pendongeng	75
3.28.	Desain Bunga Lereng Curam.....	76
3.29.	Desain Mata Uang.....	76
3.30.	Desain Makanan	77
3.31.	Desain Buah-buahan	77
3.32.	Desain Perlengkapan	78
3.33.	Desain Batu Turquoise	78
3.34.	Desain dan Referensi Makarresh-Kampung Sharbanu	79
3.35.	Desain dan Referensi Padang Gurun Kharbala	80
3.36.	Desain dan Referensi Hutan Baranukh	81
3.37.	Desain dan Referensi Oasis Turim	77
3.38.	Kuda	78
3.39.	Unta.....	79
3.40.	Desain Marabou	79
3.41.	Desain dan Referensi Ukab	80
4.1.	Thumbnail Wajah dan Kostum Karakter.....	83
4.2.	Thumbnail Sampul Buku.....	86
4.3.	Thumbnail Poster Pameran dan Poster buku.....	92
4.4.	Thumbnail Pembatas buku.....	93
4.5.	Thumbnail <i>Layout</i> Buku.....	93
4.6.	Thumbnail <i>Layout</i> Katalog.....	94
4.7.	Tight Tissue Poster Pameran dan Poster <i>Launching</i>	94
4.8.	Tight Tissue Sampul Depan Buku.....	95
4.9.	Tight Tissue <i>Layout</i> Buku.....	95
4.10.	Katalog.....	95
4.11.	Pembatas Buku.....	96
4.12.	Sub Judul.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

1 : E-mail Pengarang	142
2 : Berita Acara.....	143
3 : Form Kelengkapan Karya Tugas Akhir.....	145
4 : Karya Tugas Akhir.....	146