

**PERANCANGAN CONCEPT ART KARAKTER ANIMASI DARI ADAPTASI
NOVEL RAHASIA MEEDE**

***DESIGN OF CONCEPT ART CHARACTER ANIMATION FROM ADAPTATION
RAHASIA MEEDE NOVEL***

Syavila Arbiawalia, Sakina Fathiani., S.Ds., M.Ds

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Syavila777@gmail.com, sakinafathiani@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Sejarah adalah sebuah peristiwa pada masa lampau yang mempunyai makna. Sejarah sangat penting bagi sebuah bangsa, karena dari sejarahlah kita bisa mengetahui jati diri bangsa kita yang sebenarnya. Bangsa Indonesia sendiri memiliki banyak daftar sejarah, mulai dari masa pra sejarah hingga sekarang. VOC adalah salah satu bagian sejarah yang ada di Indonesia. VOC menduduki Indonesia kurang lebih selama 2 abad dan sayangnya jarang ada yang mengangkat tema VOC ini. Untuk itu penulis memilih sejarah VOC karena banyak peristiwa yang bisa diangkat. Untuk metode pengumpulan datanya adalah menggunakan metode wawancara dan studi pustaka. Disini penulis akan membuat concept art karakter dari adaptasi novel Rahasia Meede yang berlatar belakang VOC. Selain itu, para penggiat visual di Indonesia sendiri masih jarang yang membuat tema mengenai sejarah, salah satunya VOC. Untuk itu saya membuat jurnal dan artbook ini untuk menjadi referensi penggiat visual untuk membuat visual bertemakan sejarah.

Kata kunci: Sejarah, VOC, Concept Art, Penggiat Visual

Abstract

History is an event in the past that has meaning. History is very important to a nation, because from history we can find out what our true nation is like. The Indonesian nation itself have many lists of history, from prehistory until the present. VOC is one of the historical parts in Indonesia. The VOC occupied Indonesia for approximately two centuries and unfortunately

there were few that adopted this VOC theme. About this reason, the author of novel *Rahasia Meede* chose the history of the VOC, because many events could be lifted. The methodology about data collection is using the method of interview and literature. The author will make a character concept art from the adaptation of the VOC *Rahasia Meede* novel. Besides that, some artists, Illustrator, designer and another job about visual in Indonesia themselves rarely make themes about historical, one of them is VOC. I made this to be a jurnal and artbook for illustrator, designer and another job about visual to create genre fiction historical themes.

Keywords: History, VOC, Concept Art, Artist. Illustrator, Designer

1. Pendahuluan

Dewasa ini sejarah itu menjadi penting karena, dengan kita mengetahui sejarah, kita tidak akan mudah terpengaruh dengan adu domba atau hoaks yang ada disekitar kita. Sejarah adalah kejadian atau peristiwa yang sudah terjadi di masa lampau yang mempunyai makna tersendiri bagi suatu kaum (Hendrayana, 2009). Sebagai individu, mempelajari sejarah berarti mempelajari suatu kaum, karena jika sebuah kaum meninggalkan sejarah, itu sama saja meyerahkan diri untuk dimanfaatkan oleh kaum lain. Tujuan dan manfaat sejarah itu sendiri adalah untuk mengetahui peristiwa-peristiwa apa saja yang sudah terjadi di masa lampau agar kita ingat siapa diri kita dan tidak mudah di tipu atau di adu domba oleh bangsa manapun. Dan agar kita selalu memilah-memilih sumber yang valid atau tidak. Indonesia itu sendiri sangat banyak daftar sejarahnya. Mulai dari yang banyak di ungkap di media hingga yang ditutupi untuk kepentingan beberapa pihak. Mulai dari pra sejarah di Indonesia, masuknya hindu-budha, masuknya islam, Portugis, VOC, Inggris, Jepang hingga akhirnya Indonesia Merdeka. Indonesia memiliki sejarah yang panjang dan setiap periode memiliki sejarah yang besar.

Rahasia Meede adalah salah satu novel yang temanya mengenai fiksi sejarah. Novel *Rahasia Meede* mengangkat mengenai sejarah VOC. karena jarang sekali novel fiksi sejarah yang berkaitan atau mengangkat tema mengenai VOC, padahal VOC sudah mencengkrum Indonesia selama kurang lebih 2 abad. Maka dari itu, penulis ingin mengangkat novel karya E.S. Ito yang berjudul *Rahasia Meede* yang menceritakan mengenai sisi atau sejarah VOC yang jarang diketahui oleh banyak orang melalui karakter fiksinya. Menurut sudut pandang E.S Ito, sejarah VOC itu sangat erat dengan Indonesia, akan tetapi tidak banyak yang membahasnya. Oleh karena itu, beliau membahas dan menulisnya di dalam novel yang ia buat fiksi sejarah

mengenai VOC. Selain itu, E.S Ito banyak menyisipkan sejarah yang kurang diketahui oleh orang banyak. Yaitu menyinggung sedikit latar belakang mengenai Pieter Erberveld.

Di daerah Jakarta tepatnya di Jakarta Barat, pada zaman VOC disana ada seorang yang bernama Pieter Erberveld. Pieter Erberveld adalah seorang euroasia yang hidup di Batavia yang senang berteman dengan para pribumi. Pieter dan Pribumi ini ingin memberontak pada pemerintahan VOC. Akan tetapi orang VOC sudah mencium bau pemberontakan, pada akhirnya Pieter dan pribumi diketahui oleh VOC dan diringkus sebelum memulai pemberontakan tersebut Pieter dihukum sangat berat. Kedua tangan dan kedua kakinya itu diikat dengan kuda dengan 4 arah mata angin. Lalu kuda itu pecut dan lari dengan empat arah mata angin yang berbeda. Sekarang daerah itu bernama Kampung Pecah Kulit (William dan Mayumi, 2018).

Selain sejarah Pieter Erberveld yang sudah dijadikan dalam sebuah novel, cerita sejarah ini akan lebih mudah diterima oleh masyarakat jika dijadikan sebuah visual dan novel ini juga populer pada zamannya.

Karena kurangnya penggiat visual yang mengangkat tema sejarah VOC untuk itu penulis memilih tema ini untuk dijadikan *concept art* karakter di dalam sebuah animasi. Seperti yang kita ketahui, Industri kreatif memiliki banyak cabang, mulai dari ilustrasi, komik, *game*, animasi, film, dan lain sebagainya. Di dalam sebuah produksi animasi sendiri, banyak keilmuan yang khusus untuk mengerjakan suatu *job*. Contohnya adalah mulai dari pembuat cerita, pembuat *storyboard*, *concept artist*, desainer karakter, *background artist*, pembuat *keyframe*, *inbetweener*, *clean up*, *coloring*, *compositing*, dan *editing*. Penulis akan membuat bentuk visual dari beberapa karakter yang ada di dalam novel. Yaitu dalam bentuk *concept art* karakter. Penulis memilih *concept art* karakter, karena penulis ingin fokus dalam mengerjakan sebuah karakter didalam novel tersebut dalam sudut pandang karakter yang bernama Batu August Mendrofa dan pekerjaan membuat sebuah animasi itu bukan untuk seorang diri, melainkan dalam sebuah tim.

Maka dari itu, penulis membuat *concept art* karakter yang berdasarkan cerita Rahasia Meede ini, penulis berharap dapat menjadi data yang lebih valid bagi penggiat visual lainnya yang ingin mengangkat tema VOC dalam karya mereka, selain itu penulis juga mengharapkan untuk memotivasi penggiat visual lainnya dalam membuat tema mengenai sejarah.

2. Novel Rahasia Meede dan Concept Art Karakter

A. Novel Rahasia Meede

Seorang agen pencari terbaik ditugaskan mencari seseorang penting yang hilang tanpa kepastian. Dia adalah kunci Rahasia Meede yang terpendam di bawah bumi Indonesia ini. Agen itu harus menemukannya. Rahasia meede ini menyeret semuanya kepada masa lalu VOC dan Indonesia.

Selain ditugaskan dari atasannya untuk melakukan Operasi Omega. Tugasnya operasi kali ini adalah menemukan dan menangkap orang-orang dibalik pemberontakan anarkis pada tahun 2002. Setelah ditelusuri lebih lanjut, anarkis ini adalah sahabat karibnya sendiri sewaktu SMA. Tetapi dia harus bekerja secara profesional.

Sahabat karibnya – anarkis ini akan menyerahkan diri, akan tetapi sebelum menyerahkan diri, dia ingin agen ini mengikuti teka-tekinya, atau prajurit-prajuritnya mati mengenaskan ditangan orang-orang yang paling mematikan. Akhirnya, dia menurut dan mengikuti. Dia berjanji jika sudah berhasil melakukan teka-tekinya akan menyerahkan diri. Dia tidak pernah berhianat terhadap janjinya. Dan menyerahkan seseorang penting tersebut kepada Agen Intel.

Anarkis itu akhirnya ditangkap, sesuai janjinya, setelah menyelesaikan teka-teki yang ia buat. Tetapi setelah anarkis itu ditangkap, semuanya baru terungkap siapa yang berhianat dan siapa yang tidak. Yang berhianat adalah atasannya sendiri yang menyuruh menangkap anarkis ini. Sahabatnya tidak bersalah, dia hanya pion dari semua permainan ini.

Atasannya itu ingin harta karun peninggalan Meede. Atasannya itu bekerjasama dengan profesor dari Belanda untuk menemukan rahasia ini. Rahasia yang terkubur selama berabad-abad.

B. Teori Adaptasi

Teori adaptasi saya pakai untuk pembuatan jurnal ini adalah teori dari Linda Hutcheon yaitu *formal entity or product*. Maksud dari *formal entity or product* adalah menceritakan cerita yang sama akan tetapi dengan cara melihat sudut pandang yang berbeda. Selain itu, poin ini juga bisa merubah interpretasi yang sudah ada menjadi interpretasi yang baru atau sesutau yang berbeda sesuai sudut pandang tersebut.

C. *Concept Art*

Diambil dari jurnal Researchgate.net yang ditulis oleh beberapa profesor dari Federal University of Caera yang berjudul *Character Design: a New Process and its Application in Trading Card Game*, *Concept art* adalah yang berfokus untuk merepresentasikan ide secara jelas untuk membantu dalam *men-develop final product*. Di dalam sebuah *concept art* melibatkan pembuatan karakter, *environment* dan cerita yang mempertunjukkan atau bagaimana mengimplementasi sebuah ide untuk mempersatukan sebuah hasil akhir.

D. Tahapan Membuat *Concept Art* Karakter

Berikut adalah tabel tahapan untuk membuat sebuah karakter menurut Bryan Tillman dari bukunya yang berjudul *Creative Character Design* (2011):

1. *Archetypes*

Archetypes adalah representatif kepribadian dan ciri-ciri dari sebuah karakter yang kita sebagai manusia bisa mengidentifikasinya. Contohnya adalah karakter yang baik dan jahat. Karakter yang berperan sebagai *hero*, *villain*, *trickster* dan sebagainya. Di bagian ini adalah bagian ketika sebuah karakter harus bisa diidentifikasi, apakah dia seorang yang baik atau yang jahat.

2. *Story*

Bagian kedua ini sangat penting karena, ini adalah awal dari pembentukan sebuah karakter. Cerita dalam sebuah karakter semakin spesifik dan personal, semakin menariklah karakter tersebut.

3. *Shape*

Menurut Bryan, *shape* itu bisa menceritakan sebuah karakter secara visual. *Shapes* juga membicarakan mengenai siluet dan secara fungsional.

4. Referensi

Referensi itu penting bagi seorang desainer karakter atau *artists* secara umum. Menggunakan referensi itu untuk memudahkan dan lebih akurat dalam membuat sebuah karya. Bukan menyalin dari referensinya, akan tetapi gunakan referensinya untuk sebuah karya yang baru.

5. *Aesthetic*

Bagian ini adalah menentukan bagaimana *style* akhir yang akan di pakai nanti. Ini berkaitan juga dengan target penonton. Setiap target penonton itu beda juga *style* yang akan dibuat.

6. *Putting it All Together*

Pada bagian ini, setelah karakter yang sudah jadi menjadi sebuah karakter utuh, karakter diberi *turn around*, *pose*, ekspresi, *model sheet* dan *style sheet*. *Turn around* itu membuat karakter tampak samping, depan dan belakang.

3. Pembahasan

A. Sejarah Pieter Erberveld

Menurut buku sejarah Pahlawan dari Batavia Narasi Pieter Erberbeld Melawan Kompeni ditulis oleh William Bradley Horton dan Mayumi Yamamoto banyak kisah atau versi Pieter Erberveld, akan tetapi satu hal yang pasti mengenai cerita atau sejarah ini adalah Pieter Erberveld akan tetapi satu hal yang pasti mengenai cerita atau sejarah ini adalah Pieter Erberveld memberontak kepada kompeni bersama pribumi lainnya. Ada sebuah monumen yang di buat oleh Belanda dalam tulisan bahasa Belanda dan bahasa Jawa yang menceritakan bahwa Pieter Erberveld ini melakukan penghianatan kepada kompeni atau VOC dan dihukum sangat berat, yaitu kedua tangan dan kakinya di tali dan ditarik oleh kuda sesuai dengan arah mata angin dan kepalanya di penggal. Dan sekarang tempat itu menjadi kampung, kampung Pecah Kulit yang berada di jalan Jayakarta di Jakarta Barat. Monumen tersebut dihancurkan pada masa kependudukan Jepang di Indonesia.

Berikut adalah foto monumen Pieter Erberveld:



Gambar 3.1 Monumen Pieter Erbereld

(sumber gambar: <http://encyclopedia.jakarta-tourism.go.id>)

Penulis novel sendiri menyatakan bahwa sumber cerita Meede dan Clusse itu dari Bapak Alwi Shahab beliau adalah wartawan di Harian Republika. Setelah saya baca beberapa sumber dari buku sejarah Pahlawan dari Batavia Narasi Pieter Erberveld Melawan Kompeni ditulis

oleh William Bradley Horton dan Mayumi Yamamoto, sepertinya penulis novel *Rahasia Meede* ini merujuk pada sumber dalam buku esai yang ditulis oleh Williard Hanna karena hanya sumber dialah yang menyatakan bahwa Pieter mempunyai anak perempuan bernama Meede, sedangkan sumber lain berpendapat bahwa anaknya bernama Alleta.

Terjadi ada beberapa kesamaan juga dari buku esai yang ditulis oleh Williard Hanna dengan cerita di dalam novel *Rahasia Meede*, di dalam esai disebutkan bahwa Meede menyukai perwira Belanda dan di dalam novel disebutkan bahwa Meede menyukai Kapten Clusse dari Belanda. Novelnya menyebutkan bahwa Kapten Clusse mengetahui pemberontakan Pieter dari Meede. Zwardecroon sendiri yang menjadi supervisor Clusse setibanya di Batavia untuk membuka mulut Pieter dengan menggunakan anak perempuannya, Meede. Esai dan di novel agak sedikit berbeda kesannya. Pada esai, Meede tidak sengaja mendengarkan ayahnya akan melakukan pemberontakan, dan dia bilang kepada kekasihnya yaitu Clusse perwira Belanda bahwa ayahnya akan melakukan pemberontakan. Mengapa Meede melakukan hal itu, karena Meede dan Clusse ditentang hubungannya oleh Pieter. Disini Pieter membenci orang Belanda, karena itu dia tidak merestui hubungan Meede dan Clusse. Kesan yang mereka sampaikan jelas berbeda.

B. Analisis Karya Sejenis

Analisis pada animasi *Joker game* adalah ekspresi dari setiap karakter yang sangat ekspresif dan misterius. Dari setiap karakter di dalam animasi *Joker Game* sangat merepresentasikan karakternya melalui ekspresi yang mereka tonjolkan.

Dalam animasi *Detectif Conan Movie The Last Wizard of the Century* digambarkan bahwa pose atau gestur juga sangat representatif dia bekerja sebagaimana pekerjaannya. Contohnya detektif yang sering berpikir, ia akan memegang dagunya sambil berekspresi serius.

Untuk animasi *Mr. Peabody and Sherman*, didalam animasi tersebut dalam membuat kostum sesuai zaman dan tingkatan kasta. Jadi, snag concept artist memiliki ide bahwa setiap zaman dan tempat itu memiliki kostum yang berbeda-beda dan memiliki karakteristik sendiri.

4. Hasil Perancangan Concept Art

Dari hasil data yang penulis wawancara dan studi pustaka. Penulis akan berpatokan visualnya dari data yang penulis dapatkan. Diawali dengan menentukan *archetypes*, *story*, *shape*, referensi, *aesthetic*, dan yang terakhir adalah *Putting it All Together*. *Putting it All Together* berisikan *turn arund*, *pose*, ekspresi, *model sheet*, dan *style sheet*. Tahapan tersebut

penulis jadikan patokan dalam membuat *concept art* ini. Tahapan ini bersumber dari *ebook* dari Bryan Tillman yang berjudul *Creative Character Design*. Berikut adalah tahapan-tahapannya:

A. *Archetype*

Tahapan ini adalah menentukan bagaimana peran sebuah karakter atau tokoh di dalam sebuah cerita yang akan dibuat. Apakah antagonis atautkah protagonist.

Batu August Mendrofa adalah salah satu karakter yang ada di dalam novel *Rahasa Meede* yang berprofesi sebagai agen intelejen. Batu selalu menghormati atasannya. Batu yang menyelidiki mengenai hilangnya mahasiswa Belanda dan sekretaris dari perusahaan CSA. Selain itu, dia juga menangkap seorang anarkis Negara. Batu selalu patuh dan tanggap dalam sebuah masalah. Dan ketika atasannya ternyata mengkhianati dan melakukan keburukan karena keserakahannya, Batu berani melawan atasannya sendiri.

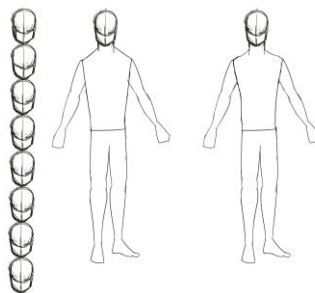
B. *Story*

Tahapan ini adalah bagaimana cerita yang akan dibuat untuk lebih tau watak, sifat dan fisik karakter yang akan dibuat. Selain watak dan fisik, bagian ini juga menunjukkan latar belakang seorang tokoh dan permasalahan yang akan dihadapi karakter.

Batu August Mendrofa Berasal dari Nias, bekerja sebagai BIN (Badan Intelejen Negara). Dikenal dengan sebutan Lalat Merah karena dia cepat mencium jejak pelaku yang dia targetkan. Anak didik kepercayaan Darmoko, selaku pimpinan. Selain agen intel, Batu adalah sahabat dekat Attar Malaka (Kalek) sewaktu SMA.

C. *Shape*

Pada bagian ini *shape* adalah cukup penting menentukan apakah karakter itu jahat, baik, atau sesuai dengan karakter tokoh tersebut. Karena Batu seorang agen intelejen, saya memberi shape yang proporsional.



Gambar 1 *Shape* Batu August Mendrofa
(sumber gambar: Dokumentasi pribadi)

D. Referensi

Menggunakan referensi itu untuk memudahkan dan lebih akurat dalam membuat sebuah karya. Bukan menyalin dari referensinya, akan tetapi gunakan referensinya untuk sebuah karya yang baru. Dibawah ini adalah contoh dari referensi Batu;



Gambar 4.2 Referensi Batu August Mendrofa
(sumber gambar: berbagai sumber)

E. Aesthetic

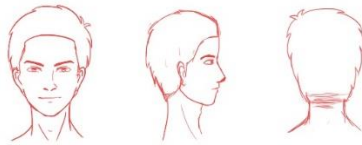
Bagian ini adalah menentukan bagaimana *style* akhir yang akan di pakai nanti. Ini berkaitan juga dengan target penonton. Setiap target penonton itu beda juga *style* yang akan dibuat. Dan berdasarkan hasil wawancara, lebih baik menggunakan *style* semi realis. Di bawah ini contoh dari Batu;



Gambar 4.3 Visual dari Batu August Mendrofa
(sumber gambar: Dokumentasi pribadi)

F. Putting it all together

Pada bagian ini, setelah karakter yang sudah jadi menjadi sebuah karakter utuh, karakter diberi *turn around*, *pose*, ekspresi, *model sheet* dan *style sheet*. *Turn around* itu membuat karakter tampak samping, depan dan belakang.



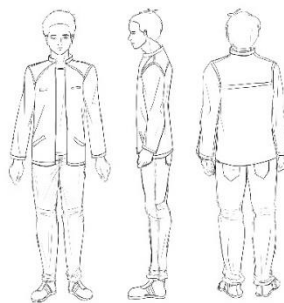
Gambar 4.4 *Head Turn Around* dari Batu August Mendrofa
(sumber gambar: Dokumentasi pribadi)



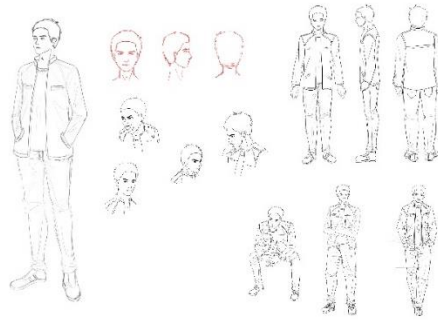
Gambar 4.5 *Pose* dari Batu August Mendrofa
(sumber gambar: Dokumentasi pribadi)



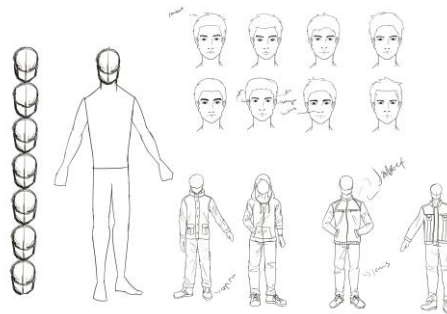
Gambar 4.6 *Ekspresi* dari Batu August Mendrofa
(sumber gambar: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.7 *Turn around* dari Batu August Mendrofa
(sumber gambar: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.8 *Model sheet* dari Batu August Mendrofa
(sumber gambar: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.9 *style sheet* dari Batu August Mendrofa
(sumber gambar: Dokumentasi pribadi)

G. Scale

Di bawah ini adalah tahap *scale* dari karakter-karakter berdasarkan novel Rahasia Meede:



Gambar 4.10 *Scale* Karakter-karakter Rahasia Meede
(sumber gambar: Dokumentasi pribadi)

5. Kesimpulan dan Ringkasan

Tujuan penulis membuat *concept art* karakter adalah untuk memvisualkan novel karya E.S Ito yang berjudul Rahasia Meede dalam bentuk visual karena, novel Rahasia Meede ini

termasuk salah satu novel fiksi sejarah populer pada zamannya (2007). Oleh karena itulah penulis ingin mengadaptasi dari bentuk tulisan ke dalam bentuk visual. Cara membuat sebuah tulisan ke dalam bentuk visual adalah dengan cara mem*breakdown* satu persatu karakter dengan cara mengidentifikasi dari watak dan penampilannya sesuai deskripsi dari novel.

Cara mengidentifikasinya adalah dengan menggunakan teori adaptasi dari Linda Hutcheon dengan formal *entity or product*. Menceritakan salah satu sudut pandang yang ada di dalam novel. Di dalam novel *Rahasia Meede* mempunyai banyak sudut pandang dan tokoh utama, dan saya mengambil satu dari beberapa sudut pandang tersebut. Setelah mengambil salah satu sudut pandang dari novelnya, saya mulai membuat perancangan *concept art*.

Perancangan *concept art* berdasarkan teori dari Bryan Tillman. Tahapannya adalah menentukan *Archetype, Story, shape, Aesthetic* tahapan yang terakhir adalah tahapan *putting it all together*. Tahapan *putting it all together* adalah berisikan mengenai *pose, ekspresi, model sheet, dan style sheet*. Hasil akhir dari pembuatan jurnal ini adalah *artbook*.

6. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan ridhoNya, penulis bisa menyelesaikan jurnal dengan judul “*Perancangan Concept Art Karakter Animasi dari Adaptasi Novel Rahasia Meede*”. Jurnal ini berisi mengenai perancangan *Concept art* yang berfokus pada karakter adaptasi di dalam novel *Rahasia Meede* untuk menjadi referensi para penggiat visual lainnya dalam membuat sebuah film animasi atau visual yang berkaitan dengan sejarah VOC.

Daftar Pustaka

Dewojati, Cahyaningrum. 2010. *Drama Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Filho, Joao, R. D. S., Machado, Liandro, R. M., Junior, Natal, A. C., Franco, Artur, D. O. D. R., Maia, Jose, G. R. 2016. *Character Desgin: a new Process and its Aplication in a Trading Card Game*. Diakes pada 19 Februari 2019. https://www.reaseachgate.net/publication/315737602_Character_Design_a_new_Process-_and_its_Application_in_a_Trading_Card_Game

Hendrayana. 2009. *Sejarah Sekolah Menengah Atas dan Madrasah*. Bandung: PT. Titian Ilmu.

Horton, W.B., dan Mayumi Yamamoto. 2018. *Pahlawan dari Batavia Narasi Pieter Erbeveld Melawan Kompeni*. Jakarta: Masup Jakarta.

Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.

Seonyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Gramedia.

Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. USA: Elsever Inc.