

PERANCANGAN CONCEPT ART DESAIN KOSTUM BERTEMA POST- APOCALYPTIC DENGAN PEMANFAATAN PRODUK EIGER

Mochamad Ramadhan¹, Suryadi Maskat² dan Irvan Satya Prana³

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

ramadhanmochammad3134@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia

Correspondence

Submitted: 5 januari 2024

Accepted 11 januari 2024

Published: 12 januari 2024

Abstrak : Perancangan Concept Art desain kostum bertema Post-Apocalyptic dengan pemanfaatan produk EIGER sebagai referensi memiliki tujuan agar industri dalam negeri dapat bersaing dengan pasar internasional. Menteri Perdagangan Agus Suparmanto mengatakan “Konsumsi masyarakat terhadap produk dalam negeri dapat memberikan efek domino bagi menguatkan pasar dalam negeri, mengangkat lapangan kerja bagi masyarakat, dan menjamin pekerja lokal. Untuk itu, saya mengajak seluruh masyarakat Indonesia berbelanja produk-produk dalam negeri.” Hal ini menjadi dorongan yang kuat untuk mendukung dan memajukan industri dalam negeri. Dengan menggabungkan unsur lokal dengan tema yang populer dapat menarik atensi masyarakat, mengingat bahwa tema Post-Apocalyptic cukup digandrungi oleh pecinta perfilman dan gamers. Suksesnya industri entertainment yang menggarap tema Post-Apocalyptic menjadi alasan mengapa penulis memilih tema Post-Apocalyptic sebagai tema yang akan digarap. Dengan memanfaatkan tema Post-Apocalyptic penulis melihat oportunitas yang berpotensi untuk berguna dalam mempromosikan produk EIGER dan menarik perhatian masyarakat terhadap produk lokal guna memajukan perekonomian negara. Dengan ini, memberikan peluang terhadap industri fashion Indonesia untuk dapat bersaing dengan industri internasional.

Kata kunci: Produk dalam negeri, Post-Apocalyptic, EIGER

Abstract : The design of Concept Art costume design with the theme of post-apocalyptic using EIGER products as a reference has the aim that the domestic industry can compete with the international market (Mood, 2014) et. Minister of Trade Agus Suparmanto said “Public consumption of domestic products can have a domino effect to strengthen the domestic market, increase employment for the community, and guarantee local workers. For this reason, I invite all Indonesian people to shop for domestic products.” This becomes a strong impetus to support and advance the domestic industry. Combining local elements with popular themes can attract people’s attention, considering that post-apocalyptic themes are quite loved by film lovers and gamers. The success of the entertainment industry in working on the post-apocalyptic theme is the reason why the writer chose the post-apocalyptic theme as the theme to work on. By utilizing the post-apocalyptic theme, the author sees an opportunity that has the potential to be useful in promoting EIGER products and attracting people’s attention to local products in order to advance the country’s economy. With this, it provides an opportunity for the Indonesian fashion industry to be able to compete with the international industry

Keywords: Domestic products, Post-Apocalyptic, EIGER

PENDAHULUAN

Latar tema Post-Apocalyptic menjadi trend pada berbagai industri entertainment, mulai dari game, animasi, komik, ataupun dunia perfilman.



Hal ini bisa dilihat pada game yang di luncurkan oleh Naughty Dog berjudul “The Last Of Us” game ini bertema Post-Apocalyptic dimana seluruh dunia di hantui wabah jamur cordyceps, game “The last of us” memiliki latar waktu 20 tahun setelah outbreak membuat tema Post-Apocalyptic semakin terasa lagi. Game ini terjual sebanyak 1.3 juta salinan dalam satu minggu, dan bertambah menjadi 17 juta salinan pada tahun 2018 lima tahun setelah perilisan game. pada tahun 2023 HBO mengadaptasi game The Last Of Us ke dalam sebuah serial.

Tidak hanya industri entertainment, industri fashion pada tahun semenjak pandemi COVID-19 melanda banyak industri fashion seperti Balenciaga, GAP, dan banyak yang lainnya yang menggelar penampilan fashion yang mengusung tema post-apocalyptic. Bisa di lihat pada pertunjukan Balenciaga summer 2023 yang bertemakan kehancuran dengan mencampurkan rancangan fashion yang berwarna kusam, dan memiliki kesan yang suram.

Dari contoh diatas membuktikan antusiasme masyarakat terhadap tema Post-Apocalyptic sangat lah besar. Kebanyakan karya industri entertainment yang mengadaptasi tema Post-Apocalyptic kerap kali sukses di mata penikmat film, komik, ataupun video gim. Era Post-Apocalyptic adalah penggambaran keadaan dunia yang telah berantakan, bisa disebabkan oleh bencana alam atau wabah pandemi yang menyebabkan kehidupan umat manusia menjadi lebih keras. Selain itu, G2A memberikan deskripsi bahwa genre post-apokaliptik adalah genre yang fokus pada kejadian setelah terjadinya kekacauan atau bencana global yang luar biasa. Bencana tersebut bisa berupa tabrakan asteroid dengan Bumi, perang nuklir, atau kehadiran zombie. Tanpa memandang penyebabnya, genre post-apokaliptik berpusat pada kondisi di mana segala hal yang umum ditemui telah berakhir, dan para pemain dihadapkan pada kondisi atau realitas yang berbeda dengan kehidupan normal yang dikenal dalam dunia nyata (Poole, 2017).

Penting untuk mempertimbangkan aspek estetika dalam desain kostum bertema Post-Apocalyptic. Produk-produk EIGER memiliki penampilan yang taktis dan tangguh, dengan palet warna netral dan detail teknis. Dengan mengadopsi gaya ini, kostum dapat menciptakan kesan yang sesuai dengan atmosfer Post-Apocalyptic yang keras dan penuh ketidakpastian.

Dari pendahuluan diatas, dapat disimpulkan bahwa tema post-apocalyptic dapat membawa pengaruh besar pada produk fashion. Tidak jarang juga anak-anak muda yang meniru gaya berpakaian ala post-apocalyptic sebagai referensi berpakaian. Brand populer lain yang mengembangkan gaya dystopian atau post-apocalyptic yaitu Balenciaga. Dengan ini, memperkuat peluang untuk memajukan industri lokal dengan



perancangan ini yang mengkolaborasikan EIGER dengan tema post-apocalyptic.

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan ini, permasalahan akan dianalisis dan dipelajari menggunakan metode D&D (Design and Development) yang berfokus pada desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein (dalam sugiyono, 2019, hlm. 395) D&D merupakan studi sistematis tentang proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menciptakan dasar empiris dalam menciptakan produk dan alat pembelajaran atau non-pembelajaran yang baru atau ditingkatkan. Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang cara merancang suatu produk, mengembangkannya, dan mengevaluasi kinerjanya dengan tujuan memperoleh data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menciptakan produk, alat, dan model yang berguna dalam pembelajaran dan non-pembelajaran. Metode D&D merupakan kombinasi dari metode kualitatif dengan metode lainnya.

Dalam perancangan ini, penulis menerapkan langkah-langkah perancangan dan pengembangan model *planning, production, dan evaluation* (PPE) menurut Richey dan Klein (Sugiyono, 2019, hlm. 37), rincian langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

tahapan perancangan dalam penelitian pengembangan ini melibatkan perancangan *concept art* untuk desain kostum dengan memanfaatkan produk EIGER. Perancangan ini mencakup analisis warna-warna dan aksesoris yang terdapat pada kostum bertema post-apocalyptic. Selain itu, penulis juga akan memanfaatkan aksesoris dan perlengkapan dari produk EIGER. perlengkapan tambahan diluar produk EIGER juga akan ditambahkan untuk memperkuat kesan kostum yang sesuai dengan kehidupan era post-apocalyptic seperti senjata, topeng, baju zirah, dan lain sebagainya.

Pada tahapan *planning* penulis melakukan observasi ke beberapa referensi dari berbagai macam sumber seperti film, animasi, dan game. Observasi terhadap media film, animasi, dan game mencakup pada desain kostum, desain karakter, dan perlengkapan. Hasil observasi tersebut akan di analisa sebagai acuan dalam perancangan desain kostum yang akan diciptakan.

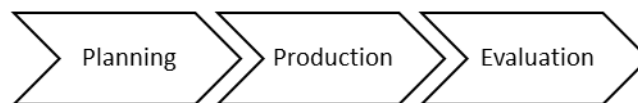
Selain observasi, tahapan *planning* pada metode PPE juga akan dilakukan wawancara terhadap ahli di bidang *concept art*. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang kuat terhadap analisa tema post-apocalyptic. Selain wawancara, akan dilakukan studi pustaka terhadap website EIGER guna memperoleh data yang lengkap mengenai produk yang akan dijadikan sebagai acuan pada perancangan desain kostum.



Hasil observasi yang sudah dilakukan, penulis mulai merancang konsep dengan menyatukan hasil-hasil observasi yang sudah dilakukan sebelumnya.

Tahap kedua pada model PPE yaitu production atau produksi. Produksi dalam perancangan ini menghasilkan 6 rancangan kostum post-apocalyptic dengan mengambil sumber ide dari hasil observasi yang dilakukan sebelumnya. Setelah menyatukan hasil observasi, penulis membuat sketsa kasar terhadap setiap konsep yang sudah dikompilasikan ke dalam bentuk visual yang belum disempurnakan. Setelah setiap konsep sudah di visualisasikan secara kasar, selanjutnya akan dilakukan penyempurnaan terhadap visual yang sudah digambar secara kasar kedalam bentuk hasil karya yang sudah jadi. Karya yang sudah jadi akan dimasukkan kedalam bentuk media presentasi berupa buku. Isi pada buku ini berupa deskripsi terhadap desain-desain yang sudah di ciptakan.

Tahap ketiga pada model PPE adalah evaluasi, di mana produk dinilai oleh para ahli untuk mengidentifikasi kelemahan atau kekurangan produk serta mendaparkan masukan dari mereka. Tujuan evaluasi ini adalah untuk meningkatkan kualitas dan kelayakan produk sehingga dapat lebih baik digunakan.



Gambar 1 Tahapan prosedur

KONSEP RANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Konsep Perancangan

Dalam perancangan ini, permasalahan akan dianalisis dan dipelajari menggunakan metode D&D (Design and Development) yang berfokus pada desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein (dalam sugiyono, 2019, hlm. 395) D&D merupakan studi sistematis tentang proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menciptakan dasar empiris dalam menciptakan produk dan alat pembelajaran atau non-pembelajaran yang baru atau ditingkatkan. Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang cara merancang suatu produk, mengembangkannya, dan mengevaluasi kinerjanya dengan tujuan memperoleh data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menciptakan produk, alat, dan model yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menciptakan produk, alat, dan model yang berguna dalam



pembelajaran dan non-pembelajaran. Metode D&D merupakan kombinasi dari metode kualitatif dengan metode lainnya.

Prosedur Perancangan

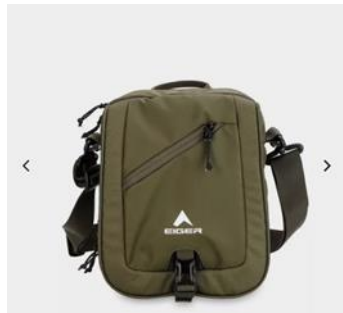
Data dan Analisis produk EIGER

Pada perancangan desain kostum, penulis menggunakan beberapa jenis produk yang dikeluarkan oleh EIGER sebagai produk yang akan di modifikasi sebagai pakaian bertema post-apocalyptic sebagai berikut:

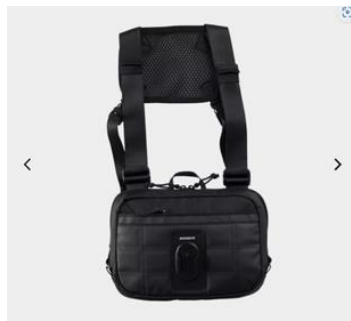
Tas

Fokus utama pada perancangan ini yaitu tas, yang mana ini adalah jenis produk yang paling sering digunakan pada setiap karakter. di era post-apocalyptic, perlengkapan-perengkapan selalu dibawa di setiap kegiatan, mengingat kehidupan di era post-apocalyptic penuh dengan ancaman sehingga barang-barang yang menunjang keberlangsungan hidup wajib untuk dibawa.

Shoulder bag atau tas pundak menjadi perlengkapan yang paling efektif untuk membawa barang-barang. Shoulder bag memiliki taktis bagi pengguna. Desain yang dekat dengan jangkauan tangan membuat pengguna dapat dengan cepat meraih barang yang di butuhkan.



Gambar 2 EIGER Z-Neo Gabro
Sumber: eigeradventure.com 2023



Gambar 3 EIGER Rookie Act Cam Chest Pack
Sumber: eigeradventure.com 2023



Waist bag atau tas panggul digunakan sebagai perlengkapan yang membawa barang-barang yang berhubungan dengan persenjataan seperti: pistol, dan amunisi. Barang-barang persenjataan disimpan di panggul dilakukan agar pengguna dapat dengan mudah melakukan quick draw sebagai tindakan antisipasi jika ada ancaman datang secara tiba-tiba.



Gambar 4 EIGER Strider 6L 4F Waist Bag

Sumber: eigeradventure.com 2023

Strap

Strap menjadi perlengkapan kedua yang sering digunakan. Penulis merancang modifikasi-modifikasi dengan menempatkan tas pada posisi yang berbeda dari yang seharusnya dengan memodifikasi tas dengan menambahkan strap tambahan yang di jahit ke bagian tas tertentu. Ini dilakukan agar karakter dapat membawa lebih banyak barang tetapi tetap taktis.

Jaket

Penulis melakukan modifikasi jaket minor dan major pada produk EIGER guna menyesuaikan dengan fashion post apocalyptic yang memiliki desain fashion yang terlihat vulgar. Modifikasi mencakup robekan, potongan yang asimetris, dan tambalan bordir gaya fashion punk.

Rompi

Rompi digunakan oleh karakter yang berbadan besar dengan lingkaran lengan yang besar. Guna menambah kesan yang sangar pada karakter.

Target Audiens

Pada perancangan ini, penulis mengambil target utama audiens yang di khususkan untuk desainer pakaian yang berkecimpung di industri entertainment. Selain dari itu sub-target dari perancangan ini adalah masyarakat penggemar karya audiovisual bertemakan post-apocalyptic.

Demografis

- a. Usia: 18 tahun keatas
- b. Jenis kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- c. Pendidikan: sekolah menengah kejuruan dan universitas



- d. Pekerjaan: pekerja industri kreatif dan masyarakat umum
- e. Kelas sosial: Menengah keatas

1. Geografis

- a. Domisili: indonesia
- b. Wilayah: Kawasan dengan jumlah perusahaan industri kreatif yang cukup banyak

2. Psikologis

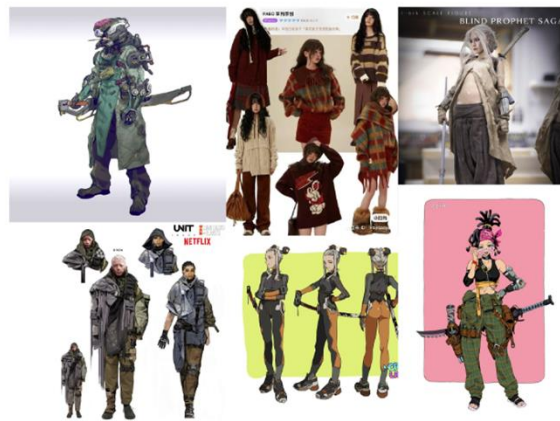
- a. Memiliki kreatifitas yang tinggi
- b. Rasa ingin memperluas wawasan visual yang tinggi
- c. Memiliki kecintaan terhadap produk dalam negeri
- d. Penggemar karya audio visual bertemakan post-apocalyptic

Konsep Visual

Penggunaan konsep visual akan disesuaikan dengan kepribadian karakter target audiens, penting untuk mempertimbangkan pemilihan gaya ilustrasi, alur cerita, dan pilihan warna tipografi dengan seksama.

Mood board

Mood board merupakan suatu kumpulan referensi visual untuk menciptakan suatu citra visual tertentu untuk diterapkan pada karya desain.



Gambar 5 Mood Board

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Konsep ilustrasi

Konsep visual yang digunakan pada perancangan ini menggunakan gaya Manga dengan shading yang detil yaitu teknik semi-realist yang membuat informasi didapat terhadap visual dapat lebih luas. Yang mana perancangan ini men-targetkan pada kalangan remaja keatas atau secara spesifiknya 18+, hal ini membuat perpaduan gaya Manga dan pewarnaan dengan teknik semi-realist dapat menarik perhatian orang-orang dewasa.





Gambar 6 Referensi Gaya Visual
Sumber: Rinotuna 2023

Layout

Untuk mendeskripsikan desain concept art diperlukan layout yang tertata, agar audiens dapat menyerap informasi yang jelas. Pada layout pada setiap desain, tercantum hasil desain utama, gambar produk EIGER, color palette, dan referensi.



Gambar 7 Layout pada concept art
Sumber: weibo.com 2023

Konsep Warna

Pemilihan warna atau color palette yang digunakan oleh penulis pada perancangan concept art ini memakai warna-warna kusam dan



cenderung memakai warna hangat atau warm color. Warna yang kusam dipakai guna mendapatkan kesan dunia yang suram. Warm color digunakan untuk menampilkan kesan gersang pada ilustrasi.



Gambar 8 Color palette
Sumber: colorhunter.com 2023

Konsep Tipografi

Pada perancangan buku concept-art dibutuhkan tulisan untuk mendeskripsikan concept art yang sudah diciptakan. Tipografi yang dipilih oleh penulis pada perancangan buku concept art ini yaitu font Dystopian yang didesain oleh Alejandro Paul dan Alex Trochut. Tipografi ini digunakan untuk memunculkan kesan post-apocalyptic

Dystopian Ligth </>

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Dystopian Regular </>

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Dystopian Bold </>

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Gambar 9 Tipografi Dystopian
Sumber: fonts.adobe.com 2023



Tahap produksi

Dari metode PPE yang telah dibahas sebelumnya, hal pertama penulis lakukan adalah melakukan observasi berdasarkan studi literatur, hasil dari observasi tersebut lalu dikembangkan melalui proses berikut ini.

Perencanaan

Pada tahap ini, penulis merencanakan strategi visual yang akan di implementasikan pada perancangan ini. Rencana yang di terapkan yaitu, penulis merencanakan atmosfer pada setiap karakter yang akan di buat seperti: karakter pengelana, biker, mekanik, bandit, ninja, dan ketua sekte. Penulis membuat back story terhadap worldbuilding pada setiap karakter sebagai acuan desain yang akan di buat.

Back Story

Cerita pada tema post apocalyptic pada perancangan desain kostum ini mengadaptasi genre zombie apocalypse. Pada perancangan ini penulis ingin merepresentasikan bagaimana manusia hidup setelah kehancuran karena pandemi yang sudah berlangsung 50 tahun berlangsung. Pada saat kehancuran itu terjadi, negara-negara yang memiliki persenjataan nuklir melontarkan sangat banyak bom nuklir demi memberhentikan penyebaran penyakit zombi. Tindakan tersebut terbukti efektif untuk memberantas penyebaran penyakit hingga 90 persen, namun dampak dari nuklir yang diledakan menyebabkan 75 persen penduduk bumi yang mati.

Pada 50 tahun setelah kehancuran masyarakat yang selamat dari kehancuran menyebutnya sebagai “masa kebangkitan”, dimana manusia memulai peradabannya kembali setelah kehancuran yang telah terjadi, dimana pemukiman-pemukiman mulai berdiri. Namun dampak yang terjadi sebelum 50 tahun itu masih membekas dimana banyaknya kultur yang mengedapankan prinsip hukum rimba masih berlangsung. Banyaknya bandit-bandit yang menindas kaum yang lemah masih berkeliaran. Tidak hanya kejahatan, namun kelangkaan sumber daya pangan pun menjadi ancaman terbesar bagi penduduk. Hal ini lah yang menyebabkan tingkat kejahatan masih sangat tinggi. Konflik yang terjadi antara pihak yang menetap dan bandit terjadi karena perebutan rempah-rempah dan sumber pangan.

Produksi

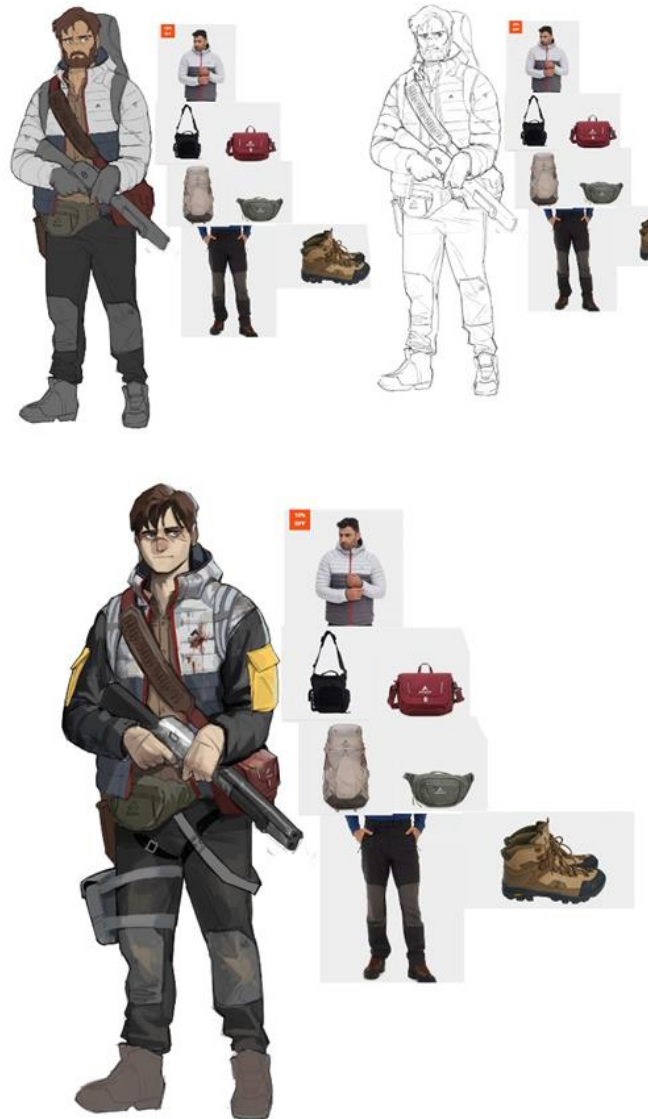
Setelah proses perencanaan selesai, penulis membuat sketsa terhadap ke 6 desain yang sudah di rencanakan.

HASIL DAN DISKUSI



The Traveler

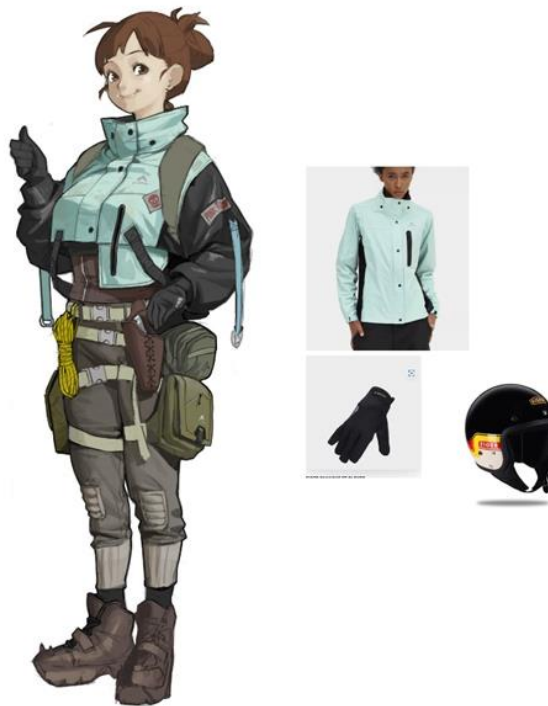




Gambar 10 Proses desain The Traveler
Sumber: dokumentasi pribadi

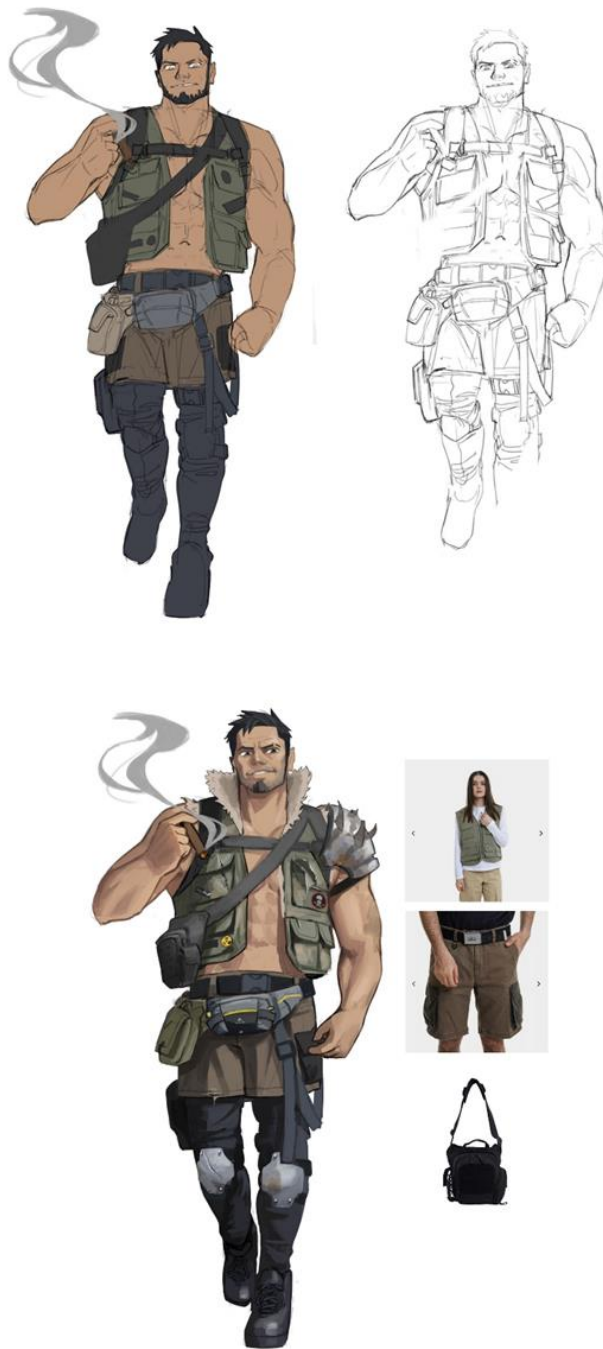
The Biker





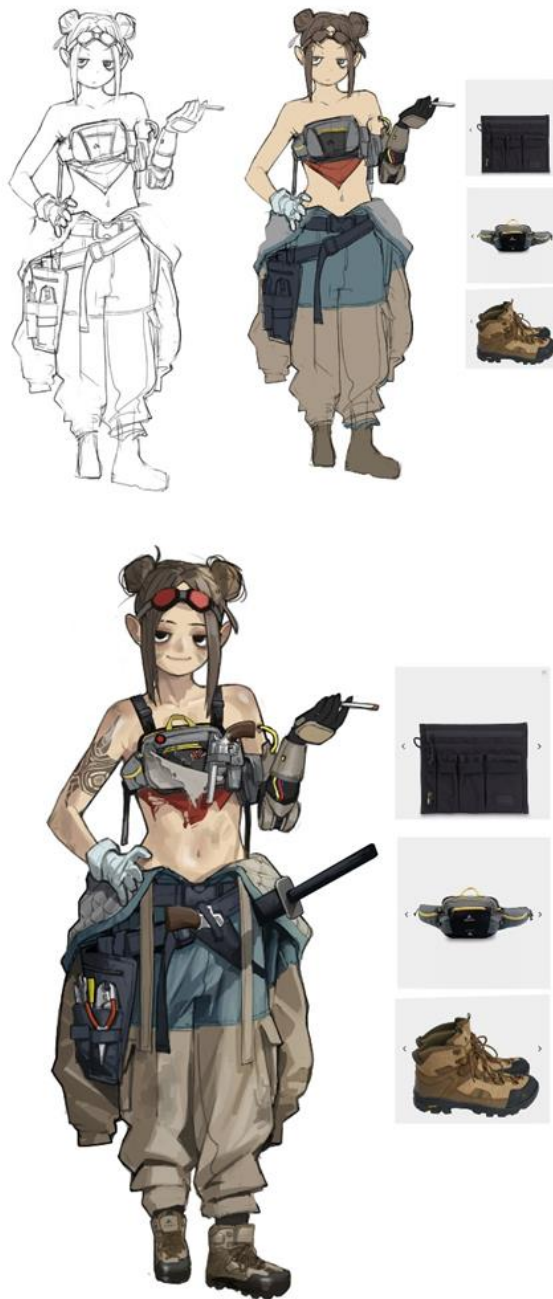
Gambar 11 Proses desain The Biker
Sumber: dokumentasi pribadi

The Pirate



Gambar 12 Proses desain The Pirate
Sumber: dokumentasi pribadi

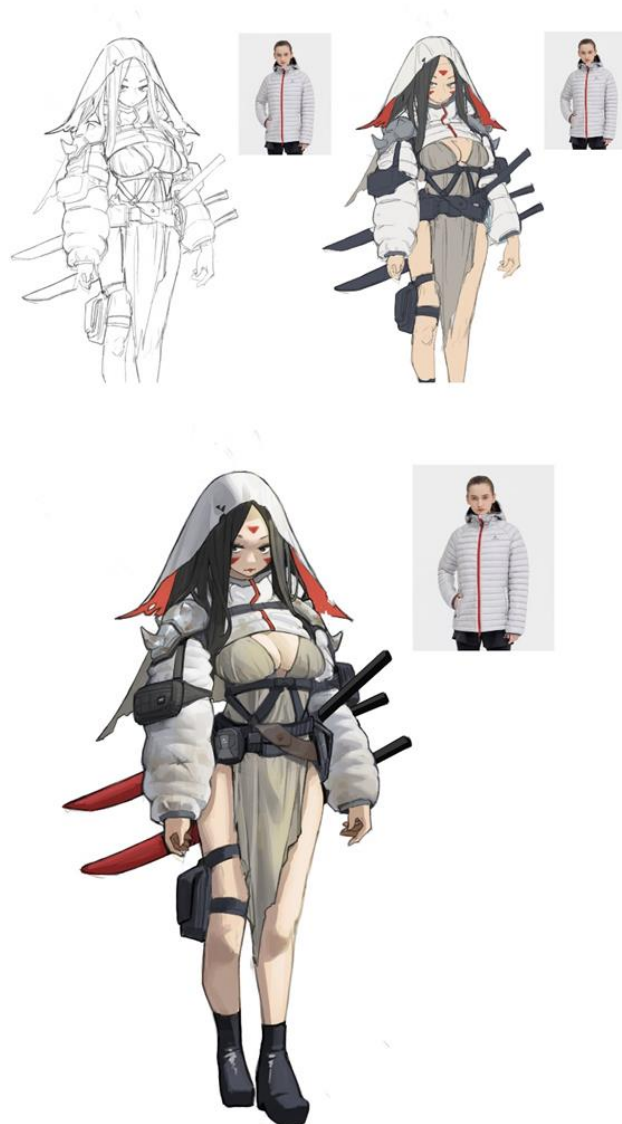
Mechanic



Gambar 13 Proses desain Mechanic
Sumber: Dokumentasi pribadi

The Elder





Gambar 14 Proses desain The Elder
Sumber: dokumentasi pribadi

DAFTAR PUSTAKA

Academy, C. (n.d.). Apa itu CONCEPT ART?

Clasen, M. (2012). *Imagining the End of the World: A Biocultural Analysis of Post-Apocalyptic Fiction*.



- Harris, E. A. (2016). *THE POST-APOCALYPTIC FILM GENRE IN AMERICAN CULTURE 1968 - 2013*. Unicersity of Leicester.
- Hellerman, J. (2022). *What is a costume designer? and what does a costume designer do?*
- Hicks, H. J. (2016). *The post-apocalyptic novel in the twenty-first century*.
- Karim, F. Z. (2020). *PENGARUH PESAN TAGLINE BARU “TROPICAL ADVENTURE” TERHADAP KEPERCAYAAN MEREK EIGER (Survei pada UKM Mapala Universitas di Jakarta)*. Jakarta.
- Mcdonagh, D. (2015). *Mood Boards as a Design Catalyst and Resource: Researching and Under-Researched Area*.
- Melling, E. (2019). *10 Principles of Character Illustration*.
- Mood, H. j. (2014). *The post-apocalyptic turn: A study of contemporary apocalyptic and post-apocalyptic narrative*. The University of Wisconsin-Milwaukee.
- Shanken, E. A. (2002). *Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art*. Durham.
- Skillshare.com. (2022). *Concept Art: What It Is, Examples, and How to Becomes a Concept Artist*.
- Suwasono, A. A. (2017). *KONSEP ART DALAM DESAIN ANIMASI*. yogyakarta.
- Wills, K. (2021). *The Art of Worldbuilding: An Artist's Approach*.
- Wills, K. (n.d.). *The Art of Worldbuilding: An Artis*.

