



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR**

**NAMA / NPM** : 1. ALDHY NOVIAN SULISTYO / 061160004  
2. RIKI YANTO / 061160003

**PROGRAM STUDI** : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA (D3)

**JUDUL** : *CONCEPT ART 3 DIMENSI* KARAKTER  
SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II

**Tanggal : 06 Maret 2020**

**Mengetahui,**

**Pembimbing**

**Direktur**

**Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si.**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIDN : 0229108302**

**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR**

**NAMA / NPM** : 1. ALDHY NOVIAN SULISTYO / 061160004  
2. RIKI YANTO / 061160003

**PROGRAM STUDI** : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA (D3)

**JUDUL** : *CONCEPT ART 3 DIMENSI KARAKTER*  
SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II

**Tanggal : 06 Maret 2020**

**Tanggal : 17 Februari 2020**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

**Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.**

**Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.**

**NIDN : 0208058801**

**NIDN : 0224048203**

**Menyetujui,**

**Direktur,**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP : 09.PCT.13**

**MOTTO :**

*“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”*

***(QS Ar Ra’d 11)***

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”*

***(QS Al Insyirah 5 - 6)***

**Kupersembahkan kepada :**

- Kedua orang tua kami tercinta
- Rahma Deswita istriku tercinta (Riki Yanto)
- Saudara-saudari kami tersayang
- Hendra Rotama, S.Pd., M.Sn. atas Pembimbing Akademik
- Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si. atas Pembimbing LTA
- Para pendidik yang kuhormati
- Teman-teman seperjuangan

## **Kata Pengantar**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul ***Concept Art 3 Dimensi Karakter Sultan Mahmud Badaruddin II*** ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan penulisan dari tugas akhir ini adalah untuk bertujuan menambah wawasan tentang ***Concept Art 3 Dimensi Karakter Sultan Mahmud Badaruddin II*** bagi para pembaca dan juga bagi penulis.

Saya mengucapkan terima kasih kepada **kedua orang tua kami, Saudara/i, Rahma Deswita (Istri Riki Yanto)**, yang telah memberikan semangat untuk belajar diperuliahkan. **Dosen Pembimbing Akademik Hendra Rotama, S.Pd., M.Sn. Dosen Pembimbing LTA Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si. Dosen Penguji 1. Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn. Dosen Penguji 2. Eka Prasetya Sugara, S.T., M.Kom.** yang telah memberikan bimbingan ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan sesuai dengan bidang studi yang saya tekuni.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membagi sebagian pengetahuannya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Kami menyadari, bahwa tugas akhir yang kami tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan kami nantikan demi kesempurnaan tugas akhir ini.

Palembang, 5 Maret 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah Penelitian.....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.4.1 Bagi Mahasiswa .....	4
1.4.2 Bagi Tempat Penelitian.....	4
1.4.3 Bagi Akademik.....	4
1.5 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Landasan Teori .....	6
2.1.1 <i>Concept Art</i> .....	6
2.1.2 Konsep 3D <i>Modelling</i> .....	7
2.1.3 Proses desain.....	8
2.1.4 Buku.....	9

2.1.5 Warna .....	9
2.1.6 Bentuk.....	10
2.1.7 Sketsa.....	10
2.1.7 Tipografi.....	11
2.2 Hasil Penelitian Terdahulu .....	11

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	14
3.1.1 Lokasi Penelitian.....	14
3.1.2. Waktu Penelitian.....	14
3.2 Jenis Data.....	14
3.2.1 Data Primer.....	14
3.2.2 Data Sekunder.....	17
3.3 Teknik Perancangan.....	17
3.3.1 Konsep Visual.....	18
3.3.2 Konsep Karakter.....	19
3.3.3 Konsep Warna.....	19
3.3.4 Konsep Huruf.....	20
3.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	23
3.5 Alat dan Bahan.....	23
3.5.1 Alat.....	23
3.5.2 Bahan .....	24
3.5.3 <i>Software</i> .....	24
3.6 Tahap Pengerjaan.....	26
3.6.1 <i>Research</i> .....	26
3.6.2 <i>Thumbnails</i> .....	26
3.6.3 <i>Roughs</i> .....	29
3.6.2.1 Tahap Pembuatan Karakter.....	29

3.6.2.1 Tahap Pembuatan Buku.....	34
3.7 <i>Comprehensives</i> .....	39
3.8 <i>Ready To Press</i> .....	42
<b>BAB IV ANALISIS PEMBAHASAN</b>	
4.1 Analisis.....	42
4.1.1 Analisis Visual.....	42
4.1.2 Analisis Huruf.....	42
4.1.3 Analisis Warna .....	44
4.2 Pembahasan.....	47
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	56
5.2 Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xviii</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN .....</b>	<b>xx</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lukisan Di dalam Museum SMB II.....	15
Gambar 3.2 Konsep Warna .....	20
Gambar 3.3 <i>Font Open Sans</i> .....	21
Gambar 3.4 <i>Font Times New Roman</i> .....	22
Gambar 3.5 <i>Font Deschamber</i> .....	22
Gambar 3.6 Spesifikasi Laptop.....	24
Gambar 3.7 Sketsa SMB II.....	26
Gambar 3.8 Sketsa <i>Layout</i> Depan Buku.....	27
Gambar 3.9 Sketsa <i>Layout</i> Belakang Buku.....	28
Gambar 3.10 Sketsa Isi <i>Layout</i> Buku.....	28
Gambar 3.11 Hasil Proses Pengerjaan Kepala.....	29
Gambar 3.12 Hasil Proses Pengerjaan <i>Body</i> .....	30
Gambar 3.13 Hasil Proses Pengerjaan <i>Full Body</i> .....	30
Gambar 3.14 Proses Pengerjaan <i>Rigging</i> .....	31
Gambar 3.15 Proses Penggabungan <i>Rigging</i> Ke <i>Body</i> .....	31
Gambar 3.16 Proses <i>Unwrap UVW</i> .....	32
Gambar 3.17 Hasil <i>Unwrap UVW</i> pakaian dan tangan.....	32
Gambar 3.18 Hasil <i>Unwrap UVW</i> celana dan sepatu.....	33
Gambar 3.19 <i>Unwrap UVW</i> Kulit dan wajah .....	33
Gambar 3.20 Proses Penggabungan <i>Texture</i> ke <i>Body</i> .....	34
Gambar 3.21 Pembuatan <i>Cover</i> Depan .....	35

Gambar 3.22 Pembuatan <i>Cover</i> Belakang.....	35
Gambar 3.23 <i>Layout</i> Pemisah Buku.....	36
Gambar 3.24 Halaman <i>Layout</i> Kata Pengantar .....	36
Gambar 3.25 Pembuatan Halaman <i>Layout</i> Daftar Isi.....	37
Gambar 3.26 Halaman <i>Layout</i> Pendahuluan.....	37
Gambar 3.27 Pembuatan Halaman Setiap Kategori.....	38
Gambar 3.28 Pembuatan Halaman <i>Layout</i> Karakter dan Properti.....	38
Gambar 3.29 Hasil <i>Jpeg Cover</i> Depan.....	39
Gambar 3.30 Hasil <i>Jpeg Cover</i> Belakang.....	40
Gambar 3.31 hasil <i>Jpeg layout</i> halaman pemisah buku.....	40
Gambar 3.32 hasil <i>Jpeg layout</i> halaman properti.....	41
Gambar 3.33 hasil <i>Jpeg layout</i> halaman properti.....	41
Gambar3.34 hasil buku yang sudah di cetak.....	42
Gambar 4.1 <i>Font Open Sans</i> .....	43
Gambar 4.2 <i>Font Times New Roman</i> .....	43
Gambar 4.3 <i>Font Deschamber</i> .....	44
Gambar 4.4 Warna Hijau.....	45
Gambar 4.5 Warna Tosca.....	45
Gambar 4.6 Warna Coklat.....	46
Gambar 4.7 Warna Merah Maron.....	46
Gambar 4.8 Tampilan Karakter SMB II Tampak Depan.....	47

Gambar 4.9 Tampilan Karakter SMB II Tampak Perspektif Samping.....	48
Gambar 4.10 Tampilan SMB II Tampak Depan.....	48
Gambar 4.11 Tampilan Satu Set Pakaian SMB II.....	49
Gambar 4.12 Tampilan <i>Cover</i> Buku Bagian Depan.....	50
Gambar 4.13 Tampilan Punggung Buku.....	50
Gambar 4.14 Tampilan <i>Cover</i> Buku Bagian Belakang.....	51
Gambar 4.15 Tampilan Mug SMB II.....	51
Gambar 4.16 Tampilan Poster SMB II.....	52
Gambar 4.17 Tampilan Gantungan Kunci SMB II.....	52
Gambar 4.18 Tampilan Baju SMB II.....	53
Gambar 4.19 Tampilan Buku SMB II.....	54
Gambar 4.20 Tampilan Hasil Stand Panel.....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
-------------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian (Fotokopi)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian LTA (Asli)

## ***ABSTRACT***

ALDHY NOVIAN SULISTYO, RIKI YANTO. *Concept Art 3 Dimensions of Characters Sultan Mahmud Badaruddin II.*

*Sultan Mahmud Badaruddin II was one of the National Heroes in South Sumatera. In 1984, Sultan Mahmud Badaruddin II was named a National Hero based on the President of the Republic of Indonesia. The purpose of this research is to create a 3 Dimensional Concept Art of Sultan Mahmud Badaruddin II Character which later can become the main media for adolescents sp they can fet education about people contributing to Indonesia, especially the city of Palembang. The method used is research, thumbrails, roughs, comprehensives, and ready to press. The author produces a book about 3 dimensionak concept art of Sultan Mahmud Badaruddin II Character in A4 paper sise containing 18 sheets of paper and become 35 pages.*

***Keywords : Concept Art, 3 Dimensions, Sultan Mahmud Badaruddin II Character, 3D Animation Design.***

## ABSTRAK

ALDHY NOVIAN SULISTYO, RIKI YANTO. *Concept Art 3 Dimensi Karakter Sultan Mahmud Badaruddin II.*

Sultan Mahmud Badaruddin II adalah salah seorang Pahlawan Nasional di Sumatera Selatan, pada tahun 1984 Sultan Mahmud Badaruddin II dinobatkan menjadi Pahlawan Nasional berdasarkan Presiden Republik Indonesia. Tujuan penelitian adalah membuat *Concept Art 3 Dimensi* karakter Sultan Mahmud Badaruddin II yang nantinya bisa menjadi media utama untuk para remaja agar bisa mendapat edukasi mengenai orang berjasa untuk Indonesia khususnya kota Palembang. Metode yang dipakai *research, thumbnails, roughs, comprehensives, dan ready to press*. Penulis menghasilkan karya buku tentang *concept art 3 dimensi* karakter Sultan Mahmud Badaruddin II yang berukuran kertas A4 yang berisi 18 lembar kertas dan menjadi 35 halaman.

**Kata kunci : Concept Art, 3 Dimensi, Karakter Sultan Mahmud Badaruddin II, Desain 3D Animasi.**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri Desain komunikasi visual adalah seni yang menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa atau visual yang disampaikan melalui media berupa desain. (Anggraini dan Nathalia, 2016: 15). Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan *layout* untuk menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang di tuju. (Sumbo, 2015: 5). Berdasarkan kedua definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa desain komunikasi visual adalah media yang menggunakan bahasa rupa atau visual dengan mengolah elemen desain grafis melalui proses desain bertujuan untuk menginformasikan kepada target yang dituju, salah satu media visual yang ada pada Desain Komunikasi Visual adalah *Concept Art*.

*Concept Art* adalah salah satu bentuk Ilustrasi di mana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari desain, ide atau mood untuk digunakan dalam film, *video game*, animasi atau buku komik sebelum dimasukkan dalam produksi akhir, untuk perancangan film animasi yang baik sangat lah bergantung dengan *concept art* nya, yang terdiri dari



perancangan karakter, properti, dan *environment*. (Vianja 2018: 175). Contohnya film *toy story*, jadi sebelum pembuatan film tersebut bagian produksi *Concept Art* telah menghasilkan *artwork* sebagai referensi untuk alur produksi selanjutnya. Seperti halnya penulis yang akan membuat *Concept Art* tentang Sultan Mahmud Badarudin II, penulis akan membuat sebuah karakter dengan beberapa *pose* atau gaya yang nantinya akan di gunakan dalam film ataupun video game, namun hanya sebatas membuat karakter nya saja tidak sampai ke pembuatan film atau game nya.

Berdasarkan wawancara *tour guide* dari Museum Sultan Mahmud Badarudin II yaitu bapak Abisofyan beliau mengatakan Sultan Mahmud Badarudin II adalah pemimpin kesultanan Palembang – Darussalam selama dua periode yaitu periode 1803 hingga 1813 dan 1818 hingga 1821, setelah masa pemerintahan ayahnya, Sultan Mahmud Badarudin di masa periode 1776 hingga 1803. Nama aslinya sebelum menjadi sultan adalah Raden Hasan Pangeran Ratu dalam masa pemerintahannya, ia beberapa kali memimpin pertempuran melawan Inggris dan Belanda, di antaranya yang disebut perang Menteng. Pada tahun 1984, Sultan Mahmud Badarudin II ditetapkan sebagai pahlawan nasional berdasarkan keputusan Presiden Republik Indonesia, saat masa kepresidenan Ir. Soeharto. Sehingga namanya kini telah di abadikan sebagai nama bandara internasional di Palembang, yaitu Bandara Sultan Mahmud Badarudin II dan mata uang rupiah pecahan 10.000 yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia pada tanggal 20 Oktober 2005.

Berdasarkan Penulis tertarik mengangkat karakter Sultan Mahmud Badarudin II dikarenakan belum ada peneliti yang mengangkat media *Concept Art* karakter 3 Dimensi dari Sultan Mahmud Badarudin II, serta masih kurangnya pengetahuan tentang karakter maupun sejarah dari Sultan Mahmud Badaruddin II khususnya para remaja.

Upaya Kemudian penulis merancang sebuah media *Concept Art*, yang berjudul “***Concept Art 3 Dimensi karakter Sultan Mahmud Badarudin II***”, yang nantinya penelitian ini diharapkan bisa untuk menjadi media utama untuk para remaja agar bisa mendapat edukasi mengenai orang yang berjasa untuk Indonesia khususnya kota Palembang.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang diatas yaitu Bagaimana merancang sebuah media cetak berbentuk buku tentang *Concept Art 3D* karakter Sultan Mahmud Badarudin II ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk dijadikan referensi dalam pembuatan film, *video game*, maupun animasi serta menjadi media untuk masyarakat Indonesia khususnya di Sumatera Selatan agar mendapat edukasi dari sebuah *concept art* dalam bentuk karakter 3D yang nantinya bisa di masukan ke dalam film, video game, animasi ataupun komik dan bisa menarik perhatian khususnya para remaja.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

1. Penulis dapat menerapkan ilmu yang di dapat selama belajar di Politeknik PalComTech
2. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang proses dan tahapan pengerjaan *Concept Art* dalam bentuk 3D.
3. Dapat menghasilkan pembelajaran produk visual yang kreatif, modern dan menarik perhatian.

### **1.4.2 Manfaat Bagi Masyarakat**

1. Mendapatkan wawasan mengenai bagaimana perjuangan seorang Raden Hasan Pangeran Ratu (Sultan Mahmud Badarudin II), memperjuangkan wilayah Indonesia khususnya Sumatra Selatan yaitu kota Palembang.
2. Mengetahui gambaran bentuk dari seorang Sultan Mahmud Badaruddin II.

### **1.4.3 Manfaat Bagi Akademik**

Menjadi referensi dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya dan dapat di jadikan bahan acuan yang dapat menambah pengetahuan bagi generasi seterusnya di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV).

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Penulis menggunakan sistematika penulisan sesuai ketentuan yang telah ditetapkan, untuk mewujudkan suatu hasil laporan dengan penyusunan yang baik dan benar.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat uraian mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini memuat uraian mengenai landasan teori yang digunakan dan hasil penelitian terdahulu.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai objek dan waktu penelitian, jenis data, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan bahan serta tahapan pengerjaan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil analisis visual, huruf dan warna, perancangan dan hasil pembahasan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini memuat mengenai kesimpulan dan saran penulis terkait laporan tugas akhir ini, yang diharapkan akan berguna dalam penelitian yang akan datang.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 *Concept Art***

*Concept Art* adalah salah satu bentuk Ilustrasi di mana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari desain, ide atau mood untuk digunakan dalam film, *video game*, animasi atau buku komik sebelum dimasukkan dalam produksi akhir, untuk perancangan film animasi yang baik sangat lah bergantung dengan *concept art* nya, yang terdiri dari perancangan karakter, properti, dan *environment*. (Vianja 2018: 175). Adapun teori menurut Reymond, Wibowo, dan Rika (2016: 2) dalam proses pembuatan film, *video game* dan juga animasi terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi, pada tahap pra produksi konsep menjadi sebuah hal dasar yang penting dalam proses pembuatannya. Hal itu dikarenakan pada tahap ini semua ide dan gagasan yang dibuat akan diilustrasikan untuk digunakan dalam proses produksi. Tahap pembuatan tersebut biasa disebut dengan istilah *concept art*. *Concept art* tersebut mencakup mulai dari penggambaran karakter, peralatan atau *property*, alat transportasi, dan adegan.

Pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Concept Art* merupakan bentuk ilustrasi yang bisa menjadi referensi dalam pembuatan film, *video game*, maupun animasi dan komik sebelum masuk ke produksi akhir.

### **2.1.2 Konsep dasar 3D Modeling**

Menurut 3D *modeling* dari suatu objek dapat di lihat sebagai proses lengkap yang dimulai dari mendapatkan data dan berakhir dengan sebuah model 3D yang interaktif dalam sebuah komputer. Kadang pemodelan 3D hanya diartikan sebagai proses konversi sebuah ukuran yang terbayang-bayang menjadi jaring-jaring yang berbentuk segitiga (*mesh*) atau permukaan yang memiliki *texture*, walaupun hal tersebut harus menggambarkan proses yang kompleks dari rekonstruksi sebuah objek. Pemodelan 3D dibutuhkan di banyak bidang seperti *inspection, navigation, object identification, visualization and animation*. Membuat sebuah model 3D yang lengkap, akurat dan realistis dari sebuah gambar masih merupakan hal yang sulit, terutama untuk model yang besar dan kompleks. Secara umum pemodelan 3D terdiri dari beberapa proses, antara lain desain, pengukuran secara 3D, kerangka dan pemodelan, pemberian *tekstur* dan visualisasi. (Remondino dalam Aries, 2011: 10).

### 2.1.3 Proses Desain

Proses desain menurut Arntson dalam Chara (2012: 19) memberi contoh proses desain yang dapat di aplikasikan untuk desain grafis secara umum

1. *Research*, mempersiapkan solusi desain. Cari tahu siapa sasarannya, batasan gaya, biaya, waktu, tujuan proyek. Kumpulkan dan pelajari seluruh materi yang berkaitan.
2. *Thumbnails*, visualisasikan alternatif ide dengan cepat. Dengan membuat *thumbnails* (sketsa berukuran 5 x 8 cm), menolong menemukan ide dari berpikir, pencarian, dan mengklasifikasi.
3. *Roughs*, setelah selesai eksplorasi pilih *thumbnail* terbaik untuk dibuat menjadi desain di komputer dan mintalah *review* dari klien. Kemungkinan dilakukan revisi atau membuat alternatif *thumbnails* kembali. Manfaatkan tahap ini untuk memilih elemen yang tidak dapat terlihat jelas pada tahap *thumbnails* seperti pemilihan *font*, bentuk, kesesuaian elemen visual dengan format, warna, bahkan membandingkan nilai (*value*) desain dengan nilai lain. Jangan sampai terjadi salah persepsi karena visualisasi mirip dengan identitas lain.
4. *Comprehensives*, hasil jadi untuk dimintai *approval*. Lebih baik jika dapat menunjukkan ke klien contoh hasil cetak.

5. *Ready for Press*, desain siap diproduksi, *file* harus dipersiapkan dengan baik. Pilih printer atau percetakan yang dapat mencetak sesuai dengan desain yang telah disetujui

#### **2.1.4 Buku**

Menurut Erwin, Undang, dan Rika (2016: 28) Buku merupakan sebuah media atau alat informasi yang mungkin sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu. Sedangkan menurut oxford dalam Nick (2014: 565) buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya yang berisi tulisan atau gambar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa buku merupakan sebuah media informasi berbentuk kumpulan kertas atau bahan yang dijilid menjadi satu yang berisi tulisan atau gambar.

#### **2.1.5 Warna**

Warna Menurut Dameria dalam Kartini (2016: 55) adalah sensasi visual yang melibatkan tiga *element* yaitu sumber cahaya, objek, dan penonton. Sedangkan menurut Sanyoto dalam Tri dan Dian (2018: 4) warna dapat didefinisikan secara sifat fisiknya sebagai cahaya yang dipancarkan sebagai pengalaman dari indera penglihatan seseorang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis bisa menyimpulkan bahwa warna merupakan cahaya yang dipancarkan



sebagai pengalaman dari indera penglihatan seseorang yang melibatkan tiga *element* yaitu sumber cahaya, objek, dan penonton.

### **2.1.6 Bentuk**

Menurut Danesi dalam Faridah, dkk (2012: 265) bentuk adalah sebuah penanda visual yang bergabung dari pada titik dan garis. Sedangkan menurut Putri dalam Athika dan Lukman (2016: 54) Bentuk adalah seperangkat garis yang ditempatkan berdekatan, memiliki diameter, tinggi dan lebar. Ini merupakan obyek 2 (dua) dimensi. Berdasarkan sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu huruf, simbol, dan bentuk nyata. Selain itu hal ini dapat digunakan sebagai perantara sebuah ide.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa bentuk adalah sebuah gabungan dari pada garis dan titik yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar yang dapat digunakan sebagai penanda visual maupun perantara sebuah ide.

### **2.1.7 Sketsa**

Menurut Anton (2017: 69) Sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail. Sedangkan menurut Banny (2013: 35) Sketsa merupakan tahap awal setelah memperoleh ide atau gagasan awal. Sebab itu dalam menggunakan sketsa, pendidik dapat menuangkan ide-ide ke dalam bentuk gambar sederhana atau menuliskan draf kasar, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa bahwa sketsa adalah gambar sederhana yang melukiskan bagian pokok tanpa detail, yang merupakan tahap awal setelah memperoleh ide atau gagasan awal.

### **2.1.8 Tipografi**

Menurut Cotton dalam Prissy (2017: 151), tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Sedangkan menurut Adi (2010: 192) tipografi adalah ilmu tentang komponen visual dari tulisan, dimana suatu teks adalah bagian dari kata-kata.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa bahwa sketsa adalah gambar sederhana yang melukiskan bagian pokok tanpa detail, yang merupakan tahap awal setelah memperoleh ide atau gagasan awal.

## **2.2 Penelitian Terdahulu**

Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan terhadap penelitian yang penulis ambil untuk pengerjaan laporan tugas akhir yang berjudul *concept art* 3D Karakter Sultan Mahmud Badaruddin II.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Arief Agung Suwasono	2017	<i>Concept Art</i> dalam desain animasi	Jurnal Dekave Vol.10,No.1, 2017	Penelitian ini menghasilkan model <i>Concept Art</i> yang dikaji dari beberapa pengembang artistik. Yang harus dipahami oleh pembuat <i>Concept Art</i> bahwa animasi adalah sebuah ilusi mata dari rangkaian gambar-gambar ( <i>persistence of illusion</i> ), yang hidup di mata <i>audience</i> .
2.	Vianja Magfira Lacinta Indra	2018	Perancangan <i>Concept Art</i> Karakter Animasi 2D Sebagai upaya dalam meningkatkan kepercayaan diri pada wanita remaja – dewasa.	e-Proceeding of Art & Design : Vol,5, No.1 Maret 2018, ISSN: 2355-9349	<i>Concept Art</i> ini sebagai kontribusi dalam gerakan <i>body positive</i> sebagai upaya untuk meningkatkan rasa kepercayaan dan cinta diri, khususnya untuk wanita remaja dewasa yang pernah atau sedang mengalami masalah dengan <i>body image</i> atau citra tubuhnya.
3.	Raymond Ferdinand Apriatono, Wibowo, Rika Febriani	2016	Perancangan <i>Concept Art</i> Berdasarkan Perang Diponegoro.	DKV dan Desain, Universitas Kristen Petra, 2016, ISSN: 121-131, Surabaya.	<i>Concept Art</i> ini dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan <i>Video Game</i> , dan juga untuk memperkenalkan kembali tokoh pahlawan diponegoro melalui cara yang lebih menarik.

Dari beberapa penelitian di atas terdapat benang merah, yaitu perancangan *concept art* 3 dimensi berbentuk buku merupakan media yang menarik untuk memperkenalkan sebuah karakter kepada *audience* atau masyarakat luas.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **3.1.1 Lokasi Penelitian**

Penulis melakukan penelitian di Museum Sultan Mahmud badaruddin II, Jl. Sultan Mahmud Badaruddin, 19 ilir, kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30114.

##### **3.1.2 Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan selama 2 kali dalam 15 hari terhitung dari tanggal 15 s/d 29 november 2019.

#### **3.2 Jenis Data**

##### **3.2.1 Data Primer**

Menurut Setiawan dalam Ninik (2012: 4) data primer merupakan data yang di peroleh langsung dari responden yang menjadi objek dalam sebuah penelitian.

##### **a. Observasi**

Menurut Sutrisno dalam Zainal dan Sugeng (2015: 41) Observasi adalah “Suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.”

Penulis melakukan pengamatan secara langsung di tempat penelitian yaitu Museum Sultan Mahmud Badaruddin II. Kemudian didapatkan hasil observasi, antara lain sebagai berikut:

1. Tidak ada gambar atau photo asli dari Sultan Mahmud Badaruddin, yang ada hanya sebuah lukisan setengah badan yang di pajang di Museum tersebut, itupun merupakan hasil dari khayalan dari pelukis terkenal yang sudah diresmikan oleh pemerintah Palembang hanya untuk gambaran dari Sultan.
2. Tidak ada penjelasan yang detail tentang karakter Sultan Mahmud Badaruddin II, pengunjung museum harus bergantian menunggu *tour guide* untuk menjelaskan sejarah detail dari Sultan Mahmud Badaruddin II.



(Sumber: Riki Yanto, 2020).

### **Gambar 3.1 *Lukisan di dalam Museum SMB II***

#### **b. Wawancara**

Menurut Menurut Joko (2011: 39) wawancara merupakan “Suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara *interview* dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.”

Penulis menggunakan metode ini dengan mewawancarai bapak Abisofyan sebagai *tour guide* museum Sultan Mahmud Badarudin II, yang mengetahui sejarah tentang kesultanan Sultan Mahmud Badarudin, dengan harapan penulis bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pengerjaan laporan tugas akhir.

#### **c. Studi Pustaka**

Menurut Nyoman dalam Prastowo (2018: 80) Studi Pustaka merupakan seluruh bahan bacaan yang mungkin pernah dibaca dan dianalisis, baik yang sudah di publikasikan maupun sebagai koleksi pribadi. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data dari jurnal, buku, website dan dengan menggunakan pengumpulan laporan - laporan yang berhubungan desain, untuk mendukung laporan -

laporan yang berhubungan desain, untuk mendukung pengetahuan tentang karya laporan tugas akhir.

Melalui studi pustaka, penulis memperoleh referensi yang bersumber dari buku dan jurnal ilmiah, guna keperluan penyusunan laporan tugas akhir dan perancangan *project Concept Art* ini.

### **3.2.2 Data Sekunder**

Menurut Setiawan dalam Ninik (2012: 4) data sekunder adalah data yang diperoleh dari institusi yang telah mengumpulkan datanya dan data sudah ada, digunakan untuk mendukung data primer.

## **3.3 Teknik Perancangan**

Teknik perancangan yang digunakan terbagi menjadi lima tahap perancangan *concept art* yaitu *research*, *thumbnails*, *rough*, *comprehensives*, *ready for press*. *research* merupakan tahapan awal sebelum proses produksi. Pada tahap ini, penulis melakukan persiapan sebelum produksi seperti menentukan ide konsep visual, konsep huruf, konsep warna, alat dan bahan. sketsa, *layout*. Selanjutnya tahap *thumbnails* merupakan tahap pengerjaan sketsa awal yang menjadi gambaran pembuatan *concept art* 3 dimensi Sultan Mahmud Badaruddin II baik karakter sampai *property*. Tahap *roughs* merupakan proses pengerjaan secara digital, mulai dari penentuan warna, huruf dan *layout*. Tahap *comprehensives* merupakan hasil jadi yang akan diperlihatkan ke dosen pembimbing maupun *klien*.



Tahap terakhir ialah *ready for press* yang merupakan tahap desain siap diproduksi atau dicetak, dengan cara menyiapkan file maupun pemilihan tempat percetakan yang dapat mencetak sesuai dengan desain yang telah disetujui, kemudian hasil cetakan tersebut akan diberikan kepada dosen atau *klien* yang dituju.

### 3.3.1 Konsep Visual

Konsep visual yang nanti akan penulis gunakan adalah *portofolio* karakter Sultan Mahmud Badarudin II berbentuk buku berukuran A4, yang berisi gambar-gambar pose karakter dan properti yang digunakan Sultan Mahmud Badarudin II untuk melakukan perang sebagai pendukung karakter. *Layout* halaman penjelasan tentang *concept art*, *layout* halaman sejarah, *layout* halaman desain karakter, dan *layout* halaman desain properti.

Buku ini berisi kurang lebih ada 18 lembar dan 35 halaman yang berisi kata pengantar, daftar isi, pendahuluan *layout* kategori pengertian *concept art*, pengertian dari *concept art*, berikutnya *layout* kategori desain karakter *concept art* Sultan Mahmud Badarudin II, *layout* kategori properti Sultan Mahmud Badarudin II, *layout concept art* property Sultan Mahmud Badaruddin II.

Struktur buku berisi desain *cover* buku yaitu *cover* depan berisi nama pembuat buku, judul dan *sub-judul*. *Cover* belakang berisi kesimpulan buku. *Spine* atau punggung buku berisi judul

buku dan nama pembuat buku. Kata pengantar buku tentang *concept art*. Pendahuluan berisi penjelasan mengenai sejarah *concept art*. Daftar Pustaka berisi sumber data penulis di bagian akhir buku sebelum *cover* belakang. Daftar isi buku berisi penjelasan halaman yang ada pada buku, bagian pertama terdapat pengertian *concept art* dan jenis dari *concept art*, bagian kedua berisi sejarah detail tentang Sultan Mahmud Badarudin II, bagian ketiga berisi karakter Sultan Mahmud Badarudin II *pose* tampak depan, *pose* tampak samping, *pose* tampak belakang dan *pose* bergaya bebas, bagian empat berisi *concept art* properti dari Sultan Mahmud Badarudin II yaitu keris, kapal perang, meriam, pakaian, dan sepatu Sultan Mahmud Badaruddin II.

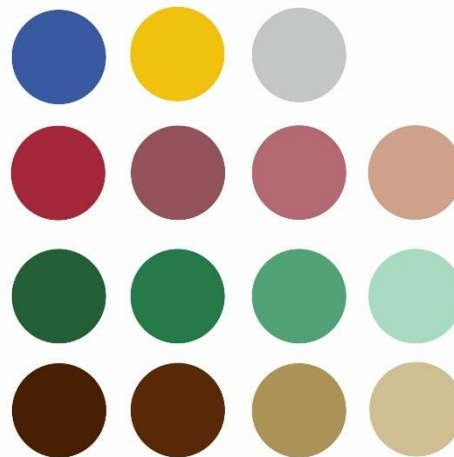
### 3.3.2 Konsep Karakter

Konsep karakter yang akan penulis gunakan dalam perancangan karya tugas akhir ini ialah jenis karakter 3D menggunakan *figure* manusia dijadikan sebagai objek, yang nantinya akan penulis aplikasikan ke berbagai media pendukung yaitu:

- a) Gelas *Mug*.
- b) Gantungan kunci
- c) Baju
- d) Grafir kayu
- e) Poster

### 3.3.3 Konsep Warna

Menurut Dharsono dalam Aldi (2016: 48) skema warna yang digunakan dalam perancangan *Concept Art* yang dikemas dalam bentuk 3D ini penulis menggunakan metode warna sebagai warna, menggunakan metode ini penulis hanya menjadikan warna sebagai pembeda antara objek dan juga *background*, tidak ada maksud lain hanya bertujuan untuk keindahan dalam hasil sebuah karya. Penggunaan warna karakter dan juga *background* penulis menggunakan warna – warna yang harmonis seperti *triadic*, untuk memperkuat karakter dari Sultan Mahmud Badarudin II dan menyesuaikan dengan target *audience* yaitu para remaja.



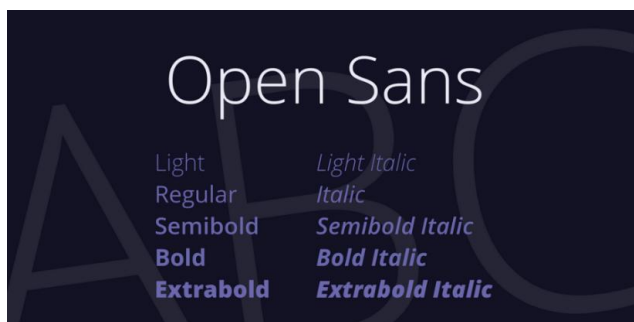
**Gambar 3.2 Konsep Warna**

### 3.3.4 Konsep Huruf

Konsep huruf yang adalah jenis huruf *Serif* merupakan huruf yang mempunyai garis kecil yang berdiri horizontal pada bagian badan *huruf* dan *Sans Serif* merupakan jenis huruf tanpa kait

dan tergolong huruf modern, sedangkan *handwriting* adalah jenis huruf yang menyerupai tulisan tangan. *Font* yang akan digunakan adalah *Open Sans* untuk *Sans Serif* sedangkan untuk *serif* menggunakan huruf *Times New Roman* dan *Deschamber* untuk jenis *handwriting*. Ketiga *font* ini memiliki kesan yang, ramah, santai dan asyik, yang sesuai dengan target audiens.

*Open Sans* tipe *regular* dan *bold* akan dipakai teks penulisan setiap kategori buku Selanjutnya *font* Times New Roman akan dipakai untuk penulisan isi buku karena memiliki tingkat keterbacaan yang jelas, dan *font* *Deschamber* digunakan untuk Judul *cover* buku.



(Sumber: <https://www.1001fonts.com/open-sans-font.html>, 2020)

### Gambar 3.3 *Font Open Sans*

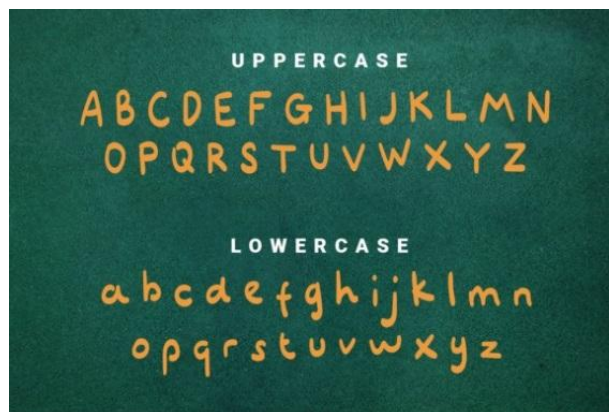
*Font Open Sans* digunakan untuk membuat perbedaan judul buku bagian dalam pembatas isi atau disebut seperti pembatas BAB.



(Sumber: <https://freefontsfamily.com/times-new-roman-font-free/>., 2020)

### **Gambar 3.4 *Font Times New Roman***

*Font Times New Roman* digunakan untuk isi buku agar mempermudah membaca dengan ukuran *font* 12 dengan jarak spasi 1,5 tidak terlalu berdempetan



(Sumber: <https://fontlot.com/135885/deschamber-handwritten-font/>., 2020)

### **Gambar 3.5 *Font Deschamber***

*Font Deschamber* digunakan untuk judul buku dengan ketegasan dalam bentuk *font* dan terlihat elegan peminat dibacanya agar mudah terlihat.

## **3.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Penulis membatasi ruang lingkup perancangan *concept art* ini agar berfokus pada hasil yang akan dicapai, yakni membuat *concept art* dalam bentuk buku yang bertujuan untuk media informasi bagi masyarakat tentang sejarah Sultan Mahmud Badaruddin II.

### 3.5 Alat dan bahan

Tahap berikutnya, penulis akan menentukan peralatan dan bahan yang digunakan.

#### 3.5.1 Alat

1. Alat tulis dan gambar
2. Laptop
3. Kamera *Canon* 600D

Alat tulis dan gambar digunakan untuk kebutuhan pencatatan data dan pembuatan sketsa secara tradisional. kemudian laptop menjadi alat utama dalam pembuatan concept art melalui software pembuat objek 3 dimensi dan software lainnya sebagai pembuatan media pendukung, penulis akan menentukan peralatan dan bahan yang digunakan. Selanjutnya kamera digunakan untuk mendapatkan hasil gambar yang diperlukan seperti memotret Museum Sultan Mahmud Badaruddin II untuk pembuatan *cover* belakang pada buku, kemudian memotret suasana dalam Museum pada saat observasi.

#### **Laptop *ASUS* X450C**

**CPU : Intel Pentium 2117U**  
**GPU : NVIDIA GT 720M 2 GB**  
**Memory : 4.00 GB RAM**  
**OS : Windows 10 Pro 64-Bit**

### Gambar 3.6 Spesifikasi Laptop

#### 3.5.2 Bahan

1. Buku.
2. *File* gambar hasil olahan dan pengumpulan data.
3. *File* tekstur yang telah diunduh.

#### 3.5.3 Software

1. *Adobe Illustrator CC 2014*.

*Adobe Illustrator CC* merupakan sebuah *software* atau piranti lunak pengolahan vektor grafis. *Software* ini sangat mumpuni dalam pengolahan desain grafis vektor yang berbasis kumpulan garis *linear*. Penulis menggunakan format vektor karena memiliki keunggulan yakni skalanya dapat diperbesar secara maksimal dengan ukuran *file* yang relatif ringan. *Software* ini digunakan untuk pembuatan *layout* buku.

2. *Adobe Photoshop CS6*.

*Adobe Photoshop CS6* merupakan merupakan salah satu *software* yang berguna untuk mengolah gambar berbasis bitmap, yang mempunyai *tool* dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi. *Software*

ini digunakan untuk membuat *caver* buku baik depan maupun belakang.

### 3. *Corel Draw X8*.

*Corel Draw X8* merupakan sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis *vector*, *software* ini digunakan untuk membuat media pendukung seperti *template gelas mug*, gantungan kunci dan media pendukung lainnya.

### 4. *3Ds Max 2012*

*3D Max* merupakan suatu program standar pembuatan *modelling*, *rendering* dan animasi yang berbasis windows. Merupakan *software* aplikasi 3 dimensi yang banyak digunakan dalam pembuatan film animasi 3 dimensi maupun *finishing object*. *Software* ini tentunya digunakan untuk *modeling 3D*, *rigging* maupun *rendering* karakter dan *property* Sultan Mahmud Badaruddin II.

## 3.6 Tahapan Pengerjaan

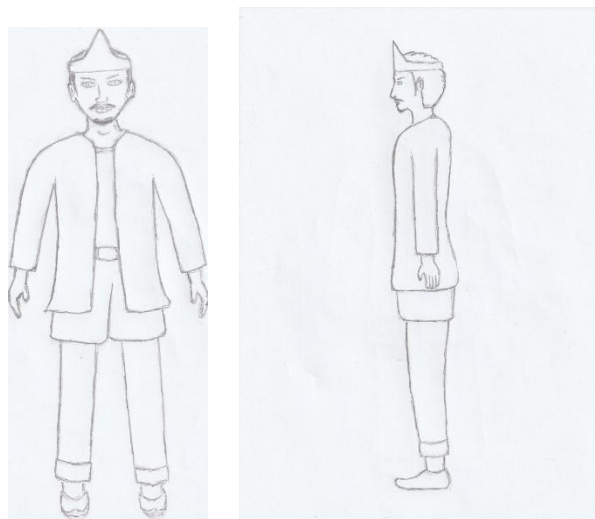
### 3.6.1 *Research*

Pada tahap ini, penulis melakukan persiapan sebelum memasuki tahap selanjutnya seperti menentukan ide, kemudian menentukan target *audience* dan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan *study* pustaka.

### 3.6.2 *Thumbnails*

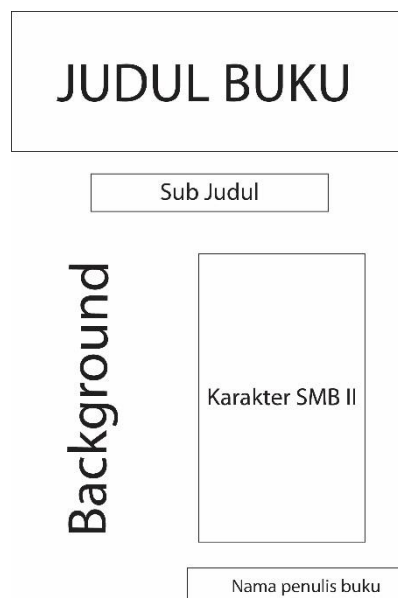


Pada tahap ini, penulis membuat sketsa awal untuk gambaran kasar sebelum memasuki proses digital, sketsa tersebut berisi sketsa karakter, sketsa caver depan buku, sketsa *cover* belakang buku, dan sketsa *layout* isi buku.



**Gambar 3.7 Sketsa SMB II**

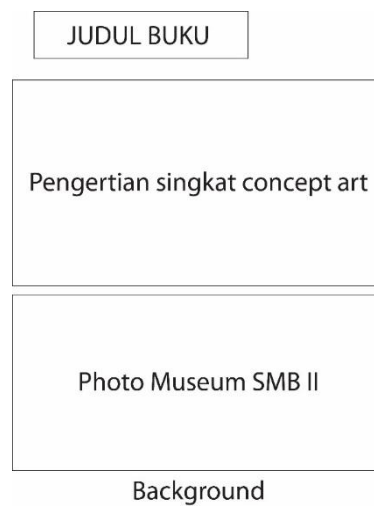
Gambar tersebut merupakan gambaran sketsa kasar dari Sultan Mahmud Badaruddin II yang akan digunakan penulis untuk acuan dalam proses *modelling* 3D.



### Gambar 3.8 Sketsa layout cover depan buku Sultan

#### Mahmud Badaruddin II

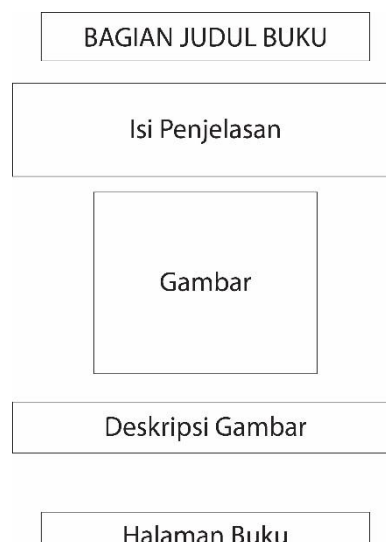
Gambar tersebut merupakan gambar sketsa *layout* untuk *cover* depan buku *concept art* Sultan Mahmud Badaruddin II.



### Gambar 3.9 Sketsa layout *cover* belakang buku

#### Sultan Mahmud Badaruddin II

Gambar tersebut merupakan gambar sketsa *layout* untuk *cover* belakang buku *concept art* Sultan Mahmud Badaruddin II.



### Gambar 3.10 Sketsa *layout* isi buku SMB II

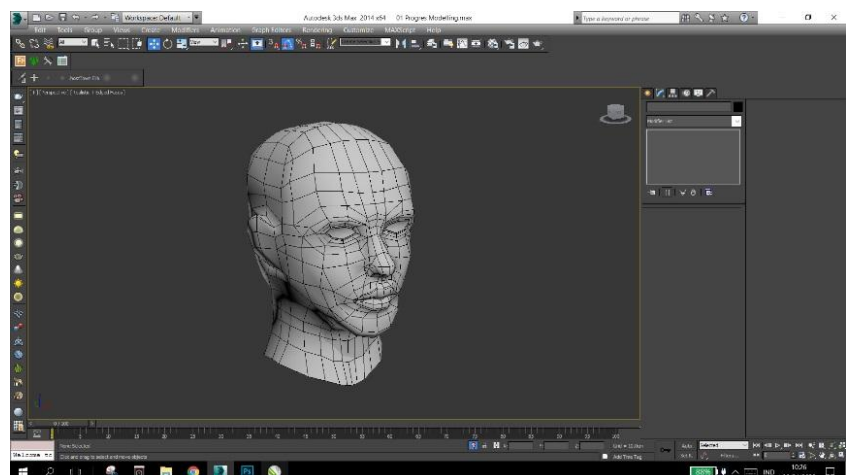
Gambar ini merupakan gambar sketsa layout untuk isi buku *concept art* Sultan Mahmud Badaruddin II.

#### 3.6.3 *Roughs*

Pada tahap ini, penulis membuat proses digital berdasarkan thumbnails atau sketsa yang telah dibuat untuk dijadikan ke dalam bentuk yang sempurna dengan di beri warna, tekstur dan juga bentuk agar menjadi sebuah karya yang layak untuk dipublikasi.

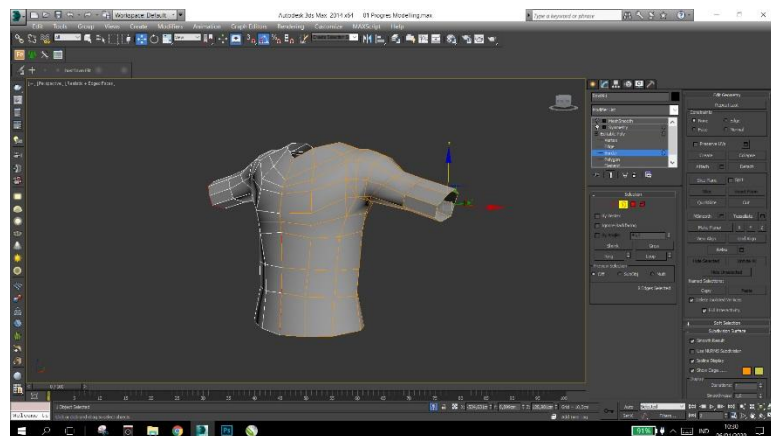
##### 3.6.3.1 Tahap Pembuatan Karakter

Pada tahap ini penulis melakukan proses pembuatan karakter melalui 3 tahap pengerjaan yaitu yang pertama melalui proses modelling karakter, kemudian proses rigging, dan terakhir proses pemberian warna dan tekstur.



### Gambar 3.11 Hasil proses pengerjaan kepala.

Gambar tersebut merupakan hasil proses pengerjaan dalam pembuatan kepala karakter yang di bentuk menggunakan *box* dan di jadikan ke *edit poly*, kemudian di bentuk sedemikian rupa sampai jadi bentuk kepala secara keseluruhan.

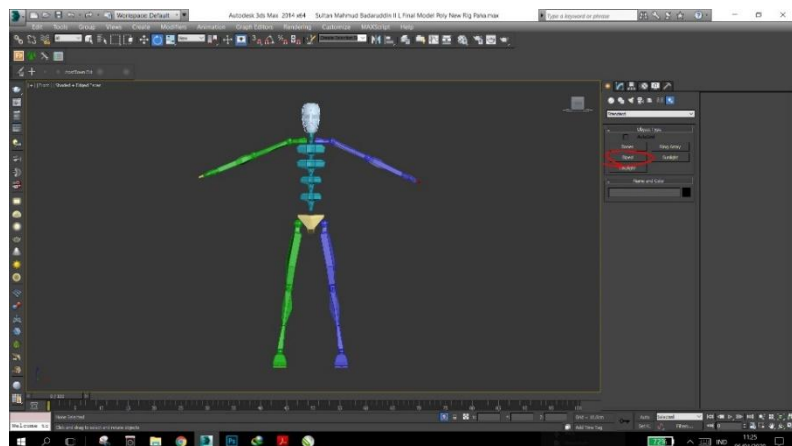


### Gambar 3.12 Hasil proses pengerjaan *body*.



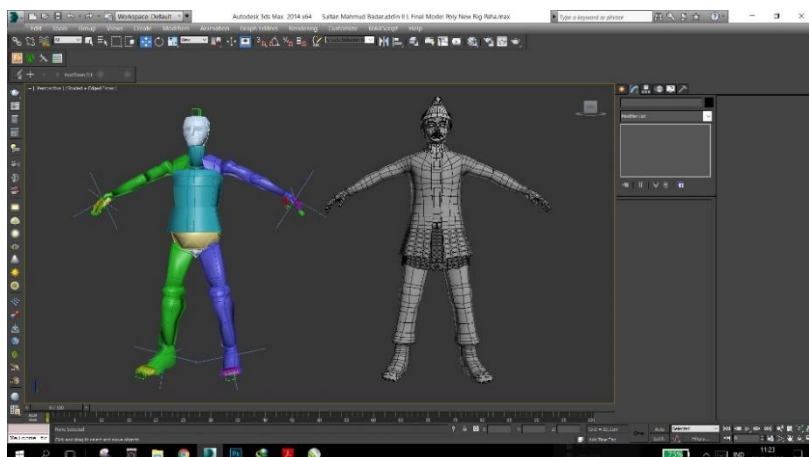
**Gambar 3.13 Hasil proses pengerjaan *full body*.**

Gambar diatas merupakan gambar hasil proses pengerjaan *body* setengah badan sebelah kanan secara keseluruhan dengan menggunakan *plan*, yang dibentuk sedemikian rupa hingga menyerupai bentuk tubuh manusia secara proposi agar tubuh bisa sama kiri dan kanan menggunakan *menu smetry* lalu ditarik kesebalah kiri menghasilkan objek yang sama.



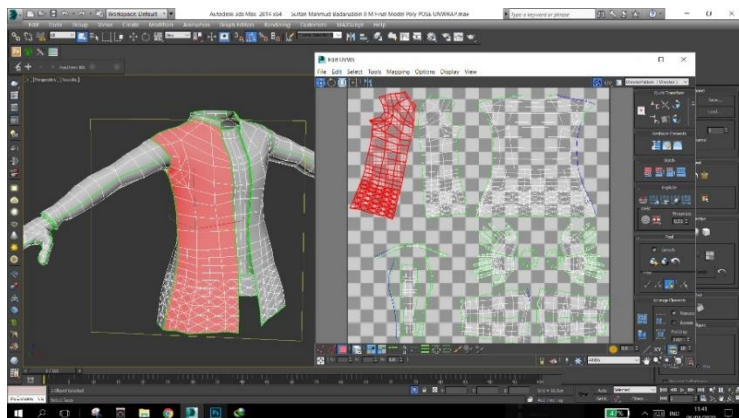
**Gambar 3.14 proses pengerjaan *rigging*.**

Proses *rigging* ini untuk mempermudah dalam pembentukan tulang dalam karakter 3D agar karakter bisa dalam *pose* gerakan dan animasi.



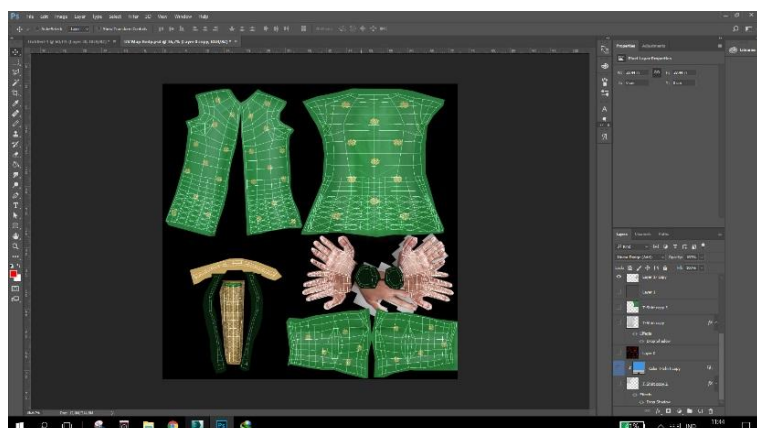
**Gambar 3.15** proses penggabungan *rigging* ke *body*.

Gambar di atas merupakan proses *rigging* dengan menggunakan *bone* yang dibentuk mengikuti bentuk *body* yang telah di *modelling* hingga penggabungan *rigging* ke *body* karakter.



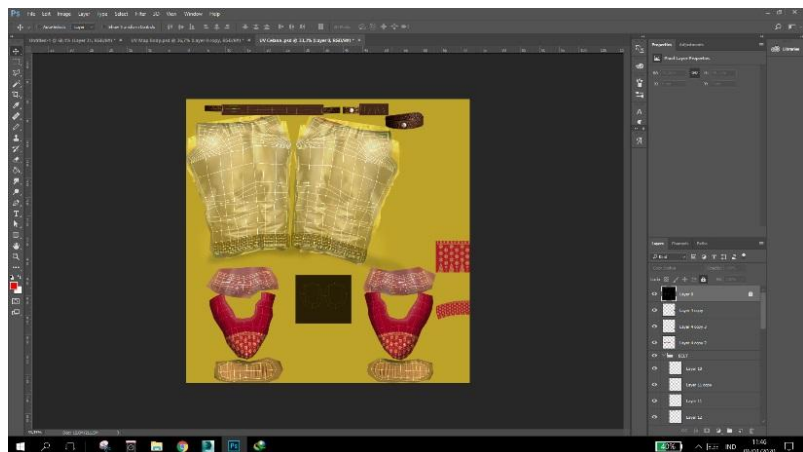
**Gambar 3.16** proses *Unwrap UVW*

*Unwrap UVW* dimana memudahkan untuk membentuk objek material yang akan lebih mudah menyesuaikan bentuk semua bentuk yang diinginkan.



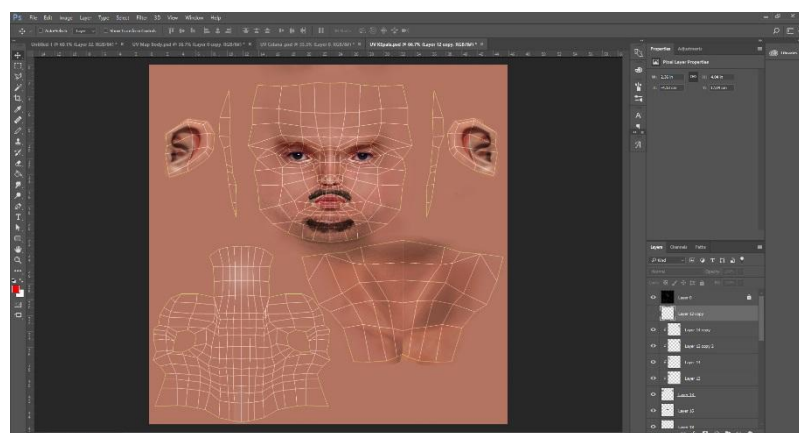
**Gambar 3.17 Hasil *Unwrap UVW* pakaian dan tangan.**

Gambar diatas hasil dari *Unwrap UVW* pakaian dan tangan lebih menyesuaikan bentuk pakaian dan tangan agar memasukkan teksturnya lebih pas, dikarena pembuatannya melalui tekstur *software 3Ds Max 2012* lalu disimpan dan kemudian diediting dari *software Photoshop CS 6*.



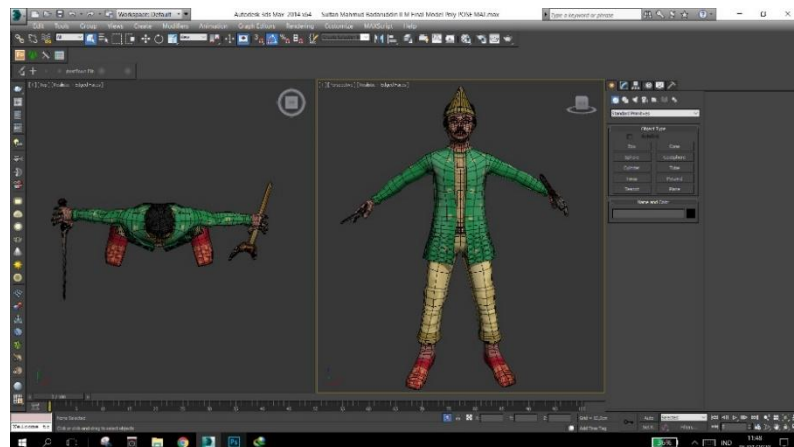
**Gambar 3.18 Hasil *Unwrap UVW* celana dan sepatu**

Hasil ini *Unwrap UVW* hampir sama penjelasannya dengan gambar 3.17 diatas agar celana dan sepatu lebih pas dimasukkan dalam material tekstur kedalam *3Ds Max 2012*.



### Gambar 3.19 *Unwrap UVW* kulit dan wajah

Hasil pembuatan *Unwrap UVW* untuk pengeditan kulit wajah agar menjadi *Bitmap* untuk dapat dimasukkan kedalam material *3Ds Max 2012* dan dibantu juga dengan *software photoshop CS6* untuk pengeditan menyesuaikan susunan pengeditan wajah dan kulit agar pas waktu dipasangkan ke *Unwrap UVW* kematerial dalam *3Ds Max 2012*.



### Gambar 3.20 proses penggabungan tekstur ke body.

Gambar di atas merupakan proses pembuatan tekstur *Unwrap UVW* sampai penggabungan ke *body* karakter Sultan Mahmud Badaruddin II supaya lebih kelihatan menggunakan semua pakaian dan senjata.



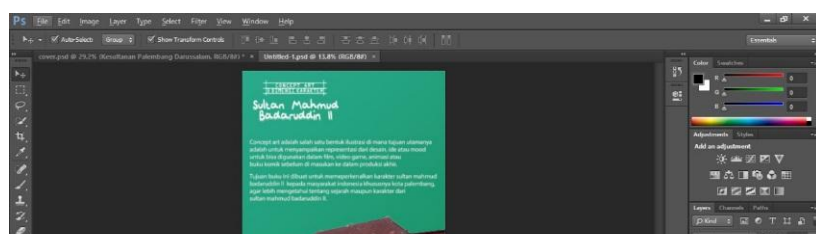
### 3.6.3.2 Tahap Pembuatan Buku

Pada tahap ini penulis melakukan proses pembuatan buku yang merupakan media utama untuk memperkenalkan *concept art* Sultan Mahmud Badaruddin dan komponen yang harus dibuat adalah *layout cover* depan buku, *layout cover* belakang, kemudian *layout isi* buku.



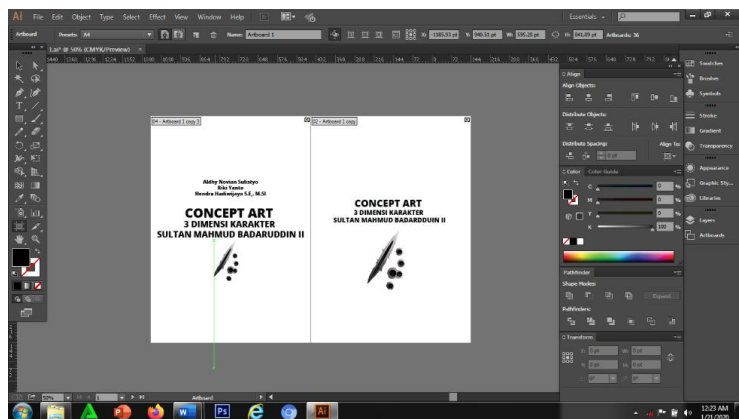
Gambar 3.21 pembuatan *cover* depan.

Gambar tersebut merupakan proses pembuatan *cover* depan buku *concept art* Sultan Mahmud Badaruddin II, yang berisi judul, *sub* judul, gambar karakter, dan nama penulis buku, serta dilengkapi dengan *background*.



### Gambar 3.22 pembuatan *cover* belakang.

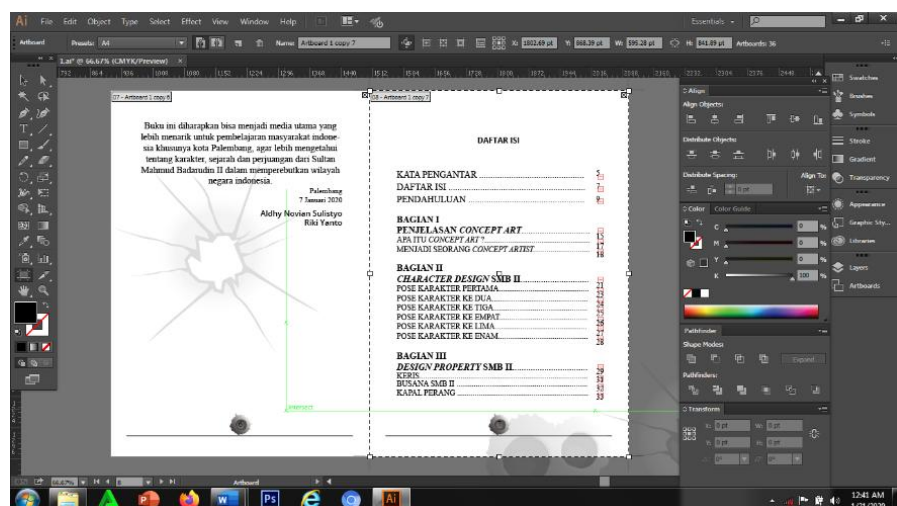
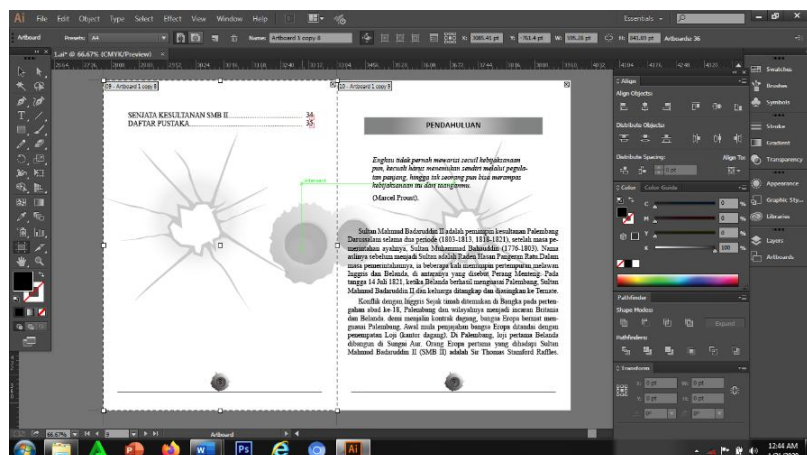
Gambar tersebut merupakan proses pembuatan *cover* belakang buku *concept art* Sultan Mahmud



### Gambar 3.23 *layout* pemisah buku.

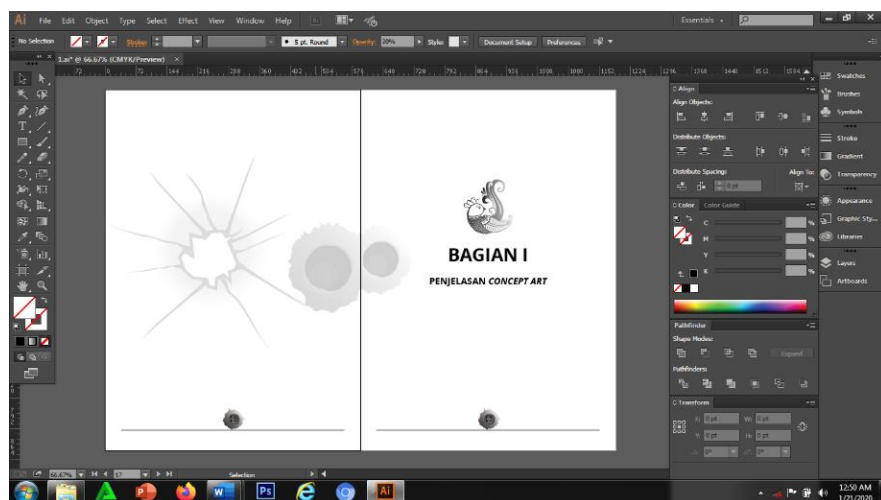
Gambar tersebut merupakan proses pembuatan *layout* pemisah buku antara *layout cover* dan juga *layout* halaman sebelum latar belakang, di dalam *layout* tersebut menggunakan *font open sans*.



Gambar 3.24 halaman *layout* kata pengantar.Gambar 3.25 pembuatan halaman *layout* daftar isi.

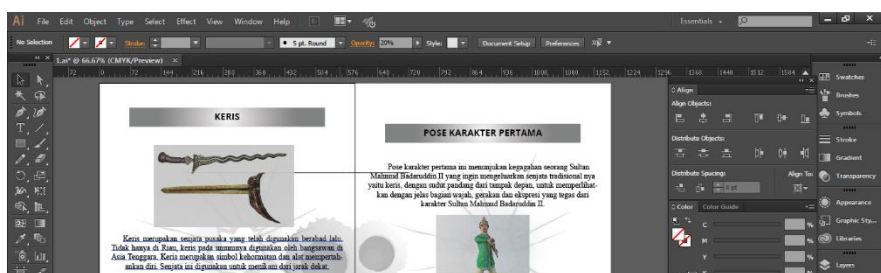
### Gambar 3.26 halaman *layout* pendahuluan.

Gambar di atas adalah gambar proses pembuatan halaman *layout* kata pengantar, yang berisi tanggal cetak, banyak halaman, besar buku, dan tempat penerbit buku, kemudian *layout* halaman daftar isi, dan pendahuluan, dan *layout* tersebut menggunakan *font open sans* untuk penulisan judul dan keterangan, serta *times new roman* untuk penulisan isi buku.



### Gambar 3.27 *layout* halaman setiap kategori.

Gambar tersebut merupakan pembuatan *layout* halaman setiap pemisah kategori sebelum masuk ke kategori selanjutnya, *font* yang di gunakan dalam *layout* tersebut adalah *open sans*.

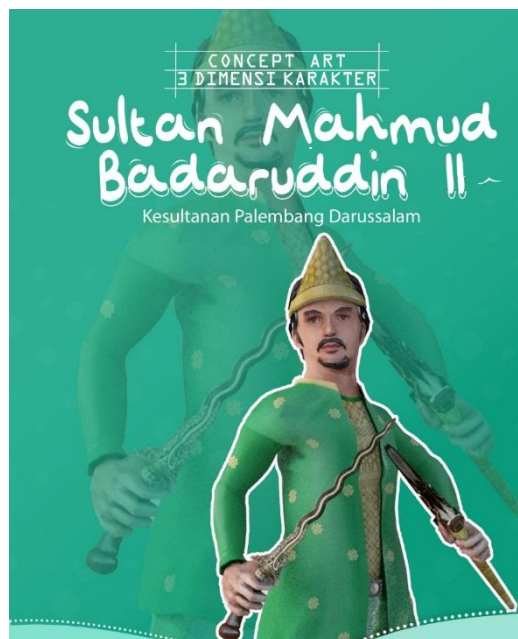


**Gambar 3.28 *layout* halaman kategori karakter dan properti.**

Gambar ini merupakan *layout* halaman karakter Sultan Mahmud Badaruddin II yang berisi penjelasan *pose* karakter dan deskripsi karakter, dan *layout property* Sultan Mahmud Badaruddin II yang berisi gambar 3D *property* dan penjelasan *property* tersebut.

**3.6.4 *Comprehensives***

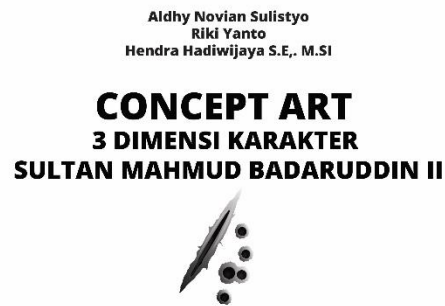
Pada tahap ini, penulis sudah selesai dalam proses pengerjaan dan melakukan evaluasi hasil jadi kepada dosen pembimbing. Berikut adalah beberapa gambar hasil jadi yang belum di cetak.



**Gambar 3.29** hasil *Jpeg* Cover depan buku.



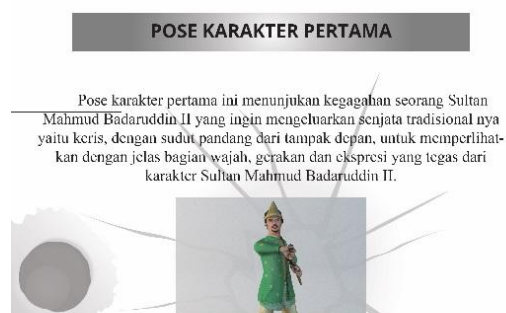
**Gambar 3.30** hasil *Jpeg* Cover depan belakang.



Gambar 3.31 hasil *Jpeg layout* halaman pemisah buku.



Gambar 3.32 hasil *Jpeg layout* halaman properti.

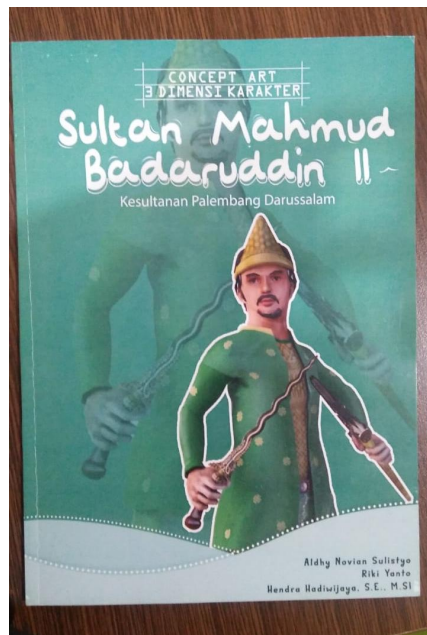


**Gambar 3.33** hasil *Jpeg layout* halaman properti.

### **3.6.5** *Ready to Press*

Pada tahap ini, penulis menyiapkan file yang sudah di setujui dengan baik, kemudian mencari tempat percetakan yang bisa menyetak atau menerbitkan desain buku yang sudah penulis buat. Pada tahap ini penulis memilih penerbit Anugrah Jaya yang beralamatkan di Jl. Lubuk Kawah. Kel. Kebun Bunga. Kec. Sukarami Palembang untuk mencetak desain buku yang telah disetujui. Berikut adalah tampilan hasil buku yang sudah di cetak oleh Cv. Anugrah Jaya.





**Gambar 3.34** hasil buku yang sudah di cetak.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Analisis**

Analisis merupakan tahapan penguraian terhadap suatu pembahasan masalah. Analisis diperlukan untuk memperoleh simpulan dari suatu masalah. Secara garis besar analisis dalam desain komunikasi visual terdiri dari analisis visual, huruf, dan warna.

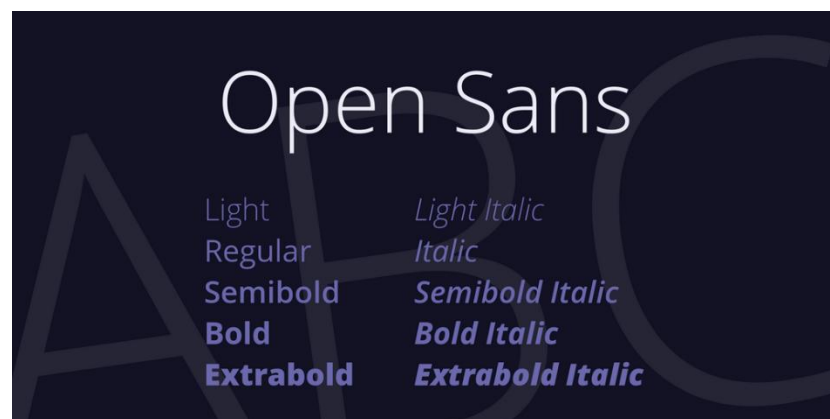
##### **4.1.1 Analisis Visual**

Analisis yang dilakukan dalam membuat perancangan yang nantinya akan dievaluasi, *review*, dan direvisi agar sesuai jenis, bentuk, dan fungsinya dengan baik. Setelah semua desain dilakukan maka hasil akhir nantinya sesuai dengan konsep.

##### **4.1.2 Analisis Huruf**

Konsep huruf yang adalah jenis huruf *Serif* merupakan huruf yang mempunyai garis kecil yang berdiri horizontal pada bagian badan *huruf* dan *Sans Serif* merupakan jenis huruf tanpa kait dan tergolong huruf modern, sedangkan *handwriting* adalah jenis huruf yang menyerupai tulisan tangan. *Font* yang akan digunakan adalah *Open Sans* untuk *Sans Serif* sedangkan untuk *serif* menggunakan huruf *Times New Roman* dan *Deschamber* untuk jenis *handwriting*. Ketiga *font* ini memiliki kesan yang, ramah, santai dan asyik, yang sesuai dengan target audiens.

*Open Sans* tipe *regular* dan *bold* akan dipakai teks penulisan setiap kategori buku Selanjutnya *font* Times New Roman akan dipakai untuk penulisan isi buku karena memiliki tingkat keterbacaan yang jelas, dan *font* Deschamber digunakan untuk Judul *caver* buku.



**Gambar 4.1** *Font Open Sans*

(Sumber: <https://www.1001fonts.com/open-sans-font.html>., 2020)

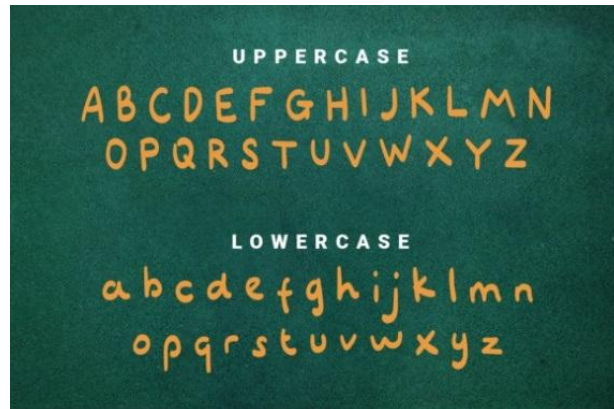
*Font Open Sans* digunakan untuk membuat perbedaan judul buku bagian dalam pembatas isi atau disebut seperti pembatas BAB.



**Gambar 4.2** *Font Times New Roman*

(Sumber: <https://freefontsfamily.com/times-new-roman-font-free/>., 2020)

*Font Times New Roman* digunakan untuk isi buku agar mempermudah membaca dengan ukuran *font* 12 dengan jarak spasi 1,5 tidak terlalu berdempetan



**Gambar 4.3** *Font Deschamber*

(Sumber: <https://fontlot.com/135885/deschamber-handwritten-font/>, 2020)

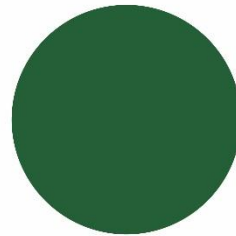
*Font Deschamber* digunakan untuk judul buku dengan ketegasan dalam bentuk *font* dan terlihat elegan peminat dibacanya agar mudah terlihat.

### 4.1.3 Analisis Warna

Warna merupakan salah satu unsur utama desain yang dapat mempengaruhi suasana hati bagi yang melihatnya. *Concept Art 3 Dimensi Karakter Sultan Mahmud Badaruddin II* ini haruslah menggunakan warna yang sesuai dan tidak melupakan sisi estetika dari desain itu sendiri. Adapun warna-warna yang digunakan adalah sebagai berikut :

**a. Warna Hijau**

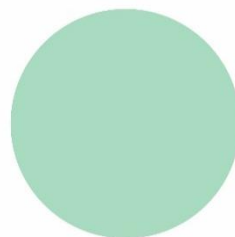
Warna hijau adalah warna perpaduan biru dan kuning. Warna ini sangat umum digunakan dalam desain baju. Pakaian Sultan Mahmud Badaruddin II memakai pakaian warna hijau menyesuaikan warna foto lukisan dimuseum Sultan Mahmud Badaruddin II, kode warna yang digunakan # 255f37.



**Gambar 4.4 Warna Hijau**

**b. Warna Tosca**

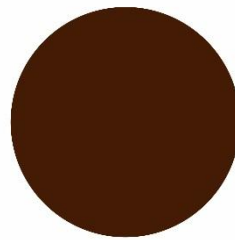
Warna *tosca* adalah warna hijau kebiruan terang. Warna ini digunakan sebagai warna pada *Cover* Buku karena memiliki keserasian yang baik terhadap warna-warna lainnya. Warna *tosca* memiliki makna gembira, modern, dan feminin, kode warna yang digunakan # a9dbc0.



**Gambar 4.5 Warna Tosca**

**c. Warna Coklat**

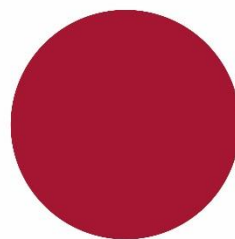
Warna coklat adalah warna yang tidak terlalu pekat. Warna ini digunakan pada bagian kapal karena memiliki kesan seperti kayu, kode warna yang digunakan # 381406.



**Gambar 4.6 Warna Coklat**

**d. Warna Merah**

Warna merah adalah warna merah kecoklatan. Warna ini digunakan pada salah satu sepatu yang digunakan Sultan Mahmud Badaruddin II yang dipakai Sultan Mahmud Badaruddin II, Warna ini memiliki makna ketegasan dan gairah, kode warna yang digunakan # 9d0032.



**Gambar 4.7 Warna Merah Marun**

## 4.2 Pembahasan

Karakter Sultan Mahmud Badaruddin II yang pembuatannya dari *software 3Ds Max 2012, Concept Art 3 Dimensi* Karakter Sultan Mahmud Badaruddin II yang beberapa pose gaya dalam setiap gerakan berbeda untuk memperlihatkan bentuk karakter Sultan Mahmud Badauddin II.



**Gambar 4.8 Tampilan Karakter Sultan Mahmud Badaruddin II  
tampak depan**



**Gambar 4.9 Tampilan Sultan Mahmud Badaruddin II tampak  
perseptif kesamping**



**Gambar 4.10 Tampilan Sultan Mahmud Badaruddin II tampak  
depan**

*Concept Art 3 Dimensi yang pembuatan dari software 3Ds Max  
2012 berkaitan dengan karakter Sultan Mahmud Badaruddin II dimana*



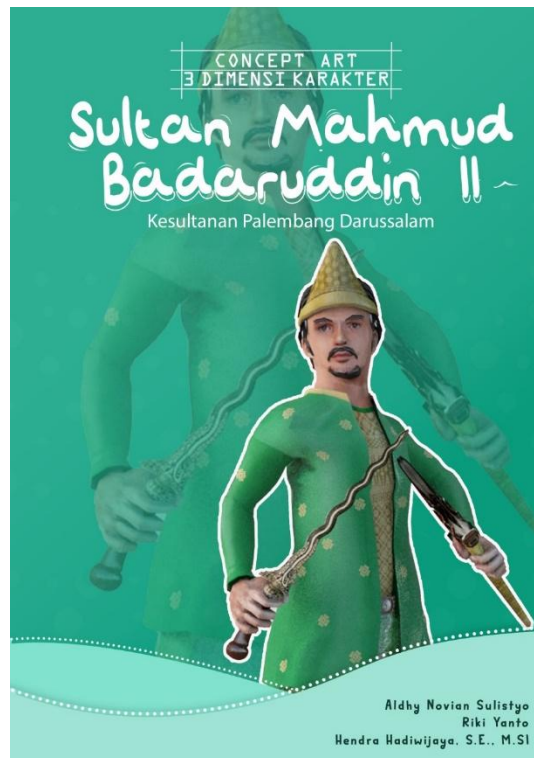
untuk menarik perhatian dari kalangan anak muda, mengenal bahwa pentingnya sejarah kesultanan Palembang Darussalam.

Pose yang ditampilkan dengan beberapa gaya yang berbeda agar mempermudah melihat tampilan karakter 3 Dimensi, bahwa menceritakan bentuk siap dan siaga dalam berperangan, karakter Sultan Mahmud Badaruddin II menunjukkan kegagahan dalam berperan melawan musuhnya.



**Gambar 4.11 Tampilan satu set pakaian Sultan Mahmud  
Badaruddin II**

Pakaian yang dipakai Sultan Mahmud Badaruddin II Palembang Darussalam songket khas kota Palembang dan senjata keris dalam pembuatan pakaian menggunakan *software 3 Ds Max 2012*. Pembaca agar mudah memahami dan melihat hasil render objek pakaian yang dipakai Sultan Mahmud Badaruddin II.



**Gambar 4.12 Tampilan Cover Buku Bagian Depan**

Karakter Sultan Mahmud Badaruddin II ini digunakan dalam pembuatan Cover Buku, dengan tahap pengerjaan menggunakan *software Adobe Photoshop CS 6* yang dihasilkan untuk tampilan Cover Buku.

Sultan Mahmud Badaruddin II

2020

**Gambar 4.13 Tampilan Punggung Buku**



**Gambar 4.14 Tampilan Cover Buku Bagian Belakang**

Tampilan *Cover* buku bagian belakang untuk menyatukan suasana Museum Sultan Mahmud Badaruddin II yang gabungan dari pembuatan karakter 3 Dimensi buatan *software 3Ds Max 2012*. Susunan teks agar pembaca bisa memahami kesimpulan dalam setiap isi buku tersebut.



**Gambar 4.15 Tampilan Mug Sultan Mahmud Badaruddin II**

*Souvenir* mug yang bergambar karakter Sultan Mahmud Badaruddin II ini untuk membantu peminat agar dapat mengenal dan

memahami sejarah kesultanan Palembang Darussalam. Peminat agar tertarik untuk melihat museum Sultan Mahmud Badaruddin II.



**Gambar 4.16 Tampilan Poster Sultan Mahmud Badaruddin II**

Poster ini memberikan kesimpulan bahwa kesultanan Palembang Darussalam yaitu Sultan Mahmud Badaruddin II menjabat 2 periode dan mengenal siapa nama asli Sultan Mahmud Badaruddin II tersebut Raden Hasan Pangeran Ratu.



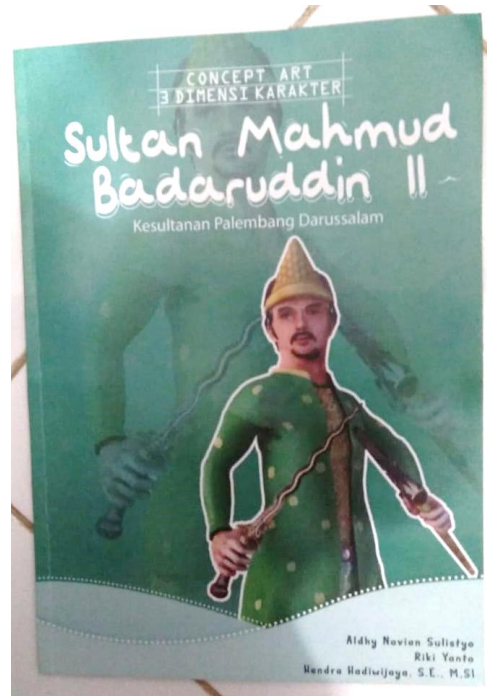
**Gambar 4.17 Tampilan Gantungan Kunci Sultan Mahmud Badaruddin II**

*Souvenir* gantungan kunci ini untuk memberikan minat para pengunjung agar bisa mengingat sejarahnya kesultanan Palembang Darussalam ini kepada anak-anak muda jaman sekarang. Pentingnya mengetahui bahwa sejarah kesultanan Palembang.



**Gambar 4.18 Tampilan Baju Sultan Mahmud Badaruddin II**

Baju ini sebagai *souvenir* kenang-kenangan agar pengunjung bisa mengingatnya agar bisa kembali lagi mengenal sejarah kesultanan Darussalam.



**Gambar 4.19 Tampilan Buku Sultan Mahmud Badaruddin II**

Gambar diatas hasil yang dicetak menjadi sebuah buku *Concept Art 3 Dimensi Karakter Sultan Mahmud Badaruddin II*, agar pembaca buku ini mengerti mengenai sejarahnya Sultan Mahmud Badaruddin II.



#### **Gambar 4.20 Tampilan Hasil Stand Panel**

(Sumber: Gatra Yudhistira., 2020)

Stand Panel yang dipamerkan hasil dari produksi yang telah dicetak, berupa sebuah buku, poster, mug, gantungan kunci dan grafir kayu. Buku untuk dibaca para remaja yang kurang pengetahuan tentang sejarah Sultan Mahmud Badaruddin II, sedangkan mug, gantungan kunci dan grafir kayu untuk *souvenir* sebuah tanda kenang-kenangan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam pengumpulan data dan pembuatan *Concept Art* ini terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. *Concept Art* dalam bentuk ini merupakan salah satu karya Desain Komunikasi Visual yang menarik untuk di teliti lebih luas lagi.
- b. Pembuatan *Concept Art* 3 dimensi dalam bentuk buku ini dimaksudkan untuk menjadi sebuah media edukasi bagi masyarakat luas khususnya kota Palembang.
- c. *Concept Art* dalam bentuk buku ini membuat konsep visual menarik, unik dan mudah di pahami oleh banyak orang.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang kiranya dapat bermanfaat bagi Museum Sultan Mahmud Badaruddin II adalah terkait masalah informasi tentang sejarah Sultan Mahmud Badaruddin II seharusnya jangan hanya dari *tour guide* nya saja namun sejarah lengkap nya juga harus diperlihatkan kepada pengunjung museum agar mereka lebih tertarik untuk mengetahui sejarah Sultan Mahmud Badaruddin II, media buku lah yang tepat untuk mencantumkan informasi tersebut karena buku merupakan media yang mudah di pahami dan juga banyak di minati oleh semua kalangan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adelina Prissy. 2017. *Aspek Visual Permainan Monopoli Parker Brother's*. Seminar Nasional Cendekiawan ke 3 Tahun 2017. ISSN (P): 2460-8696. ISSN (E): 2540-7589.
- Adi Kusrianto. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo.
- Anggraini dan Nathalia. 2016. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendika.
- Arief Agung Suwasono. 2017. *Concept Art dalam desain animasi*. Yogyakarta: Jurnal Dekave Vol.10,No.1.
- Asief Akbar. 2012. *Perancangan Concept Art Video Game "The Art of Rwa Bhineda"*. Yogyakarta: ISI.
- Athika Dwi Wiji Utami dan Lukman Hakim. 2016. *Perancangan Desain Logo "Lbh Sandhi Wafa & Partners Counselore Attorneys At Law"*. Sidoarjo:Program Studi Desain Komukasi Visual Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo. Vol. 1. No. 1. ISSN: 2541-4585.
- Aurelius Bondhan Ranggajati. 2012. *Perancangan Komik Anti Korupsi Untuk Remaja Melalui Desain Komunikasi Visual*. Surakarta: Program Studi Desain Komikasi Visual Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta.
- Chara Susanti. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*, artikel online, diakses pada tanggal 2-12-2019 dari [http://charasusanti.weebly.com/uploads/1/4/9/8/14985582/metodologi\\_de\\_sain.pdf](http://charasusanti.weebly.com/uploads/1/4/9/8/14985582/metodologi_de_sain.pdf)
- Faridah Ibrahim, Tika Nuraeni, Ahmad Fauziah, Chang, Penng Kee., Normah, Mustaffa. 2012. *Bahasa Komunikasi Visual Dan Pengantar Produk: Satu Analisis Semiotika*. *Journal of Language Studies*. Vol. 12. No. 01. ISSN: 1675-8021.
- Hidayatullah, Priyanto, Rahim, Zaki, Akbar, Muhammad Amirul. 2011. *Animasi Pendidikan menggunakan Flash*. Makasar: Penerbit Informatika.
- <https://utarastudio.wordpress.com/2011/08/11/padu-padan-warna-dalam-rumah/pusat-desain-rumah-skema-warna-triadik-2/>, diakses tanggal 3-12-2019, 15:00 WIB.
- <https://www.1001fonts.com/open-sans-font.html>, diakses tanggal 15-02-2020, 22:15 WIB.

- <https://freefontfamily.com/times-new-roman-font-free/>, diakses tanggal 15-02-2020, 22:25 WIB.
- <https://fontlot.com/135885/deschamber-handwritten-font/>, diakses tanggal 15-02-2020, 22:35 WIB.
- Iwan Binanto. 2010. *Multimedia Digital. Dasar Teori dan Pengembangnya*. Yogyakarta: Andi.
- Joko Subagyo. 2011. *Metode penelitian dalam teori dan praktek*. Semarang : Jakarta Rineka Cipta.
- Kartini Aprilia dan Stefanie Clarena. 2016. *Perancangan Buku Novel Fantasi Dengan Ilustrasi Sebagai Media Visualisasi The Goddess Teras: Jurnal rupa*. Vol. 5. No. 1. ISSN: 2549-2446.
- Muhammad Nur Aminudin, Baharuddin, Sigit Prayitno. 2015. *Penciptaan Buku Esai Fotografi Pantai Jatimalang Untuk Mengoptimalkan Potensi Wisata Purworejo*. Vol. 4. No. 1. ISSN 2460-9900.
- Prastowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Raymond Ferdinand Apriatono, Wibowo, Rika Febriani. 2016. *Perancangan Concept Art Berdasarkan Perang Diponegoro*. Universitas Kristen Petra, ISSN: 121-131, Surabaya.
- Remondino, El-Hakim. 2006. *IMAGE-BASED 3D MODELLING. The Photogrammetric Record United States*, ISSN: 269-291, USA.
- Sony Kartika Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Sumbo Tinarbuko. 2015. *Dekave. Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Global*. Yogyakarta: CAPS.
- Tri Linggo Wati, Dian Novita. 2018. *Analisis Gambar Siswa Tuna Rungu Ditinjau Dari Makna Bahasa Rupa (Bentuk dan Warna) di SLB Dewi Sartika Geluran Sidoarjo. Proceeding of the incecrs*. Vol.1. No. 3. ISSN No: 2548-6160.
- Vianja Magfira Lacinta Indra. 2018. *Perancangan Concept Art karakter animasi 2D sebagai upaya dalam meningkatkan kepercayaan pada wanita remaja - dewasa*. Bandung: e-Proceeding of Art & Design : Vol,5, No.1 Maret 2018, ISSN: 2355-9349.

Zainal Abidin dan Sugeng Purbawanto. 2015. *Pemahaman siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis livewire pada mata pelajaran Teknik listrik jurusan audio video di Smk Negeri 4 Semarang*. Edu Elekrika : Vol,4, No.1 2015, ISSN: 2252-6811.