

PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER SI BUTA DARI GOA HANTU REBORN

Alfian Kurniawan¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
alfiankurniawan16021264029@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
asidigisiantipatria@unesa.ac.id

ABSTRAK

Si Buta dari Goa Hantu adalah karakter legendaris ciptaan Ganes TH, Si Buta ini sempat populer dulu namun di era globalisasi ini banyaknya tokoh hero baru menjadikan superhero ini sudah mulai dilupakan. Sebagai langkah alternatif dalam mengenalkan anak-anak pada Si Buta dari Goa Hantu kembali perlu adanya media yang menarik bagi anak dan remaja untuk mengenal karakter legendaris ini. Media yang dipilih adalah infografis untuk film, *concept art* adalah ilustrasi di mana tujuan utamanya untuk menyampaikan representasi dari desain/ ide untuk digunakan dalam film, *video game*, animasi atau buku komik sebelum dimasukkan ke produk akhir. Perancangan *concept art* ini diawali dengan mengamati desain karakter terdahulu dan mengembangkannya menjadi desain yang baru. Informasi yang telah terkumpul dipilah melalui proses analisis existing dan 5W+1H. Proses visualisasi desain menggunakan Adobe Photoshop, 3D max dan coreldraw. Sebagai pendukung dalam meningkatkan promosi film, media yang dipilih yaitu, poster.

Kata Kunci: Ilustrasi, *Concept art*, Si Buta dari Goa Hantu

ABSTRACT

Si Buta dari Goa Hantu (The Blind from Ghost Cave) is a legendary character created by Ganes TH, this character was once popular, but in this globalization era many new hero characters make this character have begun to be forgotten. As an alternative step in introducing children to the character of Si Buta dari Goa Hantu again there needs to be an interesting medium for children and adolescents to get to know this legendary character. The chosen media is infographic for film, concept art is illustration where the main purpose is to convey representations of design/ideas for use in films, video games, animations or comic books before being put into the final product. The concept art design begins by observing the designs of the previous characters and developing them into new designs. The information that has been collected is sorted through the existing analysis process and 5W+1H. The design visualization process uses Adobe Photoshop, 3D max and Corel Draw. As a supporter in increasing film promotion, the chosen media is poster.

Keywords: *Illustration, Concept art, Si buta dari goa hantu*

PENDAHULUAN

Indonesia juga memiliki komik dan film karakter pahlawan supernya sendiri, komik mempunyai sejarah panjang di Indonesia dan merupakan suatu media komunikasi yang cukup populer di Indonesia. Hal itu bisa kita lihat dari fakta bahwa sejarah komik Indonesia yang sudah terentang selama 70 tahun lebih dimulai dari komik Put-On yang muncul pada tahun 1931 dan

hingga kini muncul komik yang terbit secara digital di media sosial

Si Buta Dari Gua Hantu adalah karakter utama dalam serial cerita silat yang diciptakan oleh komikus Ganes TH dari Indonesia pada tahun 1960-an. Komik ini pertama kali terbit pada tahun 1967 dan dicetak ulang kembali pada tahun 2005 (lazone.id). Komik ini adalah salah satu komik

silat pertama karya komikus Indonesia yang telah memopulerkan cerita silat khas nusantara.

Cerita yang berlatar di Nusantara di zaman kolonial Hindia Belanda ini menceritakan kisah hidup tragis Barda Mandrawata, seorang pendekar silat dari perguruan pencak silat *Elang Putih* yang hancur hidupnya setelah tunangannya, Marni Dewianti, ayahnya, Paksi Sakti Indrawatara, dan saudara-saudara seperguruannya tewas di tangan seorang pendekar kejam misterius namun buta yang dijuluki "Si Mata Malaikat" Balas dendam Barda pada "Si Mata Malaikat" harus dibayar dengan kehilangan indra penglihatannya, walaupun kemudian dia secara tak sengaja menemukan sebuah gua angker tersembunyi dan berhasil mempelajari ilmu ajian langka dalam gua tersebut

Film pertama Si Buta dari Gua Hantu tayang pada tahun 1970 dengan judul yang sama. Kemudian menghasilkan enam judul lainnya yaitu 'Borobudur' (1972), Sirga yang Hilang (1977), Duel di Kawah Bromo (1977), Neraka di Perut Bumi (1985), Bangkitnya si Mata Malaikat (1988), dan Lembah Maut (1990) (lazone.id). Jagat Sinema Bumilangit mulai berencana membuat film Si Buta dari Goa Hantu ini di tahun 2020. Hanya saja terendala pandemi Corona rencana tersebut harus ditunda (kompas.com)

Tujuan perancangan ini adalah mendeskripsikan proses perancangan *concept art action figure* dengan target anak remaja berusia 17-20 tahun atau komunitas pecinta komik superhero.

METODE PERANCANGAN

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 survei dari quisioner dan wawancara kepada komunitas pecinta komik. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari narasumber maupun sumber-sumber secara teoritikal seperti literature buku maupun internet. untuk mendapatkan data sekunder, penulis mengumpulkan data melalui buku dan jurnal dari situs web yang tersebar di internet.

Wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk saling bertukar informasi atau suatu ide dengan cara Tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu (Sugiyono, 2015). Wawancara dengan narasumber seperti komunitas penggemar komik dilakukan dengan tatap muka dan melalui media digital dengan pertanyaan yang sudah disiapkan. Data yang diperoleh dari wawancara berupa catatan.

Sumber data primer diperoleh melalui wawancara kepada para remaja penggemar komik superhero maupun remaja biasa yang ada di komunitas dan masyarakat.

Sumber data sekunder diperoleh melalui literature untuk mencari teori teori yang berkaitan dengan penelitian. Sumber data diperoleh dari sumber pustaka, makalah atau kutipan. Kemudian dapat diperoleh dari internet seperti ejournal, ensiklopedia, maupun web site lain dari internet.

Studi literatur dengan teknik kepastakaan, yang mana adalah proses pengumpulan data dari material material yang berada diruang kepastakaan, contohnya Koran, buku, majalah, naskah, dokumen dan sebagainya yang dapat relevan dengan penelitian. Sementara web surfing adalah proses untuk merumuskan atau mengutip suatu teori yang didapat dari software internet.

Analisis data pada perancangan karakter si buta dari goa hantu menggunakan teknik 5W+1H yang dilakukan dengan menjawab pertanyaan. *What* merujuk pada apa yang akan dirancang. *Who* mengacu pada siapa toko utamanya. *Where* menunjukkan dimana *setting* cerita concept art. *When* menunjukkan waktu *setting* cerita concept art. *Why* merujuk pada mengapa memilih concept art Si Buta dari Goa Hantu dan *How* mengacu cara visualisasi tokoh tersebut agar mempermudah dalam menyimpulkan hasil pengumpulan data yang telah diperoleh. Alasan menggunakan 5W+1H adalah penggunaan metode dapat mengembangkan pertanyaan menjadi lebih focus dan bermakna, serta lebih mudahnya penulis mendapatkan informasi melalui wawancara yang dilakukan untuk menggali poin poin tertentu didalam info yang diberikan oleh narasumber

KERANGKA TEORETIK

a. *Concept art*

Istilah *concept art* ini pertama kali muncul pada tahun 1917 dipopulerkan oleh seniman Prancis bernama Marcel Duchamp yang menampilkan beberapa prototipe konseptual salah satu karyanya yang paling terkenal adalah the fountain

Concept art dibagi dari dua hal yaitu concept atau konsep, suatu ide rancangan dan karya seni, dengan pengertian merupakan ide atau inti yang dijadikan acuan bagi produk yang akan dikeluarkan, produk dirancang sedemikian rupa agar saat produk tersebut memasuki proses final akan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh konsumen. Dalam prosesnya pembuatan konsep dikembangkan dari berbagai versi produk tersebut, beragam solusi yang nantinya dieksplorasi kembali untuk menemukan desain akhir dari produk yang diinginkan, *concept art* tidak hanya digunakan untuk melihat perkembangan pekerjaan saja namun *concept art* juga digunakan untuk menunjukkan kemajuan pada klien, *director*, dan suatu perusahaan. Untuk mengetahui prosesnya maka klien bisa mengikuti proses produknya sudah berjalan dari bagian mana melalui *concept art* itu sendiri. (Tillman, 2011).

b. Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrate* yang artinya menerangi, menghias. Ilustrasi mewakili sebuah cerita dan juga harus cukup untuk menarik perhatian pembaca untuk membuka dan membaca buku itu (Riska, 2015). Ilustrasi merupakan gambar atau foto yang bertujuan untuk menjelaskan teks serta menciptakan daya tarik kepada pembaca. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk menjelaskan dan membantu pembaca dalam memahami pesan, serta daya tarik desain (Supriyono, 2010).

Ilustrasi menjadi pilihan yang dapat menyampaikan pesan pada pembaca terlebih pada anak-anak yang lebih besar memahami visual atau gambar dibandingkan bentuk verbal atau tulisan, tetapi penggunaan ilustrasi yang berlebihan dapat membingungkan dan mengurangi nilai keterbacaan.

Ilustrasi yang dapat menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria berikut (Supriyono, 2010):

- 1) Menggugah keinginan dan perasaan ingin membaca.
- 2) Informatif, komunikatif dan mudah dipahami.
- 3) Ide baru, orisinal, bukan merupakan tiruan.
- 4) Harus memiliki kualitas yang memadai baik dari seni maupun gambar dan foto yang dipakai.
- 5) Punya daya pikau atau biasa disebut menarik perhatian

Gaya gambar yang diterapkan dalam perancangan ini adalah gaya gambar hibrida merupakan gaya gambar yang dicampur. Penggabungan dari gaya gambar realis dan kartun. Gaya Gambar realis yang mendekati foto tetapi tidak detail dan lebih mengarah pada gaya gambar kartun yang menyerderhanakan obyek (Gumelar, 2017)

Gambar ilustrasi karakter menerapkan gaya menggambar Amerika. Desain karakter Amerika digambarkan dengan badan kuat, berotot dengan anatomi yang mendekati realis memiliki goresan yang sangat kuat yang bertujuan untuk menonjolkan karakternya daripada background. Tema yang diangkat biasanya superhero. Beberapa contoh karya komik Amerika yang terkenal seperti Spiderman, Avenger, Ironman yang merupakan karya dari studio terkenal Marvel. Sedangkan Batman, Catwoman, Superman, Flash adalah milik studio DC dan masih banyak lagi.

c. Tipografi

Tipografi adalah seni tentang mendesain, mencipta, memilih dan memilah, menata dan mengorganisir huruf dalam segala aspek ketentuan yang meliputi dirinya dan berkaitan dengan estetika serta komunikasi yang efektif karena mampu mewakili konsep dan inti pesan yang disampaikan melalui karakter serta ciri khas huruf yang dimilikinya (Maharsi, 2013). Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta cara pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual. Dibaca atau tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf (*type face*) dan cara penyusunannya (Supriyono, 2010). Memilih jenis huruf dapat dianalogikan seperti memilih sepasang sepatu pesta. Pertimbangannya adalah apakah tampilannya sesuai dengan pakaian yang akan dikenakan sebagaimana kenyamanannya, dan mungkin juga bagaimana tren-nya (Sihombing, 2010).

Berdasarkan pengertian di atas, Tipografi menjadi salah satu unsur yang penting dalam sebuah desain. Karena secara tidak langsung pemilihan tipografi yang sesuai akan mendukung visualisasi atau ilustrasi. Penerapan Tipografi pada perancangan ini adalah pada Judul *concept art*, yaitu teks “Si Buta dari Goa Hantu” dan teks penjelas dari *concept art* tersebut.

d. Infografis

Infografis berasal dari kata *infographic* yang dalam bahasa Inggris adalah singkatan dari *information+graphic*. Format Infografis menampilkan Tipografi yang besar dengan orientasi memanjang (vertikal) dengan menampilkan berbagai fakta. Infografis *concept art* Si Buta dari Goa Hantu ini dirancang dalam format infografis berisi gambar-gambar statis, tabel, grafis (ilustrasi dan gambar) dan teks. Untuk menarik perhatian secara visual, informatif dan menghibur (Lankow, dkk. 2014).

Infografis berisi unsur utama, yaitu: Gambar berupa vector dan ikon. Berikutnya adalah tipografi yang berbentuk teks sebagai penjelas dari gambar tersebut. Palet Warna digunakan sebagai penyalaras antara gambar dan tulisan agar terlihat harmonis dan memiliki kesatuan (*unity*) (Firmansyah, 2017).

e. Warna

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain, dengan warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, menggambarkan sebuah citra. Setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda pula (Anggraini & Nathalia, 2014). Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian adalah warna. Namun apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca. Sebagai contoh, desain publikasi yang menggunakan warna-warna *soft* dapat menyampaikan kesan lembut, tenang dan romantik. Warna-warna kuat dan kontras dapat memberi kesan dinamis, cenderung meriah (Supriyono, 2010).

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

a. Karakter Si Buta sebelumnya

Komik Si Buta dari Goa Hantu. Karakter si buta pada komik ini Si Buta mengenakan pakaian ikoniknya yaitu pakaian yang terbuat dari kulit ular raksasa, si buta juga membawa tongkat sebagai alat navigasi dan juga senjatanya (Komik Si Buta dari Goa Hantu. 1967). Berikut gambar sampul komik Si Buta dari Goa Hantu.



Gambar 1. Komik si buta dari goa hantu tahun 1967
(Sumber: www.google.com)

Film pertama tahun 1970 berjudul Si Buta dari Gua Hantu. Karakter Si Buta masih menggunakan pakaian compang camping berwarna biru dan belum mengadaptasi pakaian ular yang ikonik dari komik, Si Buta juga tidak membawa tongkat sebagai alat navigasi. Senjata utama si buta dalam film ini adalah sebuah golok milik ayahnya.

Ilustrasi dari poster film Si Buta dari Goa Hantu berikut merupakan ilustrasi menggunakan teknik manual dengan mengandalkan keahlian

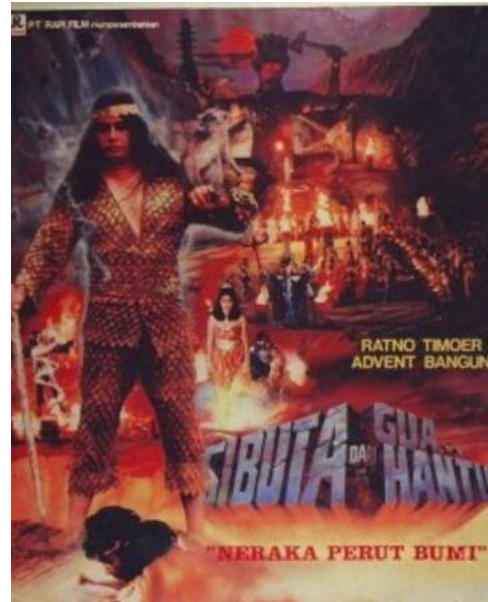
tangan dari desainer poster (Patria dkk, 2020). Berikut gambar poster film Si Buta dari Goa Hantu.



Gambar 2. Poster film si buta dari goa hantu tahun 1970 (Sumber: www.google.com)

Si Buta dari Gua Hantu (Neraka Perut Bumi)” tahun 1985. Karakter disini Si Buta mengenakan pakaian ikoniknya yaitu pakaian yang terbuat dari kulit ular raksasa dengan desain yang menyerupai pakaian silat atau pakaian beladiri, Si Buta juga membawa tongkat sebagai alat navigasi dan juga senjatanya (filmindonesia.or.id).

Berbeda dengan poster film sebelumnya Si Buta dari Goa Hantu tahun 1985 ini sudah menggunakan hasil editing dari foto dalam film. Sehingga karakter film terlihat jelas dalam posternya. Berikut poster filmnya.



Gambar 3. Poster film si buta dari goa hantu tahun 1985 (Sumber: www.google.com)

Berdasarkan dari analisis *existing* maka penulis akan membuat versi terbaru dari Barda Mandrawata dengan konsep yang sudah penulis cantumkan pada narasi desain.

b. Narasi Desain

Nama karakter Barda Mandrawata, sering dipanggil dengan nama Si Buta dari Goa hantu. Laki-laki berumur 28 tahun, tinggi 170 cm , berat 65 kg, ras caucasian memiliki kulit sawo matang mata berwarna coklat rambut berwarna hitam karakter menggunakan penutup mata berwarna hijau, berdomisili di Indonesia. Memiliki bentuk wajah yang oval dengan dagu yang kotak dan selalu mencukur janggut dan kumisnya.

Si Buta selalu berpakaian apa adanya dengan pakaian yang terbuat dari kulit ularnya bahkan terkadang pakaiannya tertutupi oleh jubah yang ia kenakan, dia juga menggunakan penutup mata yang melindungi matanya dari sinar matahari, dan menggunakan sepatu boot hitam untuk melindungi kakinya dari texture jalanan hutan yang berlumpur dan berbatu. Si buta kadang membunyikan tulang di kedua tanganya saat sedang bertarung, Si Buta tidak memiliki kebiasaan buruk dia adalah manusia yang ideal, Si Buta juga tidak memiliki penyakit, Si Buta suka bertapa di atas batu yang berada di tengah hutan.

Si Buta memiliki suara yang kalem namun besar, dalam, dan misterius. Si Buta berjalan

seperti pahlawan dengan kepala menghadap kedepan dan membusungkan dada, mata Si Barda atau si Buta sudah buta dibutakan oleh Barda sendiri saat ia ingin menguasai jurus langkah yang mengharuskan seseorang yang mempelajari jurus tersebut harus membutakan matanya, Si Buta selalu bertarung dengan teknik misterius yang ia dapatkan di dalam goa. Si Buta berasal dari banten dan sekarang tinggal di goa tersembunyi di dalam hutan. Untuk bertahan hidup Si Buta biasa berburu dan memancing. Si Buta tidak menghasilkan uang saat melakukan aksi heroik nya. Si Buta memiliki jurus misterius yang tidak diketahui oleh lawanya.

Si Buta sudah tidak memiliki keluarga lagi ayah dan teman seperguruannya telah dibantai oleh mata malaikat seorang petarung misterius yang memiliki mata yang buta yang suatu hari si buta telah bersumpah akan membalas perbuatannya. Si Buta semasa kecilnya belajar ilmu beladiri bersama ayahnya. Hingga dewasa Si Buta masih belajar ilmu beladiri untuk melawan musuh bebuyutanya yaitu mata malaikat. Si Buta tidak sekolah namun ia berlatih beladiri bersama ayahnya. Si Buta termasuk orang yang cerdas dan kreatif ia memiliki IQ sebesar 190 oleh karena itu ia mampu menciptakan baju dari kulit ular dan bertahan hidup di hutan. Tujuan utama si buta adalah balas dendam kepada mata malaikat yang sudah membunu keluarga dan teman seperguruannya. Si Buta melihat dirinya sebagai pahlawan yang membela orang-orang yang lemah. Si Buta yakin suatu hari kejahatan akan hilang dari muka bumi. Si Buta adalah orang yang berpikir dengan logika bahkan saat ia bertarung dengan musuhnya.

Si Buta termasuk orang yang introvert, ia jarang memulai pembicaraan namun akan menanggapi jika akan diajak bicara, Si Buta juga tokoh yang pendiam dan misterius. Si buta memiliki motivasi suatu hari ia mampu mengalahkan Si Mata Malaikat dan membalaskan dendam keluarganya. Ketakutan terbesar Si Buta adalah kegagalan, ia takut gagal untuk melindungi orang di sekitarnya. Si Buta merasa senang jika ia berhasil menyelamatkan orang lain dari bahaya. Dibalik sosoknya yang pendiam Si Buta yang misterius dianggap seorang yang baik menurut orang-orang yang ditemuinya, semua orang menyukainya. Si Buta percaya akan adanya tuhan,

keyakinan tersebut sudah menyatu dengan kepercayaannya, ia adalah seorang yang religious.

Tanpa diragukan lagi Si Buta merupakan tipe seorang pahlawan, keinginannya untuk membela yang lemah sangat terlihat jelas dari tindakanya. Si Buta selalu berada di dekat goa yang ia tinggali, namun goa tersebut bukanlah sumber kekuatannya, kekuatan si buta terdapat pada jurusnya dan goa itu sendiri adalah tempat ia bernaung atau tinggal.

c. Konsep Desain

Warna yang digunakan untuk karakter si buta adalah warna hijau, warna hijau dipilih karena pakaian si buta yang terbuat dari kulit ular raksasa yang berwarna hijau dan warna hijau yang sedikit gelap pada jubah yang melambangkan kulit ular yang memiliki tekstur keras. Warna hijau juga memiliki makna warna yang melambangkan alam atau lingkungan, keseimbangan, kesegaran, kedamaian. Sedangkan hijau yang lebih gelap melambangkan arti martabat.

Untuk bagian tongkat, warna yang digunakan adalah coklat karena tongkat yang digunakan oleh si buta terbuat dari kayu, sabuk yang digunakan si buta juga berwarna coklat karena sabuk tersebut terbuat dari bahan kulit, warna coklat memiliki makna sederhana, alami atau organic. Untuk armguard si buta warna yang dipilih adalah abu-abu karena armguard dari si buta terbuat dari besi, sepatu yang digunakan oleh si buta berwarna hitam karena sepatu terbuat dari kulit. Makna yang dimiliki oleh warna hitam adalah canggih, formal



Gambar 4. Pallet warna si buta dari goa hantu

Tipografi yang digunakan pada concept art ini menggunakan font “Bebaskai” alasan menggunakan font tersebut adalah font bebaskai

adalah font yang berkarakteristik tebal atau bold sangat bagus untuk menegaskan suatu kalimat

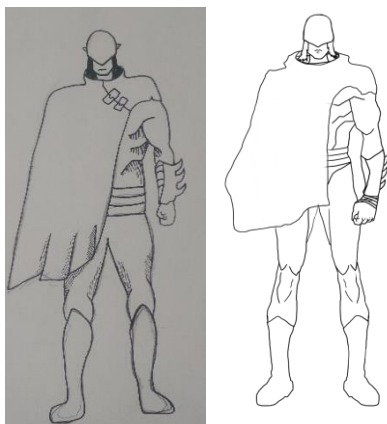
A B C D E F 1 2 3
G H I J K L 4 5 6
M N O P Q R 7 8 9
S T U V W X Y Z 0

Gambar 5. Font bebaskai untuk concept art

d. Visualisasi Desain

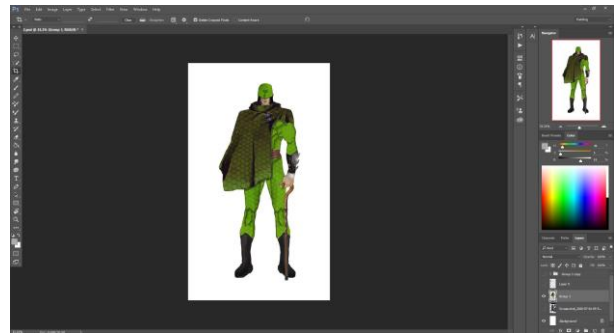
Proses menggambar pada tahap awal yaitu proses sketsa manual, sketsa ini bertujuan untuk mengetahui bentuk awal karakter. Yang nantinya akan dijadikan acuan untuk line art atau outlining. Sketsa manual ini sangat penting sekali untuk memudahkan saat memasuki proses digital, karena sketsa ini bisa dijadikan pondasi outlining nantinya dengan menimpa sketsa manual dengan garis brush yang ada di photoshop.

Proses selanjutnya adalah *outlining*. Dalam proses ini gambar yang ada pada sketsa awal sudah di timpa oleh goresan brush digital yang ada pada software photoshop. Pada tahap ini gambar sudah di outline dan siap untuk memasuki tahap selanjutnya yaitu tahap pewarnaan atau coloring.



Gambar 6. Outlining si buta dari goa hantu (Sumber: Koleksi pribadi)

Pada tahap ini karakter artline sudah diberi warna proses pewarnaan dilakukan di software *photoshop*



Gambar 7. Coloring si buta dari goa hantu (Sumber: Koleksi pribadi)

Proses perancangan menggunakan *software* yang berbeda, menyesuaikan kebutuhan dari masing-masing tahapan perancangan. Untuk pembuatan Tipografi dilakukan menggunakan *software* Corel draw karena penataan font dengan *software* Coreldraw sangatlah mudah. Untuk sketsa dan coloring ilustrasi menggunakan software Adobe Photoshop 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 Adobe Photoshop dipilih sebagai software yang digunakan untuk coloring dan sketching karakter si buta dari goa hantu nantinya.

e. Hasil Perancangan

Berikut tabel detail hasil perancangan *Concept Art* karakter si Buta dari Gua Hantu. Mulai dari baju yang dikenakan hingga atribut yang selalu menempel pada tubuhnya.

Tabel 1. Desain Atribut Si Buta dari Gua hantu

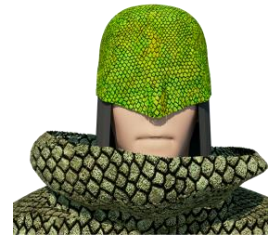
| Deskripsi | Gambar Perlengkapan |
|---|---------------------|
| <p>TONGKAT Si buta menggunakan tongkat sebagai penunjuk arah dan senjata, jika di buka bagian bawahnya tongkat tersebut berubah menjadi pedang.</p> | |

BAJU

Si buta menggunakan pakaian yang terbuat dari kulit ular, pakaian ini bermotif sisik



raksasa, penutup ini berfungsi sebagai pelindung mata barda saat terkena sinar matahari



JUBAH

Si buta menggunakan jubah yang terbuat dari kulit ular yang keras. Jubah ini berfungsi sebagai pelindung karena kulit ular yang bersifat keras mampu melindungi si buta dari panah atau peluru



ARMGUARD

Si buta menggunakan armguard yang terbuat dari besi dan memiliki gerigi di sampingnya yang terinspirasi dari gigi ular raksasa



SABUK

Si buta menggunakan sabuk untuk mengikat pakaiannya, Sabuk ini terbuat dari bahan kulit



Gambar 8. Hasil concept art si buta dari goa hantu (Sumber: Koleksi pribadi)

SEPATU

Si buta menggunakan sepatu boot yang berguna untuk melindungi kaki si buta saat berjalan di hutan dan goa yang ia tinggali



Logo dari *concept art* Si Buta ini menggunakan font dekoratif “deneane” dengan karakteristik lekukan lekukan yang ada di setiap font nya membuat font ini nampak seperti ular dan cocok untuk digunakan sebagai logo untuk si buta dari goa hantu. Font ini juga sudah dimodifikasi dengan sisik ular di bagian “si buta” agar terlihat seperti ular. Pada bagian huruf “S” bagian atas huruf S telah di rubah ke bentuk kepala ular jadi tema ular yang digunakan pada font ini bisa diterapkan dengan baik.

PENUTUP MATA

Si buta menggunakan penutup mata bermotif sisik yang terbuat dari kulit ular

SI BUTA

DARI GOA HANTU

Berikut visualisasi infografis *Concept Art* Si Buta dari Gua Hantu, mulai dari pakaian yang dikenalkan hingga atribut-atribut yang digunakan ketika melawan musuh-musuhnya.



Gambar 9. Hasil concept art infografis



Gambar 10. Hasil concept art infografis

Si Buta sedang bertapa di hutan dekat goa tempat ia tinggal. Saat musim panas si buta selalu menyempatkan dirinya untuk bertapa di atas batu di dekat hutan dan goa yang ia tinggali karena menurutnya hal tersebut sangat menyehatkan. Sembari mendengarkan nyanyian burung dan suasana tenang di dalam hutan Si Buta duduk dengan santai di atas batu selama dua jam terkadang juga lebih dari itu, si buta menyukai ketenangan dan lokasi batu ini sangatlah sunyi, cocok untuk dijadikan Si Buta sebagai tempat untuk bertapa dan merenung sejenak untuk memenangkan pikirannya. Seperti pada gambar berikut.



Gambar 11. Si Buta dengan latar belakang

Gambar diatas merupakan 3D concept untuk action figure si buta dari goa hantu mengingat karakter ini belum memiliki action figurinya sendiri dan dengan adanya action figure ini nantinya karakter si buta ini mampu dikenali oleh audience remaja dan dewasa usia 20-30 tahun

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan ini ditujukan kepada masyarakat Indonesia khususnya remaja penikmat komik atau film *superhero*, terutama bagi masyarakat yang belum tahu tentang adanya karakter si buta dari goa hantu. Desain karakter ini di desain sedemikian rupa dengan teknik digital painting dan 3D model yang diaplikasikan melalui media infografis dan *action figure* agar mampu menarik perhatian konsumen.

Dalam infografis Si Buta ini mencoba untuk mengenalkan karakter Si Buta yang sudah di *redesign* bertema futuristik yang menggambarkan Si Buta jika berada pada masa kini. Perancangan concept art karakter ini didahului oleh riset dan wawancara langsung kepada masyarakat untuk mengetahui apakah karakter Si Buta masih populer atau tidak, hingga dihasilkan *concept art* yang dapat divisualisasikan melalui infografis.

Dengan dirancangnya *concept art* ini diharapkan masyarakat Indonesia baik pecinta komik maupun film *superhero* dapat mengenali bahwa *superhero* Indonesia juga memiliki karakter-karakter *superhero* yang keren dan menarik. Diharapkan perancangan ini bisa dijadikan referensi bagi peneliti atau perancang berikutnya, dan bisa dikembangkan lagi baik secara teknis, visualisasi maupun *concept* atau ide nya.

REFERENSI

- Angraini, lia, dan Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Lankow, Jason; Ritchie, Josh; Crooks, Ross. 2014. *Infografis: Kedasyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: Gramedia.
- Maharsi, Indiria. 2013. *Tipografi Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Patria, Asidigisianti Surya; Aryanto, Hendro & Kristiana Nova. 2020. *Desain Poster Film Indonesia Era 70-80an*. Jakarta: Halaman Moeka Publishing.
- Riska. 2015. Gambar Ilustrasi Indah di Sampul Buku. (Internet). (online), (<http://blog.sribu.com/20-gambar-ilustrasi-indah-di-sampul-buku/>), diakses 17 April 2017.
- Rustan, Suriyanto. 2014. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, MFA, Danton. 2015. *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Tillman Bryan. 2011. *Creative character Design*. UK: Oxford
- filmindonesia.or.id
lazone.id
kompas.com

“Perancangan concept art karakter si buta dari goa hantu”