

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*
BERGENRE FANTASI
MALANGKUCECWARA *THE RUINS OF WAR*



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh

Albani Putra Rianto

1112107024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2016

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*
BERGENRE FANTASI
MALANGKUCECWARA *THE RUINS OF WAR*



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh

Albani Putra Rianto

1112107024

Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2016

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* BERGENRE FANTASI MALANGKUCECWARA *THE RUINS OF WAR*, diajukan oleh Albani Putra Rianto, NIM 1112107024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2016 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,

Indiria Maharsi., S.Sn., MT.
NIP. 19720909 200812 1 001

Pembimbing II / Anggota,

Drs. Baskoro S.B, M.Sn
NIP. 1965022 1992 03 1 003

Cognate / Anggota,

Drs. Asnar Zacky, M.Sn
NIP. 1970807 198503 1003

Kaprodi. DKV / Anggota,

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1001

Ketua Jurusan / Ketua,

Drs. Baskoro S.B, M.Sn
NIP. 1965022 1992 03 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta,

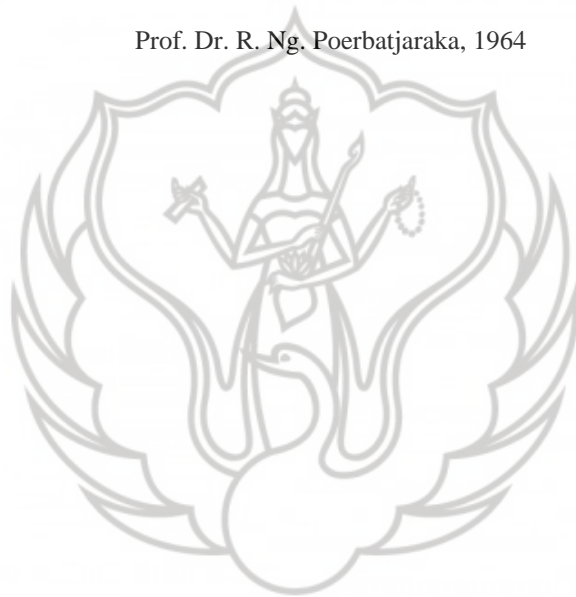
Dr. Suastiwi T, M. Des.
NIP. 19590802 1988 03 2 002

Malankuśeśwara

(*Mala - Angkuca – Icwara*)

“Tuhan menghancurkan yang bathil, melindungi yang benar”

Prof. Dr. R. Ng. Poerbatjaraka, 1964



KATA PENGANTAR

Perancangan *Concept Art Game* Bergenre Fantasi “Malangkucecwara *The Ruins of War*” ini merupakan salah satu upaya penulis untuk memperkenalkan kembali kebudayaan lokal kota asalnya dengan menggunakan media baru dalam bertutur yang lebih dekat dengan generasi mudnya. Perancangan ini juga berusaha menjawab kegelisahan penulis mengenai Masyarakat Kota Malang terutama generasi mudanya yang kurang mengerti dan kurang meresapi seluk-beluk dari semboyan kota ini, yakni Malangkucecwara. Dimasa seperti sekarang ini dimana Kota Malang sedang sibuk-sibuknya membangun identitas sebagai Kota Pendidikan dan Kota Wisata, ditakutkan bila tidak segera dilakukan tindakan yang inovatif, jati diri dari Malangkucecwara yang menjadi semboyannya kian hari kian memudar tergerus arus perubahan, hingga akhirnya terlupakan.

Secara personal *Concept Art Game* “Malangkucecwara *The Ruins of War*” ini telah digarap secara maksimal, namun perancangan ini masih memiliki banyak kelemahan dari berbagai aspek, salah satunya *finishing desain* (masih kurang maksimal secara pribadi). Kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan. Kedepannya penulis berharap kedepannya akan lebih banyak perancangan *concept art - concept art* lain yang melingkupi berbagai bidang *entertainment* seperti film, animasi, *video game*, dll, dimana bidang tersebut merupakan salah satu bentuk desain komunikasi visual.

Atas terselesaikannya Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa semuanya tidak dapat terwujud tanpa peran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung dan tidak langsung. Untuk itu penulis menghanturkan banyak-banyak terimakasih kepada mereka, selain itu penulis juga memohon maaf atas segala kekhilafan dan kesalahan baik yang sengaja maupun tidak sengaja selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh civitas akademisi ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas. Penulis secara khusus mengucapkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro SB, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selaku selaku Dosen Pembimbing II Atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Indiria Maharsi., S.Sn., MT. selaku Dosen Pembimbing I. Atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Drs, Asnar Zacky, M.Sn., selaku Cognate. Atas segala bimbingan serta arahnya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku Dosen Wali. Atas bimbingan dan dorongan semangatnya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan
8. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan staf. Atas semua ajaran ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang sangat berguna bagi perancangan karya Tugas Akhir.
9. Kedua Orang Tuaku; Dwi Tanto dan Ratih Tjandra Rini, atas kasih sayang, didikan dan dorongan semangatnya yang tak terhingga.
10. Adikku; Akbar Putra Rianto.
11. Segala pengurus dan staf Museum Malang Tempo Doeloe, atas bantuannya dalam pengumpulan data-data referensi penelitian ini.
12. Konco-konco Kenthelku, Itok, Andi, Regio, Deka, Bintang, Surya, Oby, Sabarudin, Adhe, dll atas semua suport dan bantuannya selama menyelesaikan karya tugas akhir.
13. Mas Fajar Eka S. atas bantuan dan bimbingan referensinya.
14. Teman-teman DKV angkatan 2011.
15. Seluruh Pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* BERGENRE FANTASI MALANGKUCECWARA *THE RUINS OF WAR*, Perancangan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.



Yogyakarta, 18 Januari 2016

Albani Putra Rianto

NIM. 1112107024

ABSTRAK

Perancangan *Concept Art Game* Bergenre Fantasi “Malangkucecwara *The Ruins of War*”

Oleh: Albani Putra Rianto

NIM: 1112107024

Nama dari Kota Malang kaya akan makna yang tidak banyak diketahui orang, serta erat hubungannya dengan dua pokok bahasan yang berbeda. Dalam versinya yang pertama, nama malang begitu erat dengan semboyan kota ini yakni “Malangkucecwara” yang setelah diteliti, ternyata nama tersebut merupakan nama dari sesosok Bhatara di masa lampau. Dalam versinya yang kedua, menurut sebuah cerita rakyat lokal, nama malang berarti “melintang, menghalang-halangi, memberontak, dan melawan” dimana makna – makna tersebut tersirat dari kisah keberanian rakyat Malang menghadapi invasi dari kerajaan Mataram. Terbukti dari hasil penyebaran *Consumer Journey*, hanya segelintir dari masyarakat Kota Malang, terutama anak mudanya yang mengerti tentang seluk – beluk sejarah, budaya dan semboyan kota ini, yakni Malangkucecwara. Permasalahan diatas merupakan alasan yang melatarbelakangi perancangan *Concept Art Game* Bergenre Fantasi “Malangkucecwara *The Ruins of War*”. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan konsep sebuah *video game* hasil gabungan dari dua versi objek yang berhubungan dengan Nama kota ini. *Concept art game* ini dirancang dengan menggunakan media baru dalam bertutur yang lebih dekat dengan generasi muda, dimana data berupa budaya dan sejarah diolah menjadi sebuah bentuk konsep visual yang menarik. Diharapkan, perancangan *Concept art game* ini dapat menjadi pengetahuan serta memberi dorongan terhadap warga Malang khususnya dan warga Indonesia pada umumnya untuk menjunjung dan melestarikan sejarah dan budaya lokalnya.

Kata kunci: Kota Malang, Malangkucecwara, *Concept Art*, *Video Game*

ABSTRACT

Designing Concept Art Game in Fantasy Genre “Malangkucecwara The Ruins of War”

By: Albani Putra Rianto

NIM: 1112107024

The Name of Malang City has a rich of meaning that unknown to many people. The word “malang” has a strong similarity with two object that tied them together. The first one is “malang” that have a strong similarity with this city’s motto “Malangkucecwara”. Malangkucecwara itself is proven to be the name of Bhatara (God) by the ancient relic of the past. The second one, as a local folklore says “malang” that have a meaning of “crossing, blockading, rebelling and resisting” impressed by their epic tale of Malang citizen’s bravery against Mataram’s invading army. Proven by the consumer journey, that just a small group of young citizen that well known of Malangkucecwara’s origins. The problems above are the reasons why this project was created. Designing Concept Art Game “Malangkucecwara The Ruins of War” has a mission, to create a concept art book based on two object that surrounded it. This concept art game is designed using a new media that could attract young citizen to know more about their own history and culture as it processed into new attractive visual concept. This designing concept are to be expected as a trigger to Malang and Indonesian’s citizen to be proud and conserve their own history and local culture.

Keyword: Malang City, Malangkucecwara, Concept Art, Video Game

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Tujuan Perancangan.....	8
E. Manfaat Perancangan.....	8
F. Metode Perancangan.....	9
G. Metode Analisis.....	10
H. Tahap Perancangan.....	11
I. Skema Perancangan.....	12
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	13
A. Identifikasi data.....	13
1. Kota Malang Jawa Timur.....	13
a. Profil Kota Malang.....	15
1) 7 Juni 1937.....	16
2) 30 Oktober 1951.....	17
3) 22 Februari 1966.....	17
a) Makna Lambang	18
b. Latar Geografis Kota Malang.....	19
c. Latar Sejarah Kota Malang dari Jaman Prasejarah hingga Masa Perkembangan Islam.....	21
1) Jaman Prasejarah.....	22
2) Masa Hindu-Budha.....	24

3) Masa Perkembangan Islam.....	26
d. Aglomerasi Historis Desa-Desa kuno di Kota Malang.....	29
1) Sub-Area Barat.....	29
2) Sub-Area Utara.....	32
3) Sub-Area Timur.....	33
4) Sub-Area Selatan.....	36
5) Sub-Area Tengah.....	36
e. Seni dan Budaya Tradisional Kota Malang.....	37
1) Budaya Panji.....	37
a) Cerita Panji Pulangjiwo.....	39
2) Topeng Malang.....	42
a) Drama Tari Wayang Topeng Malangan.....	44
3) Cerita Rakyat Daerah Malang.....	46
a) Cerita Asal-Usul Nama Malang.....	47
1. Nama Malang berasal dari menentang atau melawan.....	52
2. Nama Malang berasal dari Malangkucecwara.....	53
f. Perihal Malangkucecwara.....	54
1) Malangkucecwara Sebagai Sebuah Semboyan.....	55
2) Malangkucecwara Sebagai Sebuah Keyakinan Atau Kepercayaan.....	57
3) Mitos dan Legenda Malangkucecwara.....	58
4) Prasasti yang Berhubungan Dengan Malangkucecwara.....	59
5) Munculnya Malangkucecwara dalam Seni Tradisional Malang.....	62
2. <i>Fantasy Genre</i>	64
a. <i>Historical Fantasy</i>	64
b. <i>High/Epic Fantasy</i>	64
c. <i>Traditional Fantasy</i>	65
d. <i>Contemporary Fantasy</i>	65
3. <i>Concept Art</i>	65
a. Tahap Pembuatan <i>Concept Art</i>	66
1) <i>Concept Idea</i>	66

2) <i>Skeching</i>	66
3) <i>Rendering</i>	67
b. <i>Jenis Concept Art</i>	68
1) <i>Character Design</i>	68
a) <i>Main Character</i>	69
b) <i>Non Playable Character</i>	69
c) <i>Creature</i>	70
2) <i>Environment</i>	71
a) <i>Landscape</i>	71
b) <i>Building</i>	72
3) <i>Key Art</i>	73
4) <i>Item Design</i>	74
a) <i>Consumable Item</i>	75
b) <i>Weapon</i>	75
c) <i>Armor</i>	76
d) <i>Accessory</i>	77
4. <i>Video Game</i>	78
a. <i>Action Game</i>	79
b. <i>Strategy Game</i>	80
c. <i>Real Time Action Strategy Game</i>	81
B. <i>Analisis Data</i>	82
C. <i>Consumer Journey</i>	85
D. <i>Kesimpulan Analisis</i>	101
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	102
A. <i>Konsep Media</i>	102
1. <i>Tujuan Media</i>	102
2. <i>Strategi Media</i>	102
a. <i>Media Utama</i>	102
b. <i>Media Pendukung</i>	103
3. <i>Program Media</i>	107
B. <i>Konsep Kreatif</i>	108
1. <i>Tujuan Kreatif</i>	108

2. Strategi Kreatif.....	108
a. Concept Art.....	108
1) Konsep Game.....	108
2) Konsep Visual.....	110
3) <i>Story Line</i>	110
4) Environment.....	113
5) <i>Character</i>	115
6) <i>Faction</i>	118
7) Bhatara.....	120
8) <i>Building</i>	121
9) <i>Gameplay</i>	122
10) <i>Logo & Icon</i>	122
b. Media Utama.....	122
c. Media Pendukung.....	123
3. Program Kreatif.....	125
a. Jadwal Perancangan.....	125
b. Peralatan dan Kebutuhan Dalam Produksi.....	126
c. Software yang Digunakan.....	126
4. Biaya Kreatif.....	127
BAB IV VISUALISASI.....	129
A. Konten Buku.....	129
1. Prakata.....	129
2. Storyline.....	129
3. Environment.....	134
4. <i>Faction</i>	136
a. Desain <i>Sigil</i> Kerajaan.....	136
b. Desain <i>Thumbnail</i> Pasukan.....	138
5. Desain Karakter.....	142
6. Bhatara.....	159
7. Bangunan.....	166
8. <i>Gameplay</i>	170
a. Ilustrasi Medan Perang.....	170

b. User Interface.....	178
9. Logo & Icon.....	183
B. Media Utama.....	187
C. Media Pendukung.....	191
D. <i>Final Artwork</i>	196
BAB IV VISUALISASI.....	282
A. Kesimpulan.....	282
B. Saran.....	284



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: contoh game bergenre <i>fantasy</i>	5
Gambar 1.2 : Contoh gambar <i>concept art</i> karakter dari game Fable.....	6
Gambar 1.3 : Topeng Malangan sebagai salah satu budaya dari daerah Malang...7	
Gambar 2.1: Klasifikasi Iklim menurut Koppen di daerah Malang dan sekitarnya.....	15
Gambar 2.2: logo Malang tahun1937.....	16
Gambar 2.3: logo Malang tahun1951.....	17
Gambar 2.4: logo Malang tahun1966 hingga kini.....	18
Gambar 2.5: Miniatur Dataaran Tinggi Malang.....	20
Gambar 2.6: Artefak Watu Gong.....	24
Gambar 2.7: Mulut Arung di sebelah utara situs Karuman.....	32
Gambar 2.8: berbagai karakter Topeng Malangan.....	43
Gambar 2.9 : Topeng Malang setengah muka.....	44
Gambar 2.10 : pertunjukan Topeng Malangan.....	45
Gambar 2.11 : Prof. Dr. R. Ng. Poerbatjaraka.....	56
Gambar 2.12 : Prasasti Mantyasih.....	60
Gambar 2.13 : Prasasti Dinoyo atau Kanjuruhan.....	61
Gambar 2.14 : Contoh sketsa digital.....	67
Gambar 2.15 : Rendered <i>painting</i>	67
Gambar 2.16 : Universe baru dengan batu yang beterbangan.....	68
Gambar 2.17 : Contoh main character dari Game Leage of Legend.....	69
Gambar 2.18 : Contoh NPC dari Game Runescape.....	70
Gambar 2.19 : Contoh creature dari Game Guilds War.....	71
Gambar 2.20 : contoh Landscape design.....	72
Gambar 2.21 : contoh building design.....	73
Gambar 2.23 : <i>Key art</i> game <i>The Last of Us</i>	74
Gambar 2.24 : Consumable item potion.....	75

Gambar 2.25 : Contoh <i>weapon design</i>	76
Gambar 2.26 : Contoh <i>armor design</i>	77
Gambar 2.27 : Contoh <i>accessory design</i>	78
Gambar 2.28 : Action game Assassin’s Creed 3.....	80
Gambar 2.29 : Strategy game Civilization V.....	81
Gambar 2.30 : Real Time Action Strategy Game Total War Rome II.....	82
Gambar 2.31 : <i>consumer journey</i> bagian 1.....	86
Gambar 2.32 : <i>consumer journey</i> bagian 2.....	87
Gambar 2.33 : <i>consumer journey</i> bagian 3.....	88
Gambar 2.34 : diagram 1 hasil <i>Consumer Journey</i>	89
Gambar 2.35 : diagram 2 hasil <i>Consumer Journey</i>	90
Gambar 2.36 : diagram 3 hasil <i>Consumer Journey</i>	91
Gambar 2.37 : diagram 4 hasil <i>Consumer Journey</i>	92
Gambar 2.38 : diagram 5 hasil <i>Consumer Journey</i>	93
Gambar 2.39 : diagram 6 hasil <i>Consumer Journey</i>	94
Gambar 2.40 : diagram 7 hasil <i>Consumer Journey</i>	95
Gambar 2.41 : diagram 8 hasil <i>Consumer Journey</i>	96
Gambar 2.42 : diagram 9 hasil <i>Consumer Journey</i>	97
Gambar 2.43 : diagram 10 hasil <i>Consumer Journey</i>	98
Gambar 2.44 : diagram 11 hasil <i>Consumer Journey</i>	99
Gambar 2.45 : diagram 12 hasil <i>Consumer Journey</i>	100
Gambar 3.1 : Tabel 1. Program media.....	107
Gambar 3.2 : Tabel 2. Program media.....	126
Gambar 3.3: Tabel 2. Peralatan dan kebutuhan dalam produksi.....	126
Gambar 3.4: Table 3. Software yang digunakan dalam perancangan.....	126
Gambar 3.5 : Table 4. Biaya Kreatif.....	128
Gambar 4.1: Referensi visual konsep cerita.....	129
Gambar 4.2: sketsa ilustrasi 1 <i>story line</i>	130

Gambar 4.3: ilustrasi 1 <i>story line</i>	130
Gambar 4.4: sketsa ilustrasi 2 <i>story line</i>	130
Gambar 4.5: ilustrasi 2 <i>story line</i>	131
Gambar 4.6: sketsa ilustrasi 3 <i>story line</i>	131
Gambar 4.7: ilustrasi 3 <i>story line</i>	131
Gambar 4.8: sketsa ilustrasi 4 <i>story line</i>	132
Gambar 4.9: ilustrasi 4 <i>story line</i>	132
Gambar 4.10: sketsa ilustrasi 5 <i>story line</i>	133
Gambar 4.11: ilustrasi 5 <i>story line</i>	133
Gambar 4.12: sketsa ilustrasi 6 <i>story line</i>	133
Gambar 4.13: ilustrasi 6 <i>story line</i>	134
Gambar 4.14: Contoh referensi visual ilustrasi desain <i>environment</i>	134
Gambar 4.15: Iustrasi <i>enviromtment</i> design.....	135
Gambar 4.16: referensi desain <i>sigil</i> kerajaan.....	136
Gambar 4.17: <i>Brainstorming sigil</i> Kadipaten Malang.....	137
Gambar 4.18: desain <i>sigil</i> Kadipaten Malang.....	137
Gambar 4.19: logo Kesultanan Mataram.....	138
Gambar 4.20: Redesain <i>sigil</i> Kesultanan Mataram.....	138
Gambar 4.21: Referensi visual <i>thumbnail</i> design.....	139
Gambar 4.22: Referensi visual pasukan tempur kerajaan di Jawa.....	139
Gambar 4.23: Desain <i>thumbnail</i> pasukan Malang 1.....	140
Gambar 4.24: Desain <i>thumbnail</i> pasukan Malang 2.....	140
Gambar 4.25: Desain <i>thumbnail</i> pasukan Mataram 1.....	141
Gambar 4.26: Desain <i>thumbnail</i> pasukan Mataram2.....	141
Gambar 4.27: Referensi visual karakter Rangga Tohjiwa.....	142
Gambar 4.28: Sketsa Karakter Adipati Rangga Tohjiwo.....	143
Gambar 4.29: <i>Grayscale</i> Karakter Adipati Rangga Tohjiwo.....	143
Gambar 4.30: Ilustrasi final karakter Adipati Rangga Tohjiwo.....	144

Gambar 4.31: Referensi visual karakter Panji Pulangjiwa.....	145
Gambar 4.32: sketsa Panji Pulangjiwo.....	145
Gambar 4.33: <i>Grayscale</i> Karakter Panji Pulangjiwo.....	146
Gambar 4.34: Ilustrasi final karakter Panji Pulangjiwo.....	146
Gambar 4.35: Referensi visual karakter Roro Proboretno.....	167
Gambar 4.36: Sketsa Karakter Roro Proboretno.....	168
Gambar 4.37: <i>Grayscale</i> Karakter Roro Proboretno.....	148
Gambar 4.38: Ilustrasi final karakter Roro Proboretno.....	149
Gambar 4.39: Referensi visual Pangeran Pekik.....	150
Gambar 4.40: Sketsa Karakter Pangeran Pekik.....	150
Gambar 4.41: <i>Grayscale</i> Karakter Pangeran Pekik.....	151
Gambar 4.42: Ilustrasi final karakter Pangeran Pekik.....	151
Gambar 4.43: Referensi visual karakter Tumenggung Alap-alap.....	152
Gambar 4.44: Sketsa Karakter Tumenggung Alap-alap.....	153
Gambar 4.45: <i>Grayscale</i> Karakter Tumenggung Alap-alap.....	153
Gambar 4.46: Ilustrasi final karakter Tumenggung Alap-alap.....	154
Gambar 4.47: Referensi visual karakter Joko Bodho.....	155
Gambar 4.48: Sketsa Karakter Joko Bodho.....	155
Gambar 4.49: <i>Grayscale</i> Karakter Joko Bodho.....	156
Gambar 4.50: Ilustrasi final karakter Joko Bodho.....	156
Gambar 4.51: Referensi visual karakter Ki Ageng Gribig.....	157
Gambar 4.52: Sketsa Karakter Ki Ageng Gribig.....	158
Gambar 4.53: <i>Grayscale</i> Karakter Ki Ageng Gribig.....	158
Gambar 4.54: Ilustrasi final karakter Ki Ageng Gribig.....	159
Gambar 4.55: <i>Brainstorming</i> pembuatan desain ras Bhatara.....	160
Gambar 4.56: Sketsa pengembangan bentuk ras Bhatara.....	161
Gambar 4.57: ilustrasi ras para Bhatara	162
Gambar 4.58: Ilustrasi Bhatara Malangkucecwara 1	162

Gambar 4.59: Ilustrasi Bhatara Malangkucecwara 2.....	163
Gambar 4.60: Info grafis perbandingan ukuran Bhatara Malangkucecwara.....	163
Gambar 4.61: Referensi bentuk Candi Malangkucecwara.....	164
Gambar 4.62: Sketsa ide dan kegunaan candi Malangkucecwara.....	165
Gambar 4.63: ilustrasi candi Malangkucecwara.....	165
Gambar 4.64: Refrensi visual rumah penduduk pada masa lampau	166
Gambar 4.65: Sketsa rumah penduduk	166
Gambar 4.66: Ilustrasi rumah penduduk di Malang.....	167
Gambar 4.67: Ilustrasi bangunan pertahanan di Malang.....	167
Gambar 4.68: Referensi bentuk menara perang Mataram.....	168
Gambar 4.69: Sketsa menara perang Mataram.....	169
Gambar 4.70 Ilustrasi menara perang Mataram.....	169
Gambar 4.71: Sketsa perang di tebing.....	170
Gambar 4.72: Ilustrasi perang di tebing	170
Gambar 4.73: Sketsa perang di gunung.....	171
Gambar 4.74: Ilustrasi perang di gunung	172
Gambar 4.75: Sketsa perang di benteng.....	172
Gambar 4.76: Ilustrasi perang di benteng	173
Gambar 4.77: Sketsa perang di hutan.....	174
Gambar 4.78: Ilustrasi perang di hutan	174
Gambar 4.79: Sketsa perang dengan Bhatara Malangkucecwara	175
Gambar 4.80: Ilustrasi perang dengan Bhatara Malangkucecwara.....	176
Gambar 4.81: Sketsa mendaki tubuh Bhatara Malangkucecwara.....	177
Gambar 4.82: Ilustrasi mendaki tubuh Bhatara Malangkucecwara.....	177
Gambar 4.83: Sketsa <i>Action Camera</i>	178
Gambar 4.84: Final desain <i>Action Camera</i>	178
Gambar 4.85: Sketsa <i>Tactical Camera</i>	179
Gambar 4.86: Desain final <i>Tactical Camera</i>	179

Gambar 4.87: Sketsa <i>Home Screen</i>	180
Gambar 4.88: Desain final <i>Home Screen</i>	180
Gambar 4.89: Sketsa <i>Character Screen</i>	181
Gambar 4.90: Desain final <i>Character Screen</i>	181
Gambar 4.91: Sketsa <i>Loading Screen</i>	182
Gambar 4.92: Sketsa <i>Loading Screen</i>	182
Gambar 4.93: Reverensi visual logo utama.....	183
Gambar 4.94: Sketsa logo utama.....	183
Gambar 4.95: Desain final logo utama.....	183
Gambar 4.96: Reverensi <i>Icon</i> Malangkucecwara.....	184
Gambar 4.97: Sketsa <i>Icon</i> Malangkucecwara.....	184
Gambar 4.98: Desain final <i>Icon</i> Malangkucecwara.....	184
Gambar 4.99: Reverensi visual <i>Icon</i> Prajurit.....	185
Gambar 4.100: Sketsa <i>Icon</i> Prajurit.....	185
Gambar 4.101: Desain final <i>Icon</i> Prajurit.....	186
Gambar 4.102: Sketsa cover buku.....	187
Gambar 4.103: Desain final cover buku alternatif 1.....	187
Gambar 4.103: Desain final cover buku alternatif 2.....	188
Gambar 4.104: Sketsa sarung buku.....	188
Gambar 4.105: Desain final sarung buku.....	189
Gambar 4.106: Sketsa layout buku.....	190
Gambar 4.107: desain final layout buku.....	190
Gambar 4.108: beberapa opsi desain poster.....	191
Gambar 4.110: 3D <i>character design</i>	192
Gambar 4.111: 3D <i>printing character</i>	192
Gambar 4.112: Sketsa <i>card Game</i>	193
Gambar 4.112: Final desain card game.....	193
Gambar 4.113: video motion graphic.....	194

Gambar 4.114: desain sticker.....	194
Gambar 4.114: desain pin.....	195
Gambar 4.115: sosial media	195
Gambar 4.115: desain katalog	196



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Budaya merupakan sebuah perlambang dari suatu bangsa. Dalam suatu budaya terdapat sebuah cara pandang yang digunakan oleh nenek moyang kita dalam menjalani kehidupan dimasa lampau. Cara pandang tersebutlah yang mempengaruhi generasi selanjutnya yang kelak menentukan kemana arah suatu bangsa tersebut melangkah. Berbagai macam suku di Indonesia membuat negeri ini kaya akan beragam budaya didalamnya yang memiliki karakteristik unik serta berbeda antara satu dan yang lainnya.

Keberagaman budaya di negeri ini selalu menjadi inspirasi dan menarik minat para desainer untuk menguak dan mengenalkan tradisi serta budaya Indonesia ini kepada dunia. Keunikan sebuah budaya memang selalu menarik untuk diangkat, seperti keunikan akan makna dan seluk beluknya yang terdapat di Kota Malang Jawa Timur. Kota Malang sendiri merupakan sebuah kota yang terletak di tengah kaki pegunungan, dimana Gunung Arjuna berada di sebelah utara, Gunung Semeru di sebelah timur, Gunung Kawi dan Panderman di sebelah barat dan Gunung Kelud di daerah selatan. Wilayahnya yang dikelilingi oleh pegunungan menjadikan kota ini tempat strategis untuk bertani dan bercocok tanam.

Sejarah Kota Malang di masa lampau tak pernah lepas dari sejarah berdiri dan runtuhnya kerajaan - kerajaan agung di Jawa Timur, mulai dari berdirinya Kerajaan Kanjuruhan, Kerajaan Mataram Hindu, Kerajaan Kediri, Kerajaan Singasari, dan Kerajaan Majapahit. Daerah Malang dan sekitarnya termasuk Singosari merupakan pusat kegiatan politik dan budaya sejak tahun 760 s/d tahun 1414 berdasarkan tulisan prasasti batu di Dinoyo. Kegiatan selama masa itu di ikuti oleh kegiatan budaya, tidak dapat di gambarkan sebagai perkembangan satu dinasti saja, melainkan merupakan rangkaian kegiatan politik dan budaya dari beberapa

turunan.

Demikian diungkapkan oleh almarhum Prof. Drs. S. Wojowasito dalam tulisannya tentang sejarah dan asal mula Kota Malang (<http://www.kemendagri.go.id/pages/profil-daerah/kabupaten/id/35/name/jawa-timur/detail/3573/kota-malang>).

Nama Malang sendiri erat hubungannya dengan dua pokok pembahasan yang berbeda, yakni pada versi pertama yang berhubungan dengan semboyan kota ini yakni “Malangkucecwara” dan versi kedua, nama Malang yang berarti “menentang atau melawan” yang berhubungan dengan sebuah cerita rakyat berjudul Asal-Usul Nama Malang. Dalam versinya yang pertama, nama Malang erat kaitannya dengan konsep sebuah keyakinan. Keyakinan atau kepercayaan merupakan segala hal yang meresap dan mendasari berbagai pemikiran dan tindakan yang dianut masyarakat serta dapat mengatasi perbedaan-perbedaan dan menjawab segala masalah yang ada di masyarakat. Kota Malang memiliki sebuah semboyan yang menjadi dasar dalam perkembangan dan pembangunannya yang berbunyi “Malangkucecwara”. Semboyan ini diusulkan oleh Prof. Dr. R. Ng. Poerbatjaraka pada ulang tahun kota ini yang ke-50 pada tanggal 1 April 1964, karena kata Malangkucecwara tersebut sangat erat hubungannya dengan asal-usul kota Malang yang pada masa Ken Arok, kira-kira 7 abad yang lampau telah menjadi nama dari tempat di sekitar atau dekat candi yang bernama Malangkucecwara (http://budpar.malangkota.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=6:sejarah-kota-malang&catid=5:website&Itemid=6). Kata Malangkucecwara sendiri berasal dari bahasa Sansekerta terdiri atas 3 kata, yakni “*mala*” yang berarti kecurangan, kepalsuan, dan kebatilan, “*angkuca*” yang berarti menghancurkan atau membinasakan, dan “*Icwara*” yang berarti Tuhan. Sehingga, Malangkucecwara berarti “Tuhan Menghancurkan Yang Bathil” (http://digilib.malangkota.go.id/sejarah_malang.php). Beberapa sumber juga menyebutkan bahwa nama Malangkucecwara sendiri sebenarnya berasal dari nama sebuah candi suci yang hingga saat ini belum ditemukan keberadaannya. Nama Malangkucecwara itu sendiri dikemukakan dalam

dua prasasti Raja Balitung dari Jawa Tengah yakni prasasti Mantyasih tahun 907M, dan tahun 908M dimana keberadaanya terdapat di satu tempat antara daerah Surabaya-Malang. Pada prasasti Mantyasih I dan II tersebut juga disebutkan berbagai bhatara, yang mungkin sekali ada hubungannya dengan para arwah raja yang dianggap sebagai pelindung kerajaan, mereka adalah : bhatara i malangkucecwara, ing putecwara, i kutusan, i cilabhedecwara, dan i tulecwara (Soekmono, 2005: 199). Penyebutan nama-nama seperti Batara dari Malangkucecwara, putecwara dan sebagainya membuktikan bahwa nama-nama itu adalah nama raja-raja yang pernah memerintah dan pada saat dimakamkan dalam candi lalu disebut Batara (<http://www.kemendagri.go.id/pages/profil-daerah/kabupaten/id/35/name/jawa-timur/detail/3573/kota-malang>).

Dalam versi yang kedua, nama Malang berhubungan dengan sebuah cerita rakyat setempat yang keberadaan cerita tersebut tidak terlepas dari sejarah tempat ini dimasa lampau. Sebuah cerita rakyat setempat yang berjudul “Asal-Usul Nama Malang” yang dikumpulkan dan dibukukan oleh Wahyudi Siswanto dan Sisbar Noersya, menceritakan tentang asal nama kota Malang dari sudut pandang yang berbeda. Diceritakan, dimana Raja Mataram saat itu, Sultan Agung yang mengadakan penaklukan ke Bang Wetan atau Jawa Timur dalam rencananya menguasai Surabaya. Merasa pertahanan dan kekuatan Surabaya yang begitu kuat, Raja mataram mengutus para petingginya untuk mengusai dahulu daerah-daerah di sekeliling Surabaya sebelum menaklukkan Surabaya. Perintah tersebut akhirnya membawa mereka melewati daerah yang semuanya serba “malang” (melintang, menghalang-halangi, memberontak, dan melawan) hingga daerah tersebut akhirnya diberi nama Malang. Perancangan *concept art* game Malangkucecwara ini akan menggabungkan data-data kedua versi tentang asal usul nama “Malang” tersebut diatas. Data–data tersebut nantinya akan berguna dalam pembuatan inti cerita, karakter tokoh, dan segala keperluan visual lainnya dalam *concept art* ini.

Semboyan Malangkucecwara merupakan sebuah *local genius* yang lahir dari hasil pemikiran nenek moyang terdahulu yang memiliki makna luhur dan agung, namun sayangnya, makna dari semboyan tersebut tidak banyak diketahui oleh generasi muda baik di dalam maupun di luar kota Malang Jawa Timur. Semakin pesatnya pertumbuhan teknologi, ekonomi, dan pariwisata di kota ini membuat makna Malangkucecwara sendiri kini menjadi sebuah semboyan semu yang selalu tertera di logo kota ini, namun tak diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Malangkucecwara yang semakin tergerus jaman menjadi sebuah ironi, dimana wilayah ini yang dari dahulu menjadi tempat peradaban kerajaan-kerajaan besar bangkit dan runtuh, namun kini keberadaannya sebagai jejak sejarah semakin terlupakan. Banyaknya ketidaktahuan juga akhirnya mengarah pada nama asal dari kota ini, yakni “malang” yang kini sering disalah artikan menjadi sebuah “kesialan” atau sebuah “nasib buruk”, padahal dalam sebuah cerita rakyat berjudul Asal-Usul Nama Malang, dahulunya nama tersebut memiliki arti sebuah perjuangan dan persatuan untuk menghalang-halangi, memberontak, dan melawan segala penjajah yang berniat menaklukkan wilayah yang kaya ini. Berbagai pengetahuan sejarah serta konsep keyakinan dalam Malangkucecwara sepatutnya diperkenalkan kembali kepada generasi penerus bangsa agar *local genius* atau kearifan lokal ini dapat kembali diamalkan dan menjadi sebuah jiwa dan dasar pemikiran bagi penganutnya, baik yang berada di dalam maupun di luar kota ini.

Dalam usaha melestarikan budaya dan sejarah, pemerintah juga telah membuat berbagai buku dan teks pelajaran. Namun sayangnya media yang digunakan oleh pemerintah tidak interaktif dan cenderung membosankan. Hal tersebut sangat bertolak belakang dengan perkembangan teknologi dan komunikasi pada jaman sekarang yang semakin interaktif dan komunikatif. Cara yang efektif dan sedang populer dalam memaparkan atau menjelaskan suatu permasalahan adalah dengan media game. Game memberikan sebuah pemecahan masalah yang menarik

dan interaktif. Pemain akan diajak untuk berpetualang memasuki sebuah dunia dimana objek hasil penelitian sang pembuat game berada.



Gambar 1.1: contoh game bergenre *fantasy* (sumber : <http://4.bp.blogspot.com/-n1xEer778zA/UgCfumpSHI/AAAAAAAAADQ/W7hIEzKoW0o/s1600/radiata-stories-3.jpg>, diakses 6 Juni 2015)

Penikmat game kini sangat luas, dan berasal dari berbagai golongan masyarakat. Game tidak dapat tercipta dengan sendirinya, ia membutuhkan sebuah konsep dasar sebagai pembentuk visualisasi tahap awal yang disebut dengan *concept art*. Di dalam *concept art* inilah tempat desainer menuangkan segala hasil penelitian dan pesan-pesan moral kedalam suatu bentuk visual yang menarik.



Gambar 1.2 : Contoh gambar *concept art* karakter dari game Fable.
(Sumber:<http://steamcommunity.com/news/post/1443641195611255277/?insideModal=1>, diakses 6 Juni 2015)

Berdasarkan pengalaman pribadi yang telah membaca beberapa buku *concept art* populer, telah ditemukan banyaknya buku *concept art* yang mengangkat sebuah budaya asing yang jarang ditemui, bahkan belum pernah dijumpai oleh orang awam. Banyak konsep-konsep serta pelajaran baru tentang gambaran suatu suku seperti contohnya buku *concept art* “How to Train Your Dragon” yang mengambil budaya Viking di Norwegia dan dikombinasikan dengan kenampakan environment di Islandia dengan dibumbui oleh sebuah mitos tentang naga dari kebudayaan mereka. Hal yang sama juga terdapat pada buku *concept art* berjudul “Tolkien The Illustrated Encyclopedia” yang di dalamnya berisi tentang sebuah konsep *universe* dari *Middle Earth*, yakni sebuah daratan yang menjadi awal kisah novel “The Lord of The Ring” karya J.R.R. Tolkien. Dalam buku *concept art* tersebut, Tolkien memaparkan bahwa ia berusaha menggabungkan dan menghidupkan kembali berbagai makhluk fantasi dari kebudayaan eropa, seperti elf, troll, hobbit, dll. Sebuah penggabungan unik juga dapat kita temukan pada *concept art* game “Monster Hunter” dimana monster-

monster yang telah dikalahkan pemainnya dapat dijadikan sebuah armor dan kostum yang mengadaptasi pakaian adat dari kebudayaan- kebudayaan di dunia.

Dengan melihat potensi dari *concept art* game yang besar sebagai media pemecahan suatu masalah, maka penelitian ini akan mengangkat konsep keyakinan Malangkucecwara melalui sebuah kisah cerita rakyat dari malang yang adaptasi kostum, kenampakan alam, dan kehidupan didalamnya berasal dari budaya asli daerah Malang dan sekitarnya yang digabungkan dengan unsur *fantasy* dan mitologi setempat.



Gambar 1.3 : Topeng Malangan sebagai salah satu budaya dari daerah Malang.
(Sumber: <http://meilaniwulandari.it.student.pens.ac.id/topeng-malangan.html>, diakses 6 Juni 2015)

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art* game Malangkucecwara dengan menarik, sehingga dapat mengangkat dan mempopulerkan cerita rakyat tentang asal-usul nama Malang, serta menguak wujud dan eksistensi Malangkucecwara menurut sumber yang benar ?

C. Pembatasan Masalah

- Perancangan akan berfokus pada pembuatan kenampakan visual dalam game seperti kostum, armor, senjata, *environment*, bangunan, dll dengan menggunakan adaptasi gabungan antara sejarah dan cerita rakyat dari Malang Jawa Timur dengan output utama berupa buku *concept art*.

D. Tujuan Perancangan

- Merancang buku *concept art game* Malangkucecwara dengan menggunakan gabungan adaptasi cerita rakyat lokal dengan asal – usul semboyan Kota Malang yakni Malangkucecwara yang dikemas dengan visual menarik, sehingga dapat mengangkat dan melestarikan kembali sejarah dan budaya Kota Malang Jawa Timur.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi target masyarakat: Sebagai media untuk mengenalkan asal usul semboyan Malangkucecwara dengan sisipan pengetahuan akan cerita rakyat lokal dari daerah Malang.
2. Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual; Perancangan diharapkan akan menambah wawasan mahasiswa dalam merancang sebuah *concept art* game dengan adaptasi kombinasi cerita rakyat dan kearifan lokal.

3. Manfaat bagi target audience: dapat mengetahui dan mengenalkan asal usul semboyan Malangkucecwara dari Malang Jawa Timur sambil menambah pengetahuan tentang keanekaragaman budaya yang tersirat dalam sebuah cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk *concept art* yang menarik.

F. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data mengenai sosial budaya khususnya yang berkaitan dengan Malangkucecwara di kota Malang bisa diperoleh dari berbagai macam sumber seperti kunjungan ke museum, Dinas Kebudayaan dan pariwisata Kota Malang, penyebaran *Consumer Journey* dan wawancara narasumber untuk memperkaya referensi verbal dan visual selama perancangan.

b. Data sekunder

Data mengenai teori-teori membuat media komunikasi visual ilustrasi yang bisa diperoleh dari berbagai macam sumber terutama literatur berupa buku, internet dan sumber literatur lainnya.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode utama dalam pengumpulan data diperoleh dengan metode studi pustaka, dan wawancara serta penyebaran *Consumer Journey*. Hal ini dibutuhkan untuk menambah informasi dan memperluas sudut pandang akan objek utama, yakni Malangkucecwara. Selain itu dibutuhkan juga penyebaran angket untuk memperkuat bukti-bukti yang terdapat di masyarakat.

Tahap berikutnya adalah tahap *on laboratory* yaitu proses perancangan setelah data verbal terkumpul. Dalam tahap ini data visual juga diperlukan untuk menjadi referensi dalam merancang ilustrasi yang baik dan dapat menarik perhatian. Data visual ini didapatkan dari studi gambar-gambar yang berhubungan dengan

kenampakan candi-candi di Jawa Timur, kenampakan alam, dan kebudayaan masyarakat di daerah Malang dan sekitarnya

G. Metode Analisis

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5w1h. Dengan metode ini diharapkan dapat menggali informasi lebih mendalam pada setiap akar permasalahan yang dihadapi.

1) *What:*

Memperkenalkan konsep keyakinan Malangkucecwara dan budaya khas Malang Jawa Timur melalui media *concept art*

2) *Who:*

Malangkucecwara

3) *Where:*

Di wilayah Malang Jawa Timur

4) *When:*

Cerita dalam *concept art* Malangkucecwara ini mengambil *time line* saat kerajaan Mataram melakukan invasi ke Jawa Timur dan melewati daerah Malang pada sekitar abad ke 17 yang sesuai dengan versi dari cerita rakyat lokal. Menurut versi sejarahnya, nama Malangkucecwara sendiri ada pada kisaran tahun 907-908 Masehi. Hal tersebut didukung bukti-bukti dari Piagam Kedu (tahun 907) dan Piagam Singhasari (tahun 908) yang menyatakan eksistensi nama tersebut.

5) *Why:*

Generasi muda di kota Malang sudah mulai lupa akan makna dan asal-usul dari Malangkucecwara sebagai sebuah konsep keyakinan luhur yang menjadi semboyan kota ini.

6) *How:*

Menceritakan kembali asal-usul dan sejarah Malangkucecwara dengan menggabungkan kedua versi mitologi dan sejarahnya

menggunakan visual yang menarik melalui perancangan *concept art game*.

H. Tahap Perancangan

- 1) Pencarian data, baik melalui studi literatur, buku maupun melalui internet, wawancara dan penyebaran angket.
- 2) Penyiapan materi yang terdiri dari pengolahan data verbal dan visual yang diperoleh untuk membuat konten dari *concept art*.
- 3) Eksperimen pemilihan *style* gambar yang sesuai dengan *target audience*, yakni remaja agar sesuai dengan selera pasar dan dapat diterima oleh para *target audience*.
- 4) Tahap pembuatan sketsa dan ide besar dalam universe game Malangkucecwara.
- 5) Tahap *coloring, rendering, dan layout*
- 6) Final desain dan produksi. Setelah semua desain diwujudkan kedalam media yang sudah ditetapkan maka akan dimasukkan ke dalam proses produksi.

I. Skema Perancangan

