

**PERANCANGAN *CHARACTER CONCEPT ART* ADAPTASI DARI NOVEL
THER MELIAN: RECOLLECTION
KARYA SHIENNY M. S.**

Shinta Nadifa Maghfiroh¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Shinta.17021264035@mhs.unesa.ac.id

²Prodi Desain Grafis, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

Saat ini Indonesia mulai mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam industri kreatif dan *entertainment*. Menurut Departemen Perdagangan RI tahun 2009, Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan keterampilan, kreativitas, dan bakat yang dimiliki individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Industri ini akan berfokus untuk memberdayakan daya cipta dan daya kreasi berupa kreativitas dari suatu individu. *Ther Melian: Recollection* merupakan novel bergenre *Medieval Fantasy*, seri lepas dari *Ther Melian Tetralogi* yang ditulis oleh Shienny M.S. Seri *Ther Melian* merupakan tetralogi fantasi pertama di Indonesia. *Recollection* berisi 34 bab dan memiliki tebal 445 halaman, dan berlatar waktu 20 tahun sebelum kisah dalam buku pertama *Ther Melian: Revelation* dimulai. Tujuan dari penelitian ini adalah tersusunnya sebuah infografis yang memuat *character concept art* kedua tokoh utama dalam cerita novel *Ther Melian: Recollection*. *Concept art* merupakan salah satu bentuk komunikasi visual guna menyampaikan ide pada film, video game, animasi atau buku sebelum diaplikasikan pada produk akhir. Dengan adanya perancangan *character concept art* ini, para audience pecinta fantasi novel dapat lebih memahami visualisasi atau bentuk dari karakter yang sedang mereka baca. Dapat memperkirakan seperti apakah ekspresi, bentuk fisik, hingga detail tentang keunikan dari latar dunia novel tersebut.

Kata Kunci: Concept Art, Novel, Fantasi

Abstract

Recently, Indonesia is starting to experience a fairly rapid development in the creative and entertainment industries. According to the Ministry of Trade of the Republic of Indonesia in 2009, the creative industry is an industry that originates from the utilization of the skills, creativity, and talents of individuals in creating prosperity and employment opportunities. This industry will focus on empowering creativity and creativity in the form of individual creativity. Ther Melian: Recollection is a Medieval Fantasy novel, a loose series from Ther Melian Tetralogy written by Shienny M.S. The Ther Melian series is the first fantasy tetralogy in Indonesia. Recollection contains 34 chapters and has a thickness of 445 pages, and is set 20 years before the story in the first book Ther Melian: Revelation begins. The purpose of this research is the compilation of an infographic that contains the character concept art of the two main characters in the novel Ther Melian: Recollection. Concept art is a form of visual communication to convey ideas in films, video games, animations or books before being applied to the final product. With this character concept art design, the audience for fantasy novel lovers can better understand the visualization or shape of the character they are reading. Can estimate what the expression, physical form, to details about the uniqueness of the novel's world setting are.

Keywords: Concept Art, Novel, Fantasy

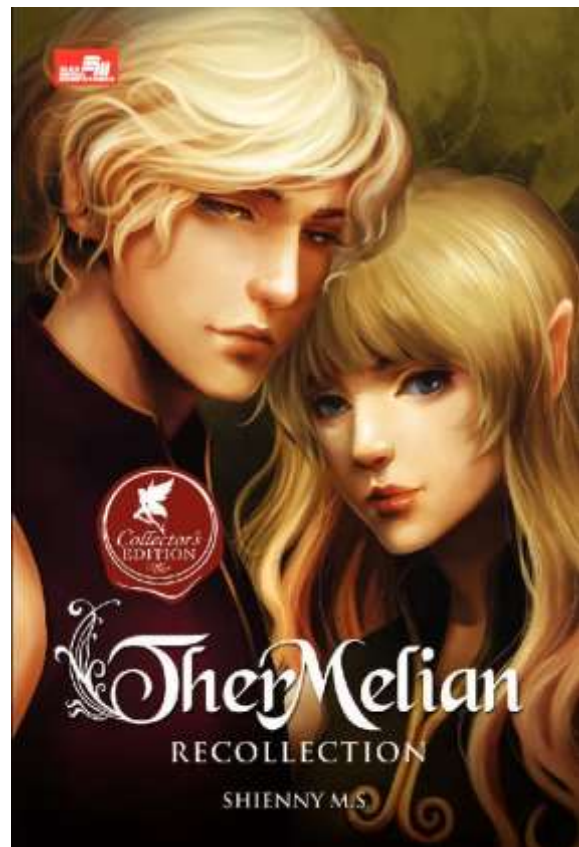
PENDAHULUAN

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Cucum Cantini yang berjudul “*Periodisasi Genre Fiksi Fantasy dan Perkembangannya dalam Novel-novel Indonesia Modern Tahun 2000-2013*”. Cantini menyimpulkan bahwa Novel *fantasy* Indonesia dapat dibagi menjadi 3 periode berdasarkan formulasi genre Cawelti. Ketiga periode tersebut diawali pada periode 2000-2005. Pada periode ini, novel lokal didominasi oleh sub-genre *fantasy science fiction* (fiksi ilmiah) yang membahas tentang pengaruh sains dan teknologi yang diimajinasikan terhadap kebudayaan. Berikutnya adalah periode 2006-2010 yang didominasi genre *dark fantasy*. *Dark fantasy* adalah sub genre yang memiliki alur cerita kelam dan menakutkan, dan biasa tercampur dengan genre horor. Berikutnya pada periode ketiga yakni tahun 2011-2013, novel-novel fantasi lebih merujuk pada *high fantasy*. Novel bergenre *high fantasy* biasanya memiliki setting di dunia paralel atau dunia yang diciptakan oleh penulis, dimana seluruh aksi dan petualangan yang dialami tokoh terjadi sepenuhnya di dunia tersebut.

Selama tiga periode tersebut tercatat lebih dari seratus novel lokal bergenre fantasi telah diterbitkan di Indonesia, salah satu dari novel fantasi tersebut akan menjadi topik pembahasan dalam perancangan *character concept art* adalah Novel *Ther Melian: Recollection* yang terbit pertama kali pada tahun 2013. *Ther Melian: Recollection* merupakan novel bergenre Medieval Fantasy, seri lepas dari *Ther Melian Tetralogi* yang ditulis oleh Shienny M.S. Seri *Ther Melian* merupakan tetralogi fantasi pertama di Indonesia. *Recollection* berisi 34 bab dan memiliki tebal 445 halaman, dan berlatar waktu 20 tahun sebelum kisah dalam buku pertama *Ther Melian: Revelation* dimulai. Cerita *Recollection* diawali dengan Elya, gadis *Vier-Elv* (setengah manusia setengah Elf), yang menemukan seorang pemuda misterius dalam keadaan sekarat di malam terjadinya salah satu peristiwa pembunuhan sadis yang terjadi di desa Dominia.

Shienny M.S. adalah seorang penulis lokal dengan karya yang cukup *stand out*. Cerita yang ia tulis punya alur yang menarik, gaya bahasanya mudah dipahami, dan dapat disandingkan dengan cerita-cerita dari luar. Shienny memulai karier menulisnya sejak tahun 2000 dengan nama pena “Calista”, dan merupakan salah satu penulis buku

laris dari Elex. Ia semakin dikenal setelah menulis dan menerbitkan serial *Tetralogi Ther Melian*. Saat ini dia aktif sebagai dosen pengajar di jurusan *Visual Communication Design (VCD)*, Universitas Ciputra (UC) (Shienny: 467). Setelah mengalami perubahan desain sampul, novel *Ther Melian* menjadi novel *best seller* dan dicetak ulang beberapa kali. Berdasarkan data IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia) *market share* untuk penjualan buku fiksi tahun 2014 mencapai 12,89% atau sekitar 3.264.185 eksemplar. Data tersebut menunjukkan persaingan novel fantasi yang sangat ketat di Indonesia.



Gambar 1. Sampul Novel *Ther Melian Recollection* (Sumber: Megawati, 2012)

Alasan disusunnya *character concept art* Novel *Ther Melian: Recollection* adalah untuk memudahkan pembaca memahami bentuk dan visualisasi dari karakter serta senjata yang digunakan. Juga untuk menyamakan persepsi pembaca dalam membayangkan bentuk dari tokoh yang terdapat dalam cerita. *Character concept art* menyampaikan ide konsep kepada individu

maupun kelompok. *Character concept art* ini berfungsi untuk menggantikan suatu uraian dalam bentuk verbal atau teks menjadi bentuk visual.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses perancangan infografis yang memuat *Character Concept art* kedua tokoh utama dalam cerita novel *Ther Melian: Recollection*. *Concept art* merupakan salah satu bentuk komunikasi visual guna menyampaikan ide visualisasi karakter kepada pembaca novel fantasi *Ther Melian: Recollection*.

Dengan adanya perancangan *character concept art* ini, para audience pecinta fantasi novel dapat lebih memahami visualisasi atau bentuk dari karakter yang sedang mereka baca. Dapat diperkirakan seperti apakah ekspresi, bentuk fisik, hingga detail tentang keunikan dari latar dunia novel tersebut.

METODE PERANCANGAN

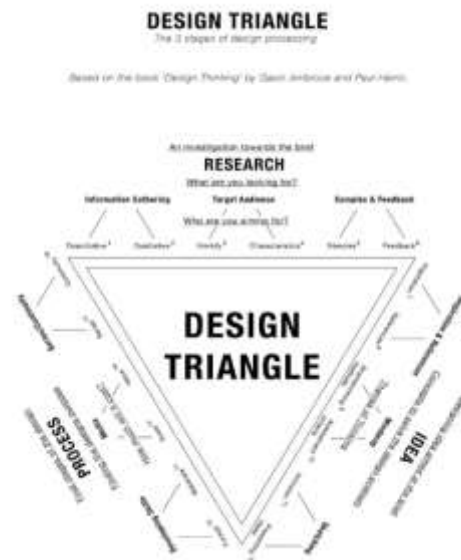
Guna mendukung perancangan ini, diperlukan data pendukung. Data tersebut bersifat primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh melalui kajian pada novel tetralogi *Ther Melian* yang berjudul *Ther Melian: Recollection*. Novel ini ditulis oleh Shienny M.S. dan diterbitkan di Indonesia pada tahun 2017 yang menjadi acuan dalam proses perancangan *concept art character*. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui sumber teoritikal literatur buku maupun internet serta dari artikel dan jurnal yang diunggah di internet.

Dengan mengumpulkan sumber-sumber data yang diperlukan melalui literatur-literatur yang berhubungan dengan perancangan, yaitu meliputi data verbal seperti buku *Ther Melian: Recollection*, data karakter, penokohan, hingga jalan cerita. Data visual lain yang relevan juga dikumpulkan sebagai penunjang seperti gambar pakaian maupun latar yang sesuai dengan era cerita dalam novel. Semua data tersebut digunakan untuk referensi dalam membuat visualisasi *Character Concept Art Recollection*, yaitu dua karakter utama bernama Elya dan Luca, penokohan, latar belakang, pakaian, senjata dalam dunia *Ther Melian: Recollection*.

PROSES DESAIN

Metode yang sesuai untuk diterapkan dalam perancangan *character concept art* adaptasi dari

novel *Ther Melian: Recollection* ini adalah metode *Design Triangle* yang terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan guna menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam *Design Triangle* terdapat beberapa tahapan, berikut adalah bagan yang digunakan sebagai acuan proses perancangan:



Gambar 2. Skema Perancangan Design Triangle (Sumber: Clement, 2016)

1. Research

Research memiliki beberapa tahapan didalamnya, berikut adalah susunan pada tahap research menurut *Design Triangle* berdasarkan Gavin dan Ambrose (2016)

a. Information gathering

Pengumpulan data diperoleh melalui literasi novel *Ther Melian: Recollection*. dalam proses ini, dikumpulkan informasi detail pada masing-masing karakter yang akan dibuat infografis *character concept art* yakni Elya dan Lucca. Data yang diperoleh meliputi karakteristik, kepribadian, bentuk senjata, dan gaya bertarung tiap karakter.

b. Target audience

Identify, Pada tahap ini, dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai siapakah *target audience* dan menentukan *characteristic* dari *audience* tersebut. Dengan memperoleh data mengenai sekumpulan orang yang telah ditentukan untuk menjadi target perancangan ini, dapat ditentukan bagaimana karya dapat dipahami oleh *audience*. *Target*

audience dapat dikelompokkan berdasarkan segmentasi pasar peminat karya literasi.

2. Idea

a. *Inspiration & reference*

Inspirasi mengacu pada kunci utama dari perancangan dimana inspirasi yang akan memunculkan ide atau gagasan ekspektasi hasil perancangan *character concept art*. Referensi mengacu pada beberapa desain yang sudah ada sebelumnya sebagai acuan dalam proses perancangan. Komponen senjata yang digunakan oleh karakter juga terinspirasi dari senjata yang sudah ada salah satunya adalah busur panah.

b. *Mindmap*

Menyusun ide-ide yang diperoleh untuk menemukan dan menyusun data prioritas. Hal ini diterapkan guna mengelompokkan gagasan yang sesuai dengan kebutuhan dalam proses perancangan *character concept art*.

c. *Sketching*

Pada tahap ini, dikembangkan visualisasi data yang diperoleh dari penelitian tahap sebelumnya hingga gagasan yang telah disusun, menjadi sebuah sketsa *character concept art*. Proses sketsa dilakukan dengan metode digital pada aplikasi Medibang.

3. Process

Developing

Pengembangan dari proses yang telah diselesaikan pada tahap sebelumnya, dengan mempertimbangkan tentang bagaimana karya dapat memudahkan *audience* untuk memahami pesan yang ingin disampaikan.

KERANGKA TEORETIK

1. Peran dan Fungsi Concept Art

Concept Art merupakan salah satu bentuk ilustrasi yang bertujuan untuk menyampaikan representasi dari desain, ide, dan *mood* dalam kebutuhan film, video game, animasi, atau buku komik sebelum dieksekusi dalam produksi akhir. *Concept art* juga sering disebut sebagai *Entertainment Design*. Menurut Carrot Academy, Seorang *Concept Artist* adalah seorang individu yang menghasilkan desain visual untuk *item*, karakter, atau *setting* area yang belum ada. *Concept art* memvisualisasikan ide dengan jelas agar bisa mempermudah proses produksi dari

suatu proyek. Karena itu, ilustrasi harus jelas dari sketsa hingga penyelesaian *full color* dan disusun menjadi sebuah buku *concept art* atau *artbook*. Tujuan utama dari *concept art* ialah menafsirkan ide, gagasan, atau *mood* kedalam bentuk visual yang akan menjadi panutan pengerjaan proyek hingga ke tahap produksi akhir. George Hull (2006), berpendapat bahwa tujuan dari seorang *conceptual artist* yang baik adalah mampu membuat (*concept art*) gagasan visual yang terbaik untuk menunjang ide cerita lebih lanjut. Dalam sebuah proses pembuatan film maupun video game, *concept art* berfungsi sebagai panduan visual mengenai karakter, *setting* tempat/waktu, dan elemen-elemen lain untuk kebutuhan pra-produksi sehingga memudahkan proses pembuatan film ataupun video game pada proses selanjutnya.

Jason Picthall (2012) mengemukakan bahwa terdapat beberapa kategori yang termasuk dalam konten *concept art* yang diantaranya adalah:

a. *Character/ Creature Design*

Memberikan gambaran secara detail desain dari tokoh atau makhluk yang meliputi anatomi, kepribadian, ras, spesies, kebudayaan, kostum, hingga gaya hidup agar dapat memberikan jiwa pada tokoh yang sebelumnya masih berupa ide/bayangan.

b. *Environment Design*

Memberikan gambaran dari desain lokasi tempat terjadinya cerita. Biasa berupa *landscape* atau pemandangan yang ada dalam cerita, habitat, cuaca, kondisi lingkungan, suasana, hingga beberapa perspektif tempat penting dari dalam cerita.

c. *Key Art*

Memberikan gambaran dari beberapa adegan penting yang ada dalam cerita. Bertujuan untuk menyampaikan *feel* atau *mood* yang tepat terhadap suatu adegan tertentu. Dibutuhkan keahlian menggambar yang cukup baik, kecepatan, pemahaman *angle* fotografi, sinematografi, pencahayaan, hingga komposisi.

d. *Props/Vehicle Design*

Memberi gambaran dari benda-benda, alat, properti, hingga transportasi yang ada di dalam cerita. Dapat menjelaskan cara kerja benda, dan dengan jelas memperlihatkan bagaimana sistem gerak dari benda-benda yang ada.

2. Ilustrasi

Ilustrasi bermula dari kata latin *Illustrare* yang memiliki arti menerangi atau memurnikan. Berdasarkan kamus *The American Heritage of The English Language*, “*Illustrate*” memiliki arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan. Menurut museum ilustrasi nasional di Rhode Island, USA, ilustrasi merupakan perpaduan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan ide atau gagasan. Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual.

Ilustrasi dipilih dari adegan yang menarik untuk memberikan gambaran yang jelas dari isi sebuah cerita sehingga dapat mewakili naskah yang menjadi ide gagasan penciptanya (Soegiarti, 2003). Jenis ilustrasi yang diterapkan pada penelitian ini adalah ilustrasi kartun dan fantasi atau khayalan. Menurut Soedarso (2014), jenis ilustrasi kartun adalah gambar yang memiliki bentuk proporsional khusus atau ciri khas tertentu. Sedangkan ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan imajinasi penciptanya.

3. Teori Infografis

Infografis berasal dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information&Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Grafis informasi, atau yang lebih kita kenal sebagai infografis, merupakan representasi visual yang dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas. (Newsom and Haynes, 2004).

Jenis infografis yang digunakan dalam perancangan *character concept art* *Ther Melian: Recollection* adalah infografis informasi. Infografis informasi menyajikan informasi mengenai suatu tema atau tinjauan khusus terhadap suatu objek (Wantoro, 2020). Jenis infografis ini menampilkan detail khusus pada tiap karakter mulai dari ciri fisik, hingga detail senjata yang digunakan oleh masing-masing karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah proses perancangan *character concept art* pada novel *Ther Melian: Recollection* yang menggunakan metode Triangle Design:

1. Research

a. Information gathering

Pada tahap ini diperoleh penjabaran informasi yang diperoleh dari dalam novel dan menjadi data verbal. Visualiasi dari data verbal yang akan menjadi acuan dalam perancangan *concept character*. Dari sumber diatas dapat diperoleh data utama yang menjadi acuan penciptaan *character concept art* adalah sebagai berikut:

1) Elvar

Elvar adalah bangsa asli penghuni benua Ther Melian. Bisa melihat dengan baik dalam kegelapan dan memiliki daun telinga panjang yang mempertajam pendengaran. Mereka berhenti menua saat mencapai usia kedewasaan. Sekilas merekatampak seperti manusia berusia dua puluh tahunan. Berkulit cokelat keemasan, yang kontras dengan warna rambut mereka yang terang.

2) Manusia

Para pendatang dari seluruh penjuru Terra, yang terdiri dari orang-orang Welssian (berkulit putih, berambut terang) yang datang dari Benua Barat. Bangsa Sancaryan (kulit sewarna gading, berambut hitam) pendatang dari Benua Timur. Dan yang terakhir bangsa Naucaa (kulit cokelat kemerahan, dan berambut gelap) pendatang dari Benua Utara. Sekarang merupakan penduduk terbesar di benua Ther Melian.

3) Vier-Elv

Vier-Elv adalah bangsa unik yang merupakan campuran Manusia dan Elvar. Ciri fisiknya hampir menyerupai Elvar dengan kulit cokelat keemasan. Tapi ada juga yang memiliki ciri fisik layaknya manusia.

4) Shazin

Shazin merupakan klan istimewa dalam bangsa Elvar. Mereka ditempa dalam didikan keras, ahli menyelinap dan menghabisi lawan dengan cepat dan efisien. Seorang shazin juga andal menggunakan beragam senjata dan racun.

5) Elya

Elya adalah seorang gadis berusia 16 tahun dari bangsa vier-elv yang tinggal di Dominia, desa kecil yang tersembunyi di hutan Telsier. Memiliki rambut pirang yang panjang, bola mata berwarna biru, mengenakan pakaian berburu tanpa lengan dan celana pendek. Di kakinya terdapat pisau kecil yang dikaitkan pada ikat pinggangnya sebagai salah satu senjata yang digunakan saat berburu. Mengenakan sarung tangan hingga lengan dan sepatu *boot* setinggi paha. Senjata yang digunakan adalah busur panah yang terbuat dari tulang harphy.

6) Lucca

Lucca adalah seorang laki-laki dari bangsa shazin yang kehilangan ingatannya saat dibawa oleh Elya ke Dominia. “Lucca” adalah nama panggilan yang diberikan oleh ayah Elya, yang artinya “anak hilang”. Lucca memiliki rambut ikal berwarna tembaga dengan poni yang hampir menutup sebagian wajahnya. Postur tubuh Lucca tegap, kurus namun berotot dan mengenakan baju zirah kulit, terbuka pada bagian dada hingga perut yang mengutamakan kecepatan sebagai strategi pertarungan jarak dekat. Mengenakan celana tebal dengan warna cenderung gelap, di kaki kanannya terdapat pisau yang dikaitkan dengan ikat pinggang. Di pergelangan kakinya dililit dengan perban dan dipasangkan sepatu *boot* setinggi pergelangan kaki. Lucca menggunakan senjata berupa sarung tangan cakar yang dapat dilumuri dengan racun.

b. Target audience

Pada tahap ini adalah proses menentukan kelompok target audience dari hasil perancangan *character concept art* novel *Ther Melian: Recollection*. Untuk mengerucutkan target audience, dengan menerapkan *Segmentation Targeting Positioning* atau STP.

Segmentation Targeting Positioning adalah salah satu metode pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan pesan dan strategi pemasaran yang sesuai pada segmentasi *target audience* tertentu.

Target audience karya infografis *character concept art* ini adalah laki-laki dan perempuan usia 14-22 tahun dengan pendidikan SMP-

Universitas dalam kelas sosial menengah keatas yang aktif di media sosial. Memiliki perilaku yang gemar membaca dan memiliki ketertarikan terhadap karya visual, karya sastra berupa novel, cerpen dan literasi lainnya.

2. Idea

a. Inspiration & reference

Pada tahap ini, telah dikumpulkan hasil penelitian terdahulu sebagai acuan ide dan referensi dalam proses perancangan. Berikut adalah beberapa perancangan terdahulu yang telah ditelaah. Yang pertama adalah karya Raihan Amin yang berjudul “Perancangan *Concept Art Game* Berjudul “The Glory of Keumalahayati” Ber Genre Fantasy”.

Karya ini menampilkan karakter dari Keumalahayati yang merupakan seorang wanita keturunan dari laksamana Mahmud Shah, yang mewarisi darah juang dan memiliki semangat kuat untuk menempuh pendidikan militer dalam rangka meneruskan perjuangan para pendahulunya.



Gambar 3. *Concept Art Design for Fantasy Game “The Glory of Keumalahayati”*
(Sumber: Amin, 2018)

Berikutnya adalah karya Yusuf Mulya Sutanto, Ahmad Adib dan Anang Tri Wahyudi yang berjudul “Perancangan *Buku Concept Art Adaptasi dari Novel Ancient Realm* Karya Michael Chandra” yang bercerita tentang Kerajaan Varamith memiliki kekayaan tak terbatas, tahan yang luas, serta dengan kemakmuran dan sukacita dibawah kepemimpinan raja Varam VII.





Gambar 4 Hasil akhir character design dari concept artbook ancient's realm
(Sumber: Sutanto, Adib & Wahyudi, 2021)

Referensi juga diperoleh dari mitologi yang terkait pada novel *Ther Melian: Recollection* dan senjata yang digunakan oleh karakter dalam kisahnya. Berikut adalah referensi yang telah diperoleh:

1) Elf

Elf adalah makhluk mitologi *humanoid* yang berasal dari cerita rakyat Jerman khususnya Jerman bagian utara. Dalam cerita rakyat Jerman abad pertengahan, elf digambarkan sebagai makhluk dengan kekuatan magis dan supernatural. Elf memiliki ciri perawakan tubuh seperti manusia, telinga yang memanjang dan memiliki usia hidup yang jauh lebih panjang dari manusia.



Gambar 5. Referensi makhluk mitologi Elf
(Sumber: Ängsälvor (Swedish "Meadow Elves") by Nils Blommér (1850))

2) Senjata

Senjata digunakan sebagai alat berburu dan mempertahankan diri. Seiring berjalannya waktu, senjata menjadi salah satu alat yang digunakan untuk berperang. Masing-masing karakter

memiliki jenis senjata yang berbeda. Elya menggunakan busur panah dan pisau kecil untuk memotong hasil berburu di hutan.



Gambar 6. Referensi Senjata
(Sumber :Sejarah perkembangan manusia)

Sedangkan Lucca menggunakan sarung tangan cakar belati tajam yang dipasangkan di kedua lengannya.



Gambar 7. Referensi Senjata
(Sumber :Skull & Bones gauntlet amazon.com)

b. Mindmap

Proses menyusun berbagai detail yang dapat diaplikasikan pada proses perancangan *character concept art* dalam mindmap. Dalam mindmap tersebut, akan dimunculkan beberapa opsi ide gagasan yang akan digunakan dalam proses perancangan.





Gambar 8. Mindmap Perancangan Character Concept Art Novel *Ther Melian: Recollection* (Sumber: Maghfiroh, 2021)

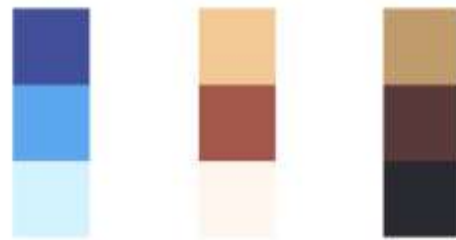
c. Sketching

Pada tahap ini memulai tahap membuat sketsa yang disesuaikan dengan kebutuhan dan berdasarkan deskripsi pada novel. Masing-masing karakter akan ditampilkan tampak depan, samping, belakang, dan saat membawa senjata. Tampilan ekspresi masing-masing karakter sesuai dengan perilakunya dan desain senjata.



Gambar 9. Proses Sketsa Karakter Lucca (Sumber: Maghfiroh, 2021)

Berikutnya adalah disusunnya palet warna yang akan diterapkan pada desain karakter. Pemilihan warna disesuaikan dengan tema *medieval* dan situasi pada lingkungan hidup karakter di dunia novel *Ther Melian: Recollection*. Berikut adalah palet warna masing-masing character:



Gambar 10. Palet Warna Karakter Elya (Sumber : Maghfiroh, 2021)



Gambar 11. Palet Warna Karakter Lucca (Sumber : Maghfiroh, 2021)

3. Process

a. Developing skill

Penciptaan karakter Elya berlandaskan pada penggalan deskripsi karakter pada novel yaitu: “Elya menghembuskan napas keras-keras, berusaha meniup rambut pirang panjangnya yang tergerai menutupi mata” (*Ther Melian*: 5). “Dia mendongak, mendapati sesosok gadis berambut pirang berdiri di depan dipannya” (*Ther Melian*: 33). “Elya mengganti pakaian rumahnya dengan baju terusan dan rompi tanpa lengan.” (*Ther Melian*: 81)



Gambar 12. Desain Karakter Elya (Sumber: Maghfiroh, 2021)



Gambar 13. Desain Ekspresi Karakter Elya
(Sumber: Maghfiroh, 2021)

Pada penciptaan ekspresi pada karakter Elya, dapat disimpulkan dari perilaku dan deskripsi personal dan dari cara berbicaranya. *“Kau tidak memandang rendah diriku. Aku seorang Vier-Elv. Seandainya kau lupa, Bangsamu tidak memperlakukan kaumku dengan baik. Tapi kau berbeda.”* (Ther Melian: 42). *“Kenapa kaget begitu?” Jawab Sorren riang. “Wajahnya polos dan manis, tipe yang digemari gadis seusiamu”* (Ther Melian : 85).



Gambar 14. Desain Senjata Karakter Elya
(Sumber: Maghfiroh, 2021)

“Busur putih itu memang istimewa karena dibuat dari campuran tulang Harpies -sejenis Daemon bersayap- yang menghuni wiayah pegunungan itu.” “Elya sangat menyukai busur tulang Harpies.” (Ther Melian: 82)



Gambar 15. Desain Pose Karakter Elya
(Sumber: Maghfiroh, 2021)

Pada tahap ini, telah dibuat *character concept art* Lucca yang merupakan finalisasi tahap sketsa dan hasil akhir dari visualisasi data visual sebagai berikut:



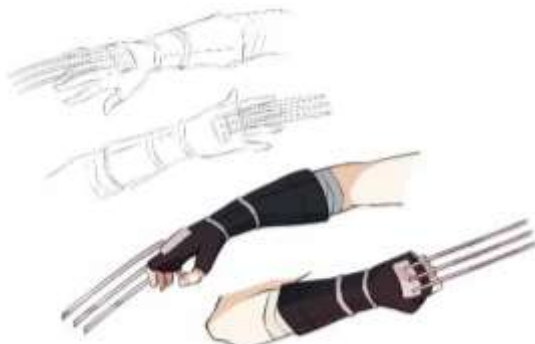
Gambar 16. Desain Karakter Lucca
(Sumber : Maghfiroh, 2021)

“Rambut ikalnya yang sewarna tembaga tergerai menutupi sebagian wajahnya, sementara mata

*amber-nya menatap elya dengan tajam”.
“Bajunya terbuat dari kulit, tampak sangat berbeda dari seragam Legiun Falthemnar.” (Ther Melian: 4)*



Gambar 17. Desain Ekspresi Karakter Lucca
(Sumber: Maghfiroh, 2021)



Gambar 18. Desain Senjata Karakter Lucca
(Sumber: Maghfiroh, 2021)



Gambar 19. Desain Pose Karakter Lucca
(Sumber: Maghfiroh, 2021)

“Lihat senjata di tangannya. Hanya Shazin yang menguasai penggunaan senjata macam sarung tangan bercakar”. “Dia membuka laci paling bawah dan mengeluarkan seperangkat sabuk kulit dengan sebuah belati dan sepasang sarung tangan kulit berpisau; senjata Lucca.” (Ther Melian: 83) “Setelah terpasang, Lucca meremas tinjunya. Lalu dia memutar pergelangan tangannya. Seketika itu juga cakar pisaunya tertarik ke dalam, tersembunyi diantara lapisan tebal di bagian punggung tangan.” (Ther Melian: 84).



Gambar 20. Infografis Character Concept art Elya (Sumber : Maghfiroh, 2021)



Gambar 21. Infografis Character Concept art Lucca (Sumber : Maghfiroh, 2021)

Dari data tersebut diperoleh kesimpulan bahwa senjata yang digunakan oleh karakter lucca memiliki fungsi penting dalam menyerang dalam jarak dekat dan membunuh lawan dengan cepat menggunakan racun yang ada pada bilah cakarnya. Walaupun kehilangan ingatannya, Lucca tetap terampil menggunakan senjatanya.

SIMPULAN DAN SARAN

Ther Melian: Recollection adalah novel bergenre Medieval Fantasy, seri lepas dari *Ther Melian Tetralogi* yang ditulis oleh Shienny M.S. Seri *Ther Melian* dan merupakan tetralogi fantasi pertama di Indonesia. *Recollection* berisi 34 bab dan memiliki tebal 445 halaman, berlatar waktu 20 tahun sebelum kisah dalam buku pertama *Ther Melian: Revelation*.

Perancangan concept art ini berdasarkan kajian narasi dalam cerita novel *Ther Melian: Recollection* menggunakan metode perancangan *design triangle*. Data-data dikumpulkan dan ide divisualisasikan menjadi sketsa dan ilustrasi, hingga dihasilkan concept art yang dapat menjabarkan detail masing-masing karakter dalam bentuk infografis data.

Dengan dirancangnya *character concept art* *Ther Melian: Recollection* ini, masyarakat Indonesia pecinta novel fantasi dapat memahami bahwa Indonesia juga memiliki berbagai karya literasi fantasi yang menarik. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan referensi bagi peneliti atau perancang selanjutnya, dan dapat dikembangkan kembali baik secara teknis visualisasi maupun ide pengembangan karakternya.

REFERENSI

- Amin, R., & Budiman, A. (2018). Perancangan Concept Art Game Berjudul "the Glory Of Keumalahayati" Bergenre Fantasi. ... *of Art & ...*, 5(3), 1577–1583. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7547%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/7547/7435>
- Dzulfikar, M., & Nahar, N. (2019). Analisis Perancangan Busur Panah Polyvynil Chloride Tipe Recurve Di Isi Bambu Dan Resin Epoksi. *Jurnal Ilmiah Momentum*, 15(1), 6–12.

- <https://doi.org/10.36499/jim.v15i1.2653>
- Fajarini, I. (2018). *Komparasi Visual Sampul Depan Novel “Spring In London” Karya Ilana Tan Cetakan 2010 Dan 2018*. 13–34.
- Harmiriyanti, F., & Sidhartani, S. (2018). Desain Karakter Tokoh Ki Bagus Rangin pada Visual Novel Perang Kedondong. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 1(01), 38–43. <https://doi.org/10.30998/vh.v1i01.11>
- Kurniawan, A., & Surya Patria, A. (2021). Perancangan Concept Art Karakter Si Buta Dari Goa Hantu Reborn. *Jurnal Barik*, 1(3), 31–40. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Lestari, P. F., & Budiman, A. (2018). Perancangan Concept Art Dalam Film Animasi 2d Adaptasi Novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck. ... *of Art & ...*, 5(3), 1569–1576. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7520/0>
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52. <https://doi.org/10.17977/um037v3i2p52-58>
- Pertiwi Afuwwa, A. (2015). Gambar Ilustrasi Sampul Novel Harry Potter Karya J.K. Rowling : Studi Bentuk dan Makna. *Jurnal Seni Rupa*, 3(2).
- Rohimah, E. (2017). Visualisasi Antologi “Hujan Bulan Juni” Karya Sapardi Djoko Damono Dalam Ilustrasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Seles, S. (2019). Analisis Perbandingan Novel “Mutiara Di Kota Melbourne ” Dan “Four Seasons in Belgium” Dengan Pendekatan Mimetik. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 33. <https://doi.org/10.29300/disastra.v1i1.1463>
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Sutanto, Y. M., Adib, A., Wahyudi, A. T., & Siwalankerto, J. (n.d.). *Perancangan Buku Concept Art Adaptasi Dari Novel*. Wulandari, E., & Aryanto, H. (2021). Perancangan Desain Karakter Senjata Tradisional Untuk Game Visual Novel Berbasis Powerpoint. *Barik*, 2(2), 166–179. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/41647/35841%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/41647%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>