

Concept Art Adaptasi dari Novel “Tujuh Kelana” Karya Nellaneva

Arrel Betha Anarsya

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang

Dwi Mutia Sari

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, 25171,
Indonesia

Abstract: *“Tujuh Kelana” is a local novel by Nellaneva with the genre fantasy fiction. This novel was published on August 05, 2020. This novel was published in Jakarta by Elex Media Komputindo. The purpose of designing concept art adaptations of the novel “Tujuh Kelana” by Nellaneva is to visualize a written work into the form of concept art so that it can be glimpsed by creative industry players or entertainment developers to be used as works of adaptation of entertainment products such as films, animations, and video games. In the design of the concept art adaptation of the novel “Tujuh Kelana” by Nellaneva is a 4d development method consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate. The data analysis method used in this design is SWOT analysis. The final result of this design is the main media in the form of artbooks and supporting media in the form of merchandise and informative print media.*

Keywords: *Tujuh Kelana, Concept art*

Abstrak: “Tujuh Kelana” merupakan sebuah karya novel lokal karangan Nellaneva dengan genre *fantasy fiction*. Novel ini diterbitkan pada 05 Agustus 2020. Novel ini diterbitkan di Jakarta oleh Elex Media Komputindo. Tujuan perancangan *concept art* adaptasi dari novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva adalah untuk memvisualisasikan sebuah karya tulis ke dalam bentuk *concept art* agar dapat dilirik pelaku industri kreatif atau developer *entertainment* untuk dijadikan karya adaptasi produk *entertainment* seperti film, animasi, dan video game. Pada perancangan *concept art* adaptasi novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva adalah metode pengembangan 4d yang terdiri dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode analisis data yang digunakan pada perancangan ini yaitu analisa SWOT. Hasil akhir dari perancangan ini yaitu media utama berupa *artbook* dan media pendukung berupa *merchandise* dan media cetak informatif.

Kata kunci: *Tujuh Kelana, Concept art*

LATAR BELAKANG

Indonesia sekarang ini telah banyak melahirkan penulis-penulis yang sangat berbakat. Salah satu penulis berbakat tersebut adalah Nellaneva dengan salah satu karya novelnya yaitu “Tujuh Kelana”. Novel “Tujuh Kelana” diterbitkan pada tahun 2020. Novel ini menceritakan kisah pemuda pemudi bernama Zarra dan Dion yang berusaha menjaga sebuah gerbang mistis bersama dengan kaum pelindung dari ancaman kaum pengkhianat.

Nellaneva dan “Tujuh Kelana” telah berhasil memasuki nominasi *Reader’s Choice Awards* pada tahun 2020 yang diadakan oleh PNFI dengan kategori “*Auhtor of the Year*”, “*Books of the Year*”, “*Best Indonesia Fantasy Fiction*”, dan “*Best Indonesia Cover of the Year*”. Dari empat kategori tersebut Nellaneva dan “Tujuh Kelana” berhasil memenangkan dua kategori yaitu “*Best Indonesia Fantasy Fiction*”, dan “*Best Indonesia Cover of the Year*”. Menangnya novel “Tujuh Kelana” sebagai “*Best Indonesia Fantasy Fiction*” menandakan

bahwa novel ini memiliki kesan yang bagus oleh para pembaca. Pada platform *Goodreads*, novel ini mendapat skor 4.08/5 dengan 140 ratings dan 51 ulasan positif

Sebagai "*Best Indonesia Fantasy Fiction*" novel "Tujuh Kelana" ini memiliki potensi yang besar untuk dijadikan sebuah adaptasi produk industri *entertainment* seperti animasi, komik, *video games*, maupun *live action*. Namun sejak 2 tahun diterbitkannya novel ini belum ada informasi mengenai adaptasi produk industri *entertainment* dari novel ini sehingga potensi yang ada menjadi sia-sia. Berdasarkan wawancara tidak langsung dengan Nellaneva selaku penulis novel "Tujuh Kelana" pada 24 Januari 2023 melalui *direct message Instagram*, novel-novel Nellaneva pernah mendapat tawaran dari *production house* untuk diadaptasi menjadi film. Tawaran tersebut tidak spesifik untuk novel "Tujuh Kelana" dan tidak ada informasi lanjutan dari penawaran tersebut. Menurut Nellaneva sendiri, yang menjadi pertimbangan dari pihak industri kreatif untuk mengadaptasi novel-novelnya yaitu visualisasi seperti efek spesial dan sihir. novel "Tujuh Kelana" sendiri belum memiliki visual selain *covernya*.

Melihat permasalahan yang telah diuraikan dan potensi yang dimiliki oleh novel "Tujuh Kelana", penulis sebagai mahasiswa desain komunikasi visual melihatnya sebagai sebuah kesempatan untuk eksplorasi dan improvisasi karya. Solusi permasalahan visual novel "Tujuh Kelana" adalah merancang sebuah *concept art* yang akan meliputi *character, environment*, dan *property* dari novel tersebut. *Concept art* menurut Suwasono (2017) merupakan bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan ide video game film, animasi, komik, atau media *entertainment* lainnya sebelum dimasukkan ke dalam produk akhir. Alasan penulis memilih *Concept art* untuk mengatasi permasalahan visual dari novel "Tujuh Kelana" karena target dari perancangan ini adalah pelaku industri kreatif atau *developer entertainment*. Selain itu *concept art* akan menjadi pedoman artistik untuk para pelaku industri kreatif atau *developer entertainment* sebelum masuk proses produksi. Tujuan perancangan *concept art* adaptasi dari novel "Tujuh Kelana" karya Nellaneva adalah untuk memvisualisasikan sebuah karya tulis ke dalam bentuk *concept art* agar dapat dilirik para pelaku industri kreatif atau *developer entertainment* untuk dijadikan karya adaptasi produk *entertainment* seperti film, animasi, dan video game.

KAJIAN TEORITIS

Concept art secara umum adalah bentuk seni visual yang digunakan untuk menyampaikan sebuah ide yang digunakan untuk keperluan pembuatan video game, film, animasi, komik, dan beberapa media lain, sebelum diwujudkan dalam produk akhir. Orang yang mengerjakan *concept art* disebut dengan *concept artist*. Tanuwijaya (2020) *Concept art* adalah bentuk gambar dengan tujuan utamanya adalah untuk menafsirkan sebuah gagasan

visual dari desain, ide, atau *mood*, untuk digunakan dalam pembuatan film, *video game*, animasi, maupun komik sebelum dimasukkan kedalam tahap produksi akhir.

Warna adalah unsur yang sangat penting dalam desain grafis dan seni. Menurut Prawira (1999), warna merupakan salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual lainnya. Dalam *concept art* sendiri warna penggunaannya sangat penting. Menurut Izzo (2017), terdapat 3 fungsi warna pada *concept art* yaitu mengatur emosi & suasana, mengekspresikan kedalaman & tiga dimensi, dan membantu komposisi.

Secara umum tipografi adalah ilmu tentang menata dan menyusun huruf. Menurut Rustan (2011), secara tradisional tipografi adalah sesuatu yang kaitannya erat dengan setting huruf dan pencetakannya, namun pada masa kini tipografi dimaknai dengan segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Pada saat ini praktek tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang yang lain seperti multimedia, animasi, web, dan lain-lain. Dalam *concept art* tipografi berfungsi sebagai penyampai informasi mengenai rancangan konsep yang dibuat.

Layout pada dasarnya adalah desain tata letak elemen visual. Menurut Rustan (2008), layout adalah tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat. Tujuan layout adalah mendukung penataan elemen visual dan membuat tampilan menjadi komunikatif.

Perancangan *concept art* adaptasi dari novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva membutuhkan karya relevan yaitu “*The Art of Assassin’s Creed Valhalla*”. Memiliki kemiripan yang sama yaitu sama-sama diadaptasi dari sebuah novel, ada beberapa hal yang menjadi komparasi. “*The Art of Assassin’s Creed Valhalla*” dirancang untuk kebutuhan produksi game “*Assassin’s Creed Valhalla*” sedangkan perancangan *concept art* adaptasi dari novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva bertujuan untuk memvisualisasikan sebuah karya tulis ke dalam bentuk *concept art* agar dapat dilihat dan dipertimbangkan oleh pelaku industri kreatif.

METODE PERANCANGAN

Pada perancangan *concept art* adaptasi novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva adalah metode pengembangan 4d. Metode pengembangan 4d dalam perancangan ini bertujuan untuk mendefinisikan suatu permasalahan hingga mengembangkan uji kelayakan suatu karya. Sesuai dengan namanya, Metode pengembangan 4d terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Adapun rincian proses perancangannya adalah sebagai berikut :

- *Define* (Pendefinisian). Tahap ini bertujuan untuk mendefinisikan permasalahan yang ada pada suatu perancangan. Dalam perancangan ini, permasalahan yang dapat didefinisikan yaitu novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva yaitu novel ini belum mendapatkan tawaran

adaptasi dari pelaku industri kreatif dan novel ini belum memiliki bentuk visual selain cover.

- *Design* (Perancangan). Tahap ini bertujuan untuk rancangan awal dari suatu karya. Pada perancangan ini dimulailah membuat konsep-konsep dan bentuk visual dari novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva. Bentuk visual yang dirancang meliputi karakter, environment, dan props.
- *Develop* (Pengembangan). Tahap ini bertujuan untuk rancangan awal dari suatu karya. Pada perancangan ini dimulailah membuat konsep-konsep dan bentuk visual dari novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva. Bentuk visual yang dirancang meliputi karakter, environment, dan props.
- *Disseminate* (Penyebaran). Pendistribusian perancangan ini akan dilakukan dengan mengunggah concept art ke dalam sosial media dan forum *showcase* para seniman yaitu *Artstation* dan *Deviantart* dalam bentuk preview singkat. Kemudian untuk keseluruhan penuh concept art pada perancangan ini akan didistribusikan secara digital melalui platform publikasi buku online yaitu *Anyflips*.

METODE PENGUMPULAN DATA

1. Data Primer

Pada perancangan ini, penulis mendapatkan data primer melalui wawancara secara tidak langsung dan *Internet-based reasearch*. Wawancara secara tidak langsung penulis lakukan pada dengan Nellaneva selaku penulis novel “Tujuh Kelana” pada 24 Januari 2023 melalui *direct message Instagram*. Wawancara secara tidak langsung dilakukan agar mengetahui permasalahan yang ada pada novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva. Hasil wawancara tidak langsung tersebut adalah novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva belum pernah secara spesifik mendapatkan tawaran adaptasi dari pelaku industri kreatif. Menurut Nellaneva sendiri yang menjadi pertimbangan oleh pelaku industri kreatif adalah visualisasi dari novel tersebut. Kemudian untuk menunjang data primer lebih banyak, penulis melakukan *Internet-based reasearch*. *Internet-based reasearch* dilakukan dengan melihat postingan dan ulasan mengenai novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva di internet.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari artikel-artikel, jurnal, buku, maupun laporan-laporan penelitian yang berhubungan dengan perancangan, yaitu meliputi data verbal mengenai *concept art*. Selain itu juga dikumpulkan sumber lain yang memiliki keterkaitan dengan *concept art* seperti warna, *layout*, dan tipografi.

METODE ANALISIS DATA

Metode Analisa data yang digunakan pada perancangan *concept art* adaptasi novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva adalah analisa SWOT. Tujuan digunakan analisa SWOT adalah untuk mengidentifikasi nilai suatu produk atau karya. analisa SWOT terdiri dari 4 bagian yaitu *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), Dan *Threat* (Ancaman). Berikut hasil analisa SWOT dari novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva.

1. *Strength* (Kekuatan)

- Memiliki banyak penghargaan seperti “*Best Indonesia Fantasy Fiction*” pada tahun 2020 dan Watty Awards dengan kategori cerita sosial pada tahun 2016.
- Memiliki skor yang bagus di beberapa platform seperti *Wattpad* dan *Goodreads*.

2. *Weakness* (Kelemahan)

- Belum memiliki bentuk visual selain cover.

3. *Opportunities* (Peluang)

- Sebagai “*Best Indonesia Fantasy Fiction*” novel “Tujuh Kelana” ini memiliki potensi yang besar untuk dijadikan sebuah adaptasi produk industri entertainment. Konsumen Deanke yang sudah meluas tidak hanya di Kota Padang namun

4. *Threats* (Ancaman)

- Banyak novel-novel yang terkenal sejak lama dari penulis senior seperti karya-karya Tere Liye.
- Terdapat banyak saingan dari genre yang serupa maupun tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari perancangan ini yaitu media utama berupa *artbook*. *Artbook* ini berisi visualisasi dari karakter, environment, dan properti yang ada pada novel “Tujuh Kelana” dalam bentuk *concept art*. *Art style* yang dipilih dalam perancangan ini adalah *manga* atau *anime style*. alasan pemilihan *art style* tersebut adalah karena tokoh format cerita yang mana tokoh utama wanita dikelilingi oleh para hero sehingga penggunaan style *manga* atau *anime* akan dapat mengarah langsung pada game yang bertemakan *otome* atau *shoujo*.

1. Final Concept art

Perancangan karakter, *environment* dan properti merujuk pada deskripsi atau gambaran yang ada pada novel Tujuh Kelana. Kemudian juga merujuk pada referensi-referensi yang dianggap dapat merepresentasikan dunia dari novel “Tujuh Kelana”. Penulis juga bereksperimen dengan menggunakan berbagai efek, tone warna, dan foto untuk mencapai hasil yang imersif dan atmosferis.



Gambar 1. Concept art Karakter Zarra Mediana



Gambar 2 Concept art *environment* reruntuhan



Gambar 3 Concept art properti fragmen kunci

2. Warna

Penggunaan warna pada perancangan concept art adaptasi dari novel tujuh kelana adalah warna-warna yang kiranya dapat merepresentasikan mood, atmosfer, dan tone dari karakter environment dan properti yang ada pada novel tujuh kelana. Berikut rincian warna tersebut.



Gambar 4 Warna yang digunakan concept art adaptasi dari novel Tujuh Kelana

3. Tipografi

Untuk font yang digunakan dalam perancangan concept art adaptasi dari novel “Tujuh Kelana” adalah font Century dan Constantia

ABCDEFGHI
 JKLMNOPQR
 STUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz
 0123456789

Gambar 5 Gambar font Century

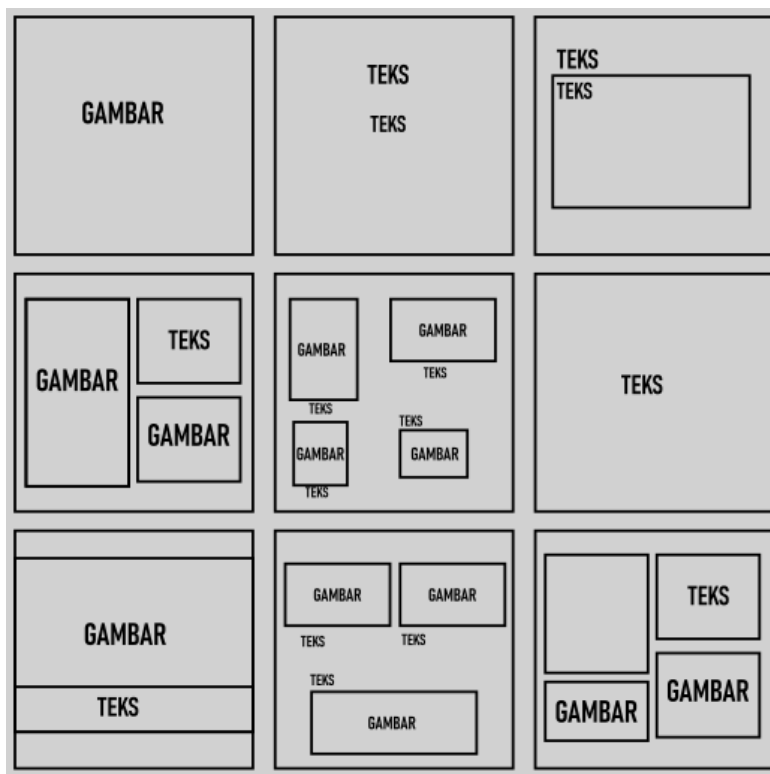
Pada perancangan concept art adaptasi dari novel tujuh kelana, Font Century digunakan pada bagian judul dan penamaan. Font Century memiliki gaya yang klasik dan elegan sehingga cocok untuk penggunaan sebagai judul

ABCDEFGHIJKLMNOP
 OPQRSTUVWXYZÀÅ
 abcdefghijklmnopqrst
 uvwxyzàåé&12345678
 901234567890(\$£€.,!?)

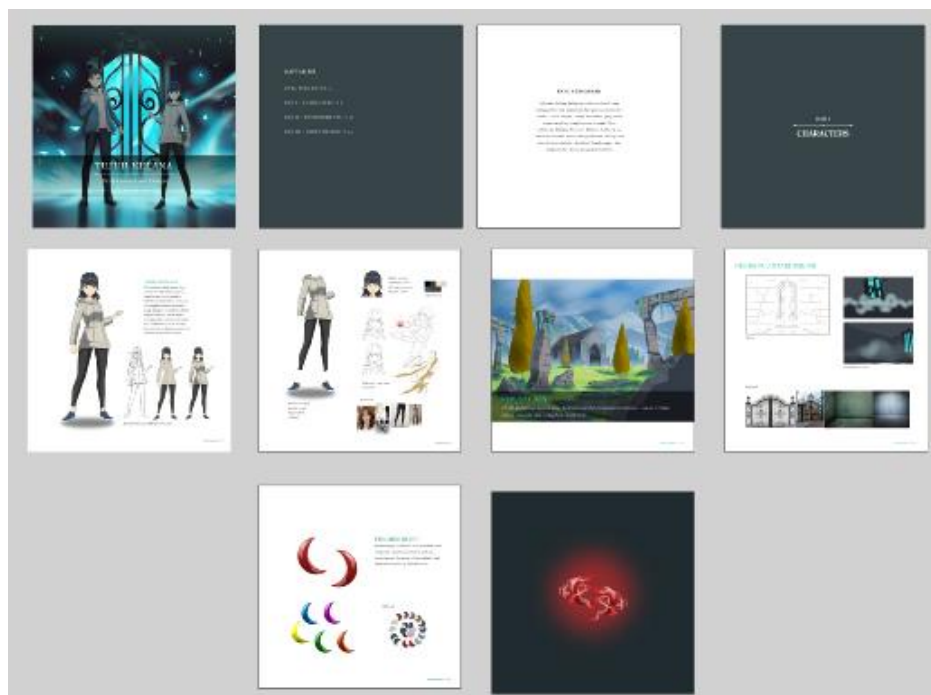
Gambar 6 Gambar font Constantia

Font Constantia digunakan untuk pemberian informasi berupa penjelasan. Font Constantia memiliki bentuk yang klasik dan elegan juga. Selain itu font Constantia juga memiliki sedikit unsur dekoratif sehingga font ini memiliki readability dan legibility yang baik.

4. Final Media Utama



Gambar 7 Layout media utama (Artbook)



Gambar 8 Final Artbook

KESIMPULAN

Concept art secara umum adalah bentuk seni visual yang digunakan untuk menyampaikan sebuah ide yang digunakan untuk keperluan pembuatan video game, film, animasi, komik, dan beberapa media lain, sebelum diwujudkan dalam produk akhir. Pada perancangan ini penulis berusaha untuk membuat visualisasi dalam bentuk *concept art* yang dapat merepresentasikan dunia dari novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva.

Hal yang melatarbelakangi perancangan ini adalah tersia-siakannya potensi yang dimiliki dari novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva sebagai “*Best Indonesia Fantasy Fiction*” karena tidak mendapat perhatian dari pelaku industri kreatif. Selain untuk visualisasi, perancangan ini juga bertujuan untuk menarik perhatian pelaku industri kreatif. dijadikan karya adaptasi produk *entertainment*.

Pada perancangan *concept art* adaptasi novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva adalah metode pengembangan 4d. adapun tahapan dari pengembangan tersebut yaitu proses *define* yaitu mendefinisikan permasalahan yang ada pada suatu perancangan. Kemudian *design* rancangan awal dari suatu karya. *Develop* yaitu mewujudkan konsep-konsep dan bentuk visual yang telah dirancang pada tahap Design (Perancangan) ke dalam media utama dan media pendukung. Dan yang terakhir yaitu Penyebaran dilakukan dalam bentuk distribusi.

Penulis memilih media utama *Artbook* agar seluruh perancangan yang ada dapat terstruktur dan tidak berantakan. Untuk media pendukung, memilih merchandise dan media cetak informatif.

SARAN

Perancangan *concept art* adaptasi novel “Tujuh Kelana” karya Nellaneva diharapkan agar menjadi pedoman artistik untuk para pelaku industri kreatif atau *developer entertainment* sebelum masuk proses produksi. Selain itu penggabungan imajinasi, kreativitas, dan keahlian artistik harus lebih diperhatikan untuk menciptakan dunia dan karakter yang unik.

DAFTAR REFERENSI

- Izzo, Raffaele. 2017. *Creating A Color Scheme*, <https://evenant.com/creating-a-color-scheme/>, diakses pada 1 Februari 2023.
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Huruf, Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Tanuwijaya, S. 2020. *Perancangan Buku Concept Art berdasarkan Novel The Monstrumologist Karya Rick Yancey*, https://senirupaikj.ac.id/ruang_pamer/desain-komunikasi-visual/perancangan-buku-concept-art-berdasarkan-novel-the-monstrumologist-karya-rick-yancey/. diakses pada 1 Februari 2023