



Perancangan Concept Art Karakter “Arjuna” Pada Film Animasi 3d “Mahabharata”

Hendri Bastian

UPN “Veteran” Jawa Timur

Abstract

Received: 10 Juli 2023
Revised: 14 Agustus 2023
Accepted: 21 Agustus 2023

Concept art merupakan bentuk karya seni yang banyak digunakan dalam industry hiburan seperti animasi, komik, game dan visual novel, dalam hal ini peneliti akan membahas tentang film animasi, merancang konsep dalam film diperlukan sebuah riset sesuai dengan tema yang akan diangkat, riset dapat berbentuk verbal yang kemudian diolah dan ditransformasikan ke dalam bentuk visual. Concept art berperan penting dalam proses transformasi tersebut, Concept art diolah menggunakan kreativitas yang berpatokan pada data berdasarkan riset verbal atau visual, dengan begitu Concept art akan menciptakan suatu unsur kebaruan yang membuat tema akan menjadi lebih menarik, penelitian ini merupakan suatu proses kreatif dalam merancang Concept art pada animasi yang bertemakan perwayangan, diharapkan akan dapat menjadi salah satu pedoman dalam proses produksi film animasi dan peneliti berharap ini menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah bagaimana mentransformasikan wayang menjadi bentuk yang lebih unik, menarik, dapat diterima oleh masyarakat dan memiliki unsur modern yang relevan

Keywords: *Concept art, Animasi, wayang*

(*) Corresponding Author: 21052010052@student.upnjatim.ac.id

How to Cite: Bastian, H. (2023). Perancangan Concept Art Karakter "Arjuna" Pada Film Animasi 3d "Mahabharata". <https://doi.org/10.5281/zenodo.8307563>.

PENDAHULUAN

Indonesia mempunyai banyak cerita rakyat yang diturunkan secara terus menerus hingga cerita tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda disetiap daerahnya. Sehingga media untuk menyampaikan cerita rakyat tersebut terus berkembang, cerita rakyat Indonesia akan selalu menarik untuk diangkat Kembali, karena setiap cerita rakyat mempunyai ciri dan karakternya tersendiri.

Olah karena itu, dibutuhkan sebuah media baru untuk memperkenalkan Kembali carita rakyat tersebut, media yang cocok dengan era modern dan dapat dinikmati oleh semua kalangan, contohnya animasi 3D, Film animasi 3D semakin populer dalam beberapa tahun terakhir, dengan teknologi yang terus berkembang dan makin canggih, kini film animasi 3D tidak hanya dinikmati oleh anak-anak, namun juga oleh orang dewasa. Di Indonesia, salah satu film animasi 3D yang populer adalah Mahabharata, sebuah film animasi yang mengadaptasi cerita epik India kuno dengan karakter-karakter yang kuat dan menarik.

Cerita mahabharata bukanlah cerita yang asing bagi masyarakat Indonesia, mahabharata sudah lama diperkenalkan dengan menggunakan media wayang, dari sekian banyak karakter dalam cerita mahabharata. Salah satu karakter yang menonjol dalam Mahabharata adalah Arjuna, seorang prajurit yang terkenal dengan kemahirannya dalam memanah dan memegang kendali atas empat belas kereta perang. Dalam film animasi Mahabharata 3D, perancangan Concept art Arjuna

menjadi kunci penting untuk menghasilkan karakter yang kuat, menarik, dan memiliki daya tarik yang tinggi bagi penonton.

Dalam pembuatan animasi memiliki proses yang rumit, diawali dari konsep sampai ke tahap finishing, animasi terdiri dari 3 proses utama, pra produksi, produksi dan pasca produksi, pada tahap pra produksi dibuat sebuah rancangan konsep, konsep ini sangat pencing karena akan menjadi acuan untuk pembuatan film, oleh karena itu konsep harus terlihat unik, menarik dan tepat sesuai dengan cerita yang akan diangkat, konsep tersebut nantinya akan di produksi untuk dianimasikan, konsep yang dijadikan acuan ini disebut "Concept art"

Proses pembuatan animasi dimulai dengan pembuatan Concept art. Concept art ini adalah panduan untuk berjalannya animasi yang akan dibuat. Dalam proses pembuatannya, perlu melalui banyak tahap seperti pembuatan karakter, latar belakang, desain pakaian, senjata, dan properti lainnya. Dengan Concept art yang telah selesai dibuat, akan lebih mudah untuk memvisualisasikan animasi yang akan dibuat nantinya.

Selain sebagai panduan, Concept art juga dapat berfungsi sebagai media promosi dari film animasi tersebut. Semakin menarik Concept art yang dibuat, semakin banyak pula yang akan tertarik untuk menonton film tersebut. Selain itu, melalui animasi yang dibuat, masyarakat khususnya generasi muda dapat lebih memahami dan mengenal kembali budaya Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan informatif.

Concept art nantinya akan melewati banyak proses, seperti karakter yang akan dibuat, latar belakang yang tepat, desain karakter, desain pakaian, desain senjata, dan lain lain. Concept art ini disusun terlebih dahulu, karena nantinya ini akan menjadi panduan untuk berjalannya animasi yang akan dibuat. Selain sebagai panduan, Concept art nantinya akan berbentuk ilustrasi digital yang memiliki fungsi untuk bentuk promosi dari sebuah film animasi tersebut, semakin menarik Concept art yang dibuat, semakin banyak juga yang akan tertarik kepada film animasi tersebut. peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi salah satu acuan untuk film animasi lainnya dan dapat Kembali memperkenalkan cerita wayang kepada masyarakat, khususnya generasi muda

METODE PENELITIAN

Dalam mendukung keperluan perancangan ini, diperlukan sejumlah data pendukung. Data data tersebut bersifat primer dan sekunder. sumber data primer merupakan sebuah sumber yang hasilnya dapat langsung diperoleh oleh pengumpul data, dikumpulkan melalui kegiatan studi literatur dan observasi ditujukan untuk mengetahui fakta yang ada di lapangan demi menunjang akurasi data hipotesa yang telah diangkat sebelumnya. observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengamati Karya karya ilustrasi dan animasi mahabarata. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari Studi litelatur yang didapat dari berbagai sumber literatur seperti jurnal dan buku

Metode penelitian observasi adalah pendekatan penelitian yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara sistematis perilaku, kejadian, atau fenomena yang terjadi di lingkungan atau situasi tertentu. Dalam metode ini, peneliti menjadi pengamat yang aktif dan terlibat langsung dalam mengamati objek penelitian.

Metode penelitian studi literatur, peneliti mengumpulkan dan menelaah sumber-sumber literatur yang terdiri dari jurnal ilmiah, buku, artikel, laporan penelitian, atau dokumen-dokumen lain yang berhubungan dengan topik yang diteliti. Peneliti kemudian membaca, menganalisis, dan mencatat informasi yang relevan dari sumber-sumber tersebut.

Data Primer dari penelitian ini, mengacu pada karya karya yang sudah ada dari banyak ilustrator atau animator, dalam data sekunder, metode yang dipilih adalah observasi dengan mengamati data yang didapat dari karya ilustrasi dan animasi

Data sekunder penelitian kualitatif, Studi literatur ditujukan untuk mengetahui fakta yang ada di lapangan demi menunjang akurasi data hipotesa yang telah diangkat sebelumnya. Studi literatur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah membaca referensi sejarah dari cerita mahabarata, mengamati animasi 3D mahabarata

Metode Perancangan dalam pengumpulan data dalam perancangan ini berupa data mengenai *Concept art*, data seputar cerita karakter arjuna dan data tentang cerita mahabarata, meliputi data verbal seperti buku atau artikel.

Data visual yang digunakan cerita perang mahabarata, meliputi karakter, senjata, Aksesoris dan pakaian, semua data tersebut akan digunakan untuk referensi utama dalam memvisualisasikan *Concept art* karakter “Arjuna”

Metode Analisis Data, Data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis menggunakan metode analisis 5W+1H dengan penjabaran sebagai berikut.

Analisis data pada perancangan karakter Arjuna menggunakan teknik 5W+1H yang dilakukan dengan menjawab pertanyaan. What merujuk pada apa yang akan dirancang. Who mengacu pada siapa tokoh utamanya. Where menunjukkan dimana setting cerita concept art. When menunjukkan waktu setting cerita concept art. Why merujuk pada mengapa memilih concept art Arjuna dan How mengacu cara visualisasi tokoh tersebut agar mempermudah dalam menyimpulkan hasil pengumpulan data yang telah diperoleh. Alasan menggunakan 5W+1H adalah Metode ini mempermudah penulis untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian, metode ini membuat penelitian menjadi focus pada satu masalah

Instrumen Pengumpulan Data Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode Observasi, pengamatan pada karya karya ilustrasi orang lain, dan juga pengamatan pada karya karya ilustrasi orang lain, dan juga pengamatan pada animasi mahabarata animasi mahabarata

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis existing adalah analisis berdasarkan data sebelumnya yang sudah ada, biasanya dipakai untuk mengetahui perkembangan data terdahulu. Manfaat adanya analisis existing ini adalah penulis mampu mengetahui desain karakter si buta terdahulu untuk dilakukan pembaruan terhadap desain dari tokoh si buta tersebut (Kurniawan and Surya Patria 2021)

a. Karakter Arjuna sebelumnya

Pada animasi mahabarata Arjuna digambarkan sebagai prajurit yang tangguh dan penuh kharisma, arjuna menggunakan armor emas dengan kain merah dan panah emas yang

besar. Berikut adalah gambar arjuna pada animasi mahabarata.



Gambar 1. Desain karakter arjuna pada animasi mahabharat 2013
(Sumber: www.indiantimes.com)

Film dengan konsep perang mahabarata tersebut diberi judul mahabharat yang rilis pada 2013

b. Latar cerita arjuna

Arjuna adalah salah satu dari lima Pandawa, yang merupakan putra Raja Pandu dan istri-istrinya, yang juga merupakan dewi-dewi Hindu.

Arjuna dilahirkan di Hastinapura, ibu kota Kerajaan Kuru. Sebagai putra Raja Pandu, ia adalah seorang ksatria yang ulung dan ahli dalam seni memanah. Arjuna dikenal sebagai pemanah terbaik di dunia, yang memiliki keterampilan dan keahlian yang luar biasa dalam pertempuran. Ia juga diberkahi oleh dewa Indra dengan senjata-senjata ilahi yang kuat.

Selama masa kecilnya, Arjuna dan saudara-saudaranya mengalami banyak cobaan dan kesulitan. Mereka dipaksa hidup dalam



Gambar 2. Ilustrasi Arjuna
(Sumber: Deviant art karya ZiaurOvi)

pengasingan di hutan selama bertahun-tahun karena konspirasi dan intrik yang dilancarkan oleh pihak Kaurawa, saudara sepupu mereka. Selama pengasingan tersebut, Arjuna mendapatkan berbagai pelatihan seni perang dan pengetahuan spiritual dari para dewa dan rishi.

Salah satu momen paling terkenal dalam kehidupan Arjuna adalah ketika ia berada di medan perang Kurukshetra. Di sinilah ia menghadapi konflik besar antara Pandawa dan Kaurawa yang dipicu oleh persaingan tahta dan ketidakadilan yang dilakukan oleh pihak Kaurawa. Arjuna merasa terombang-ambing antara tugas ksatria dan moralitas saat melihat kerabat, guru, dan teman-temannya berada di kedua belah pihak.

Di tengah kebingungannya, Arjuna bertemu dengan Krishna, inkarnasi dewa Wisnu, yang menjadi kusirnya di medan perang. Krishna memberikan nasihat-nasihat spiritual dan filsafat yang mendalam kepada Arjuna dalam bentuk ajaran Bhagavad Gita. Ajaran ini membantu Arjuna menemukan kembali tujuan hidupnya, mengatasi keraguan dan konflik batinnya, serta meneguhkan tekadnya untuk melaksanakan tugas ksatria yang adil.

Arjuna kemudian berperang dengan keberanian dan keahlian yang luar biasa, memimpin pasukan Pandawa dalam pertempuran epik di Kurukshetra. Ia terlibat dalam berbagai pertarungan melawan pahlawan-pahlawan dari pihak Kaurawa, termasuk melawan saudara-saudaranya sendiri. Arjuna juga menggunakan senjata-senjata ilahi yang diberikan kepadanya oleh dewa.

Setelah perang berakhir, Arjuna menjadi salah satu pilar dalam pendirian pemerintahan Pandawa di Hastinapura. Ia terus melaksanakan tugasnya sebagai ksatria yang bijaksana dan adil, serta menjalani kehidupan spiritual yang diperdalam melalui berbagai perjalanan dan pengalaman.

c. Visualisasi Desain

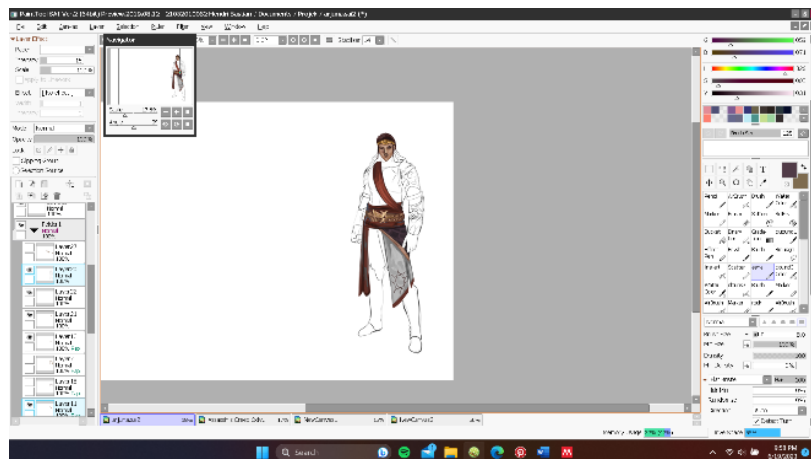
Proses menggambar pada tahap awal yaitu proses sketsa, sketsa ini bertujuan untuk mengetahui bentuk awal karakter. Yang nantinya akan dijadikan acuan untuk line

art atau outlining. Sketsa ini sangat penting karena merupakan pondasi awal dalam membuat desain karakter, setelah sketsa dibuat selanjutnya melakukan proses line art atau outline, line art dapat dilakukan pada media digital menggunakan software ilustrasi, pain tool sai dipilih sebagai software utama karena mudah dalam mengorganisir layer, warna dan efek



Gambar 3. Outlining Arjuna
(Sumber: Koleksi pribadi)

Setelah pengerjaan line art, selanjutnya merupakan proses pewarnaan di software pain tool sai.



Gambar 4. pewarnaan Karakter arjuna
(Sumber: Koleksi pribadi)

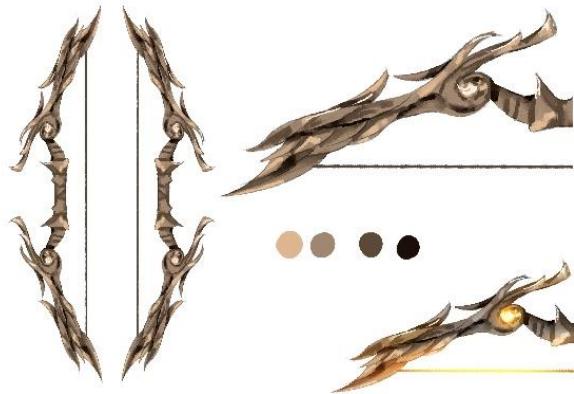
Untuk sketsa dan pewarnaan ilustrasi menggunakan software Pain tool sai karena memiliki banyak model brush dan warna yang bervariasi untuk digital painting, penggunaan layer juga sangat penting untuk digital painting, layer mempermudah proses digital painting maka dari itu software pain tool sai dipilih sebagai software yang digunakan untuk coloring dan sketching karakter arjuna nantinya.

d. Hasil Perancangan

	<p>Aksesoris kepala Arjuna menggunakan Aksesoris Kepala berwarna emas</p>
	<p>Armor Armor pada arjuna terbuat dari emas yang sudah tergores dan kotor akibat perang</p>
	<p>Sabuk Sabuk dengan bahan besi dan menggunakan warna emas</p>
	<p>Baju Baju merupakan baju khas india, dengan warna merah, terdapat kain putih dengan logo matahari sebagai simbol kesucian dan dewa matahari</p>
	<p>Sepatu merupakan armor besi yang dibuat menjadi bentuk sepatu, warna sadaranya silver dengan banyak shading hitam</p>

Tabel 1. Hasil perancangan

(Sumber: Koleksi pribadi)



Gambar 5. Hasil perancangan senjata

(Sumber: Koleksi pribadi)

Arjuna menggunakan senjata panah, Panas tersebut berwarna emas, dan pada peristiwa penting, panah tersebut bersinar terang



Gambar 6. Hasil final konsep senjata

(Sumber: Koleksi pribadi)

Konsep senjata tersebut ingin menggabungkan konsep sayap atau bulu dan juga pusaran matahari, bentuk panah mengambil bentuk budaya india dengan implementasi bentuk bulat dan lingkaran, pada saat yang sama juga mengimplementasi bentuk modern dengan bentuk yang tajam dan kaku



Gambar 7. Proses perancangan karakter
(Sumber: Koleksi pribadi)

Proses perancangan dimulai dengan pembuatan sketsa, setelah sketsa sebagai acuan awal selesai, kemudian pembuatan line art dan pewarnaan, hingga akhirnya penggabungan karakter aksesoris dan juga senjata



Gambar 8. Hasil final konsep karakter arjuna
(Sumber: Koleksi pribadi)

Konsep karakter arjuna memfokuskan pada watak dari karakter arjuna, gagah, berwibawa, kuat dan pemanah paling hebat, itu adalah fokus utama dari konsep karakter ini, selain itu penambahan karakteristik budaya indonesia juga

dimasukan kedalam, seperti kain yang terdapat pada karakter merupakan representasi desain kain dari budaya hindu di bali, style gambar yang digunakan merupakan style painting atau semi realis, style ini merupakan style modern yang paling cocok untuk konsep karakter arjuna, karena style ini masih mementingkan proporsi dan style ini dapat mudah diterima oleh banyak kalangan, terutama remaja

KESIMPULAN

Perancangan ini ditunjukan kepada masyarakat indonesia khususnya remaja , sebagai media pemnyampaian sejarah, desain karakter ini di desain sedemikian rupa dengan Teknik digital painting dengan style modern agar dapat menarik perhatian masyarakat

Dalam konsep karakter yang sudah di *redesign* menjadi lebih modern, perancangan *Concept art* Karakter ini didahui oleh riset dari banyak sumber hingga dihasilkan *concept art* yang dapat divisualisasikan

Dengan dibuatnya *concept art* karakter arjuna ini diharapkan masyarakat dapat mengenal salah satu karakter dalam sejarah, diharapkan perancangan ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian atau perancangan berikutnya

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada LPPM UPN “veteran” jawa timur atas dukungan dan pembiayaan atas penelitian dengan nomor penelitian. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada ibu Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn. atas bimbingannya selama penelitian

REFERENCES

- Desain Fakultas Seni Rupa, Jurusan. n.d. *PERANCANGAN GRAPHIC NOVEL PROSES KREATIF ARTWORK ALBUM PADA MUSIK METAL PENCIPTAAN Oleh YVES ILALANG SIHKAMI 1310051124 PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.*
- Feralina, Novi. 2013a. “ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA PESAN NON VERBAL DALAM IKLAN CLASS MILD VERSI " MACET " DI MEDIA TELEVISI.” 1(4):353–65.
- Feralina, Novi. 2013b. “ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA PESAN NON VERBAL DALAM IKLAN CLASS MILD VERSI " MACET " DI MEDIA TELEVISI.” 1(4):353–65.
- Kurniawan, Alfian, and Asidigisianti Surya Patria. 2021. “PERANCANGAN CONCEPT ART KARAKTER SI BUTA DARI GOA HANTU REBORN.” *Jurnal Barik* 1(3):31–40.
- Perancangan, Penciptaan /., Muhammad Ihsan Al, and Khalili Nim. n.d. *PERANCANGAN STORYTIME ANIMATION MEMBANGUN KEBIASAAN MEMBACA BUKU BAGI REMAJA.*
- Romadhan, Mohammad Insan, Dewi Sri, and Andika Rusmana. n.d. “Prosiding Seminar Dan Call For Paper Potensi Media Sosial Sebagai Sarana Media Promosi Pariwisata Berbasis Partisipasi Masyarakat.”
- Santoso, Budi. 2018. *ANALISIS MAKNA PESAN VERBAL DAN PESAN NON VERBAL DALAM IKLAN LAYANAN MASYARAKAT " RCTI.*

Setiawan, Andry, Heru Dwi Waluyanto, Anang Triwahyudi, Program Studi Desain Komunikasi Visual, and Fakultas Seni dan Desain. n.d. *PERANCANGAN ENTERTAINMENT CONCEPT ART BERDASARKAN NOVEL THE SCAR KARYA CHINA MIEVILLE.*

Suwasono, Arief Agung. 2017. *KONSEP ART DALAM DESAIN ANIMASI.* Vol. 10.