

## BAB III

### KONSEP PERANCANGAN

#### B. Konsep Media

Merancang sebuah *Concept Art game* berjudul “Malangkucecwara *The Ruins of War*” dengan mengangkat dan menggabungkan kedua versi asal-usul nama Kota Malang yang terdapat dari cerita rakyat dan semboyan Malangkucecwara yang didukung oleh beberapa fakta, sejarah dan budaya. Proses dimulai dari pengolahan konsep cerita, konsep karakter, *Environment*, *Key Art* dan *Faction/kubu*, hingga mengolah data visual sehingga menghasilkan ilustrasi *concept art* yang akan dijadikan acuan dalam produksi *video game* sekaligus sebagai media promosinya

##### 1. Tujuan Media

*Concept Art game* berjudul “Malangkucecwara *The Ruins of War*” ini mengisahkan tentang peperangan antara Kesultanan Mataram dengan Kadipaten Malang yang dikemas dalam gaya *fantasy* atau fiksi. Tujuan dari *concept art* ini adalah sebagai landasan dalam pembuatan *video game* ke tahap selanjutnya. Tujuan pemilihan media buku sebagai wujud dari *concept art* adalah bentuknya yang praktis sebagai penyampai pesan yang eksklusif, selain itu media ini sangat familiar dengan semua masyarakat dan fungsinya yang informatif dan komunikatif dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Tujuan lain dalam pemilihan media utama dan media pendukung tentu saja sebagai media promosi *video game* tersebut ketika dirilis.

##### 2. Strategi Media

Dalam perancangan ini meliputi 2 konsep media yaitu:

###### a. Media Utama

###### 1) Buku

Kelebihan:

*Concept art* membutuhkan sebuah wadah untuk menjelaskan proses produksi suatu proyek. Di dalam *concept art* audience dapat melihat sekaligus belajar tahapan-tahapan untuk membuat sebuah ilustrasi yang runtut. Dalam hal ini buku menyediakan media yang praktis bagi *concept art* dengan bentuknya yang simpel, muat banyak informasi yang berwujud visual maupun tulisan, serta dapat dijadikan sebuah *merchandise* yang eksklusif.

Kekurangan:

Pasarnya terbatas, karena harganya yang relatif mahal yang ditujukan untuk kalangan menengah ke atas. Pasarnya yang sempit dan ditujukan untuk kalangan tertentu seperti *game developer*, *illustrator*, masyarakat yang suka akan seni, dan pemain dari game itu sendiri (*player*).

b. Media Pendukung

1) *Video Motion Graphic User Interface*

Kelebihan:

Sebagai media untuk memperkenalkan konsep dan desain *User Interface* dalam game. Didalamnya terdapat audio dan visual yang digabung untuk memberikan atmosfer permainan dalam game tersebut.

Kekurangan :

*Video Trailer* ini cenderung berdurasi pendek dan hanya dapat menampilkan sebagian *User Interface* yang utama. Selain itu karena bentuknya video motion yang dibuat menyerupai game jadinya, maka *User Interface* ini masih belum dapat digunakan untuk berinteraksi secara langsung

## 2) Poster

### Kelebihan:

Poster adalah media publikasi yang sederhana dan dapat diletakan berdekatan dengan ruang publik. Hal ini berarti poster dapat menjangkau target audience kita lebih dekat dan dapat membuat promosi kita lebih efektif.

### Kekurangan:

Media dalam bentuk poster yang ditempel dalam ruang publik kini cenderung dikategorikan sebagai media yang mulai ketinggalan jaman. Hal ini dikarenakan masyarakat lebih banyak menghabiskan waktunya untuk *browsing* di internet atau media sosial untuk mengetahui info-info terbaru. Selain itu poster adalah media komunikasi dan promosi satu arah dimana interaksi kita terhadap *audience* sangat terbatas.

## 3) Katalog

### Kelebihan:

Katalog berisikan intisari dari perancangan karya kita secara mendalam. Dengan bentuk yang kecil, katalog dapat dibawa dan dibaca dimana saja.

### Kekurangan:

Katalog berwujud lembaran cenderung tidak diminati masyarakat karena bentuknya yang tidak menarik.

## 4) Stiker & Pin

### Kelebihan:

Souvenir yang praktis dan familiar oleh semua lapisan masyarakat. Bisa ditempel dimana saja.

### Kekurangan:

Kurang informatif dan hanya berfungsi sebagai pengingat.

#### 5) *3D Character Design*

Kelebihan:

Sebagai media untuk mengamati suatu karakter dalam game dengan lebih mendetail. Dimana detail-detail yang kompleks akan diperlihatkan dan dapat diamati dalam rotasi 360 derajat.

Kekurangan:

Desain karakter 3D yang detail yang dapat dirotasi berbentuk *sculpture* atau patung yang belum dapat dianimasikan secara bergerak, melainkan hanya kamera yang dapat bergerak mengitari karakter tersebut.

#### 6) *3D Print* karakter

Kelebihan :

Sebagai salah satu *merchandising* eksklusif bagi pemain, pecinta dan kolektor dari game Malangkucecwara *The Ruins of War*. Media *3D printing* ini merupakan salah satu media pemanfaatan dari *3D character design* yang ada di dalam game ini.

Kekurangan:

*3D printing* memakan biaya yang cukup mahal dan masih belum ada perusahaan jasa *3D printing* yang profesional dan besar di Jogja ini. hasil dari *3D printing* ini juga masih kasar dan perlu dipoles lagi

#### 7) *Card Game*

Kelebihan :

Salah satu pemanfaatan dari media *2D Digital Painting* yang dikemas dalam bentuk kartu kwartet. Dengan media barunya yang berbentuk kartu kwartet, gambar *2D* yang ada di dalam *concept art* ini dapat dimanfaatkan kembali menjadi media yang lebih interaktif.

Kekurangan:

Kartu Kwartet peminatnya begitu spesifik dan tidak semua orang mengerti tentang tata cara permainannya.

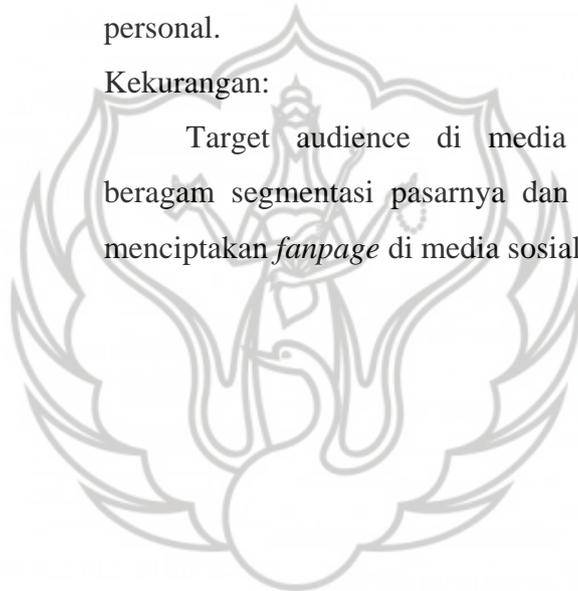
8) *Fanpage* Media Sosial

Kelebihan:

Dapat menginformasikan berbagai promosi dan update berita terbaru mengenai produk yang ditawarkan dengan mudah kepada target *audience*. Dengan bantuan media sosial, maka produk kita dapat lebih mendekat kepada *audience* dan dapat mengerti minat pasar secara personal.

Kekurangan:

Target *audience* di media sosial yang sangat beragam segmentasi pasarnya dan pesaing serupa yang menciptakan *fanpage* di media sosial juga sangat banyak.



### 3. Program Media

*Concept art* Malangkucecwara *The Ruins of War* akan di *launching* pada Agustus 2016 di IN.Game (Indonesia *Indie Game Festival* ) beserta prototype gamenya.

No	Media	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Concept Art					
2	<i>Motion Graphic User Interface</i>					
3	Poster					
4	Katalog					
5	Stiker					
6	Katalog					
7	3D <i>Character Design</i>					
8	3D Print Character					
9	<i>Fanpage</i> Media Sosial					

Gambar 3.1 : Tabel 5. Program media

## C. Konsep Kreatif

### 1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari *concept art* ini adalah untuk mengolah dan mengemas sejarah serta budaya Kota Malang Jawa Timur menjadi sebuah media promosi baru. Hadirnya *Concept Art game* berjudul “Malangkucecwara *The Ruins of War*” ini dalam masyarakat nanti diharapkan dapat menjadi pengetahuan serta memberi dorongan terhadap warga Malang khususnya dan warga Indonesia pada umumnya untuk menjunjung dan melestarikan sejarah dan budaya lokalnya.

### 2. Strategi Kreatif

#### a. *Concept Art*

##### 1) Konsep *Game*

Konsep dari game yang berjudul “Malangkucecwara *The Ruins of War*” merupakan game bertemakan *fantasy* atau fiksi yang menggunakan referensi dari sejarah yang terjadi di tanah Malang Jawa Timur pada tahun 1600an. Sekitar tahun tersebut telah terjadi peperangan sengit antar kerajaan-kerajaan di Jawa Timur. Salah satu puncak dari peperangan ini berada di daerah Malang dimana tanah yang begitu subur dan strategis diperebutkan.

Game ini terinspirasi dari cerita tentang peperangan Mataram yang dipimpin Tumenggung Alap-Alap melawan Kadipaten Malang yang dipimpin Rangga Tohjiwa yang dibumbui oleh unsur fiksi dan fantasi, namun keaslian nama tokoh dan tempatnya masih tetap dipertahankan. Game Malangkucecwara *The Ruins of War* merupakan game bergenre *Real Time Action Strategy Game*, dimana pemain akan diajak berpikir dan mengambil langkah sambil bertindak sebagai Jendral Perang di pertempuran dan sebagai seorang pemimpin rakyat yang mahir yang

dapat mengelola desa-desa dan penduduknya disaat perang. Game ini menawarkan sebuah sensasi baru bagi para pemainnya, dimana ia akan merasakan sensasi memasuki medan perang yang sesungguhnya. Di sela-sela peperangan, pemain akan diminta untuk mengatasi masalah penduduk di desa-desa yang berbeda serta menyiapkan desa tersebut sebagai medan pertempuran selanjutnya.

Game Malangkucecwara *The Ruins of War* ini membebaskan pemainnya untuk memilih salah satu dari kedua kubu, yakni antara kubu Mataram atau Malang, dimana kedua kubu tersebut akan memiliki karakter-karakter tertentu tujuan masing-masing untuk menyelesaikan permainan ini. Game ini juga menawarkan kebebasan bagi pemain dalam mengatur strategi perangnya, melatih pasukanya, menjalankan misi sampingan, mengelola tempat yang berbeda antara satu dengan yang lain sambil menikmati panorama-panorama alam di daerah Malang yang indah. Dalam game ini pemain akan saling bergantian menyerang dan bertahan sambil merebut daerah-daerah yang dikuasai musuh. Sebagai seorang Jenderal Perang yang sakti, para pemain akan sangat berpengaruh besar bagi pasukanya untuk menghindari perangkap musuh, melawan monster, serta mengalahkan Jenderal lawan dalam peperangan. Game dinyatakan usai ketika seluruh desa dan wilayah-wilayah di Malang telah dikuasai oleh Mataram atau Kadipaten Malang secara keseluruhan sebagai tim pemenang.

## 2) Konsep Visual

Gaya visual *concept art game* ini adalah fantasi semi realis, menggunakan proporsi seperti dunia nyata dengan *armor* atau senjata rekaan yang bertemakan fantasi. Penggunaan gaya Desain semi realis tersebut dipengaruhi oleh hasil *Consumer Journey* dari para responden yang paling banyak memilih *style* semi realis sebagai *style* favorit mereka. *Environment* yang termasuk *landscape*, *building* dan *dungeon*, mengadaptasi dari reverensi visual maupun tertulis dari kebudayaan Jawa yang difantasikan menjadi sebuah tempat ber-era tahun 1600 Masehi.

## 3) Story Line

Sesuai dengan hasil dari *Consumer Journey*, dimana masyarakat lebih memilih konsep cerita dalam game ini bertemakan kisah yang ber-alur waktu pada zaman kerajaan Hindu-Bhudda. Agar alur dan tema tersebut tidak terlalu kaku dan sesuai dengan tipe cerita pada game ini yakni cerita *fantasy* atau fiksi, maka dihubungkanlah berbagai mitos dan legenda mengenai Kota Malang dan Malangkecewara.

Dataran Malang merupakan sebuah tempat eksotisan misterius. Tempat kerajaan-kerajaan besar muncul, berjaya, runtuh, dan akhirnya hilang ditelan bumi. Runtuhnya berbagai kerajaan tersebut tidak hanya meninggalkan puing sisa-sisa candi yang berserakan di permukaan tanahnya, karena Apa yang kita lihat kini sebenarnya hanyalah secuil dari maha karya cipta masa lalu yang sebenarnya. Mereka jauh terpendam di dalam bukit dan pegunungan yang mengelilingi wilayah ini.

Sejak jaman dahulu kala, dataran Malang dijaga oleh lima sosok penjaga yang berwujud Raksasa Batu yang oleh orang terdahulu disebut sebagai Bhatara dan

disembah layaknya dewa. Para Bhatara ini pada zamanya digunakan dalam berbagai misi suci, yakni sebagai alat penangkal musuh dan penjajah, penghancur kutukan dan penghukum raja serta kerajaan-kerajaan yang berlaku buruk khianat dan bathil. Berkat jasanya yang mulia, para Bhatara ini dahulu disembah dan diagungkan oleh rakyatnya. Pada dasarnya Bhatara tersebut berjumlah lima yang masing-masing bernama Malangkucecwara, Putecwara, Kutusan, Silabhedecwara, dan Tulecwara yang kesemuanya duduk disebuah Singgasana masing-masing yang menyerupai sebuah candi raksasa. Karena pertempuran dan misi-misinya di masa lalu, para Bhatara tersebut hancur dan ada beberapa yang hilang dari singgasananya. Semuanya tidak berfungsi lagi kecuali satu Bhatara bernama Malangkucecwara yang masih utuh.

a) Plot Cerita

Pangeran Pekik dari Surabaya menyampaikan surat penting dari ayahnya, sang Raja di Surabaya kepada Adipati Rangga Tohjiwo. Surat tersebut berisi berita bahwa Pasukan Mataran telah bergerak untuk menaklukan kekuatan Brang Wetan (Jawa timur) yang berpusat di Surabaya dengan membawa 10.000 lebih prajurit. Pasukan Mataram akan bergerak melalui Kadipaten - Kadipaten di sekitar Surabaya, termasuk Kadipaten Malang yang telah menjadi sekutu dari Surabaya. Mendengar kabar tersebut Adipati Rangga Tohjiwa begitu terkejut karena ia belum mempersiapkan pertahanan dan pasukan untuk menghalau invasi ini. Dengan dibantu Roro Proboretno dan Panji Pulangjiwo, Adipati Rangga Tohjiwa segera bergerak dengan pasukan seadanya untuk menyatukan kembali desa-desanya dan

mendapatkan kembali suplai makanan, persenjataan dan pasukan baginya. Dengan posisi awalnya yang tidak menguntungkan, Rangga Tohjiwo harus memutar otak dan mengandalkan bantuan seluruh rakyat dan para leluhur di daerah Malang untuk mempertahankan wilayah ini

Dilain pihak, Tumenggung Alap-Alap yang memimpin penyerbuan Mataram ke daerah Malang, dengan membawa ribuan pasukan tersebut telah tiba di daerah Ngantang, yakni daerah paling barat dari Kadipaten Malang. Dalam penaklukannya di daerah Malang, Tumenggung alap-alap dibantu oleh Joko Bodho dan Ki Ageng Gribig untuk merebut daerah Kadipaten Malang ini. Dengan jumlah pasukan yang luar biasa banyak bila dibandingkan dengan pasukan Kadipaten Malang, Tumenggung alap-alap siap menyerbu dan menghancurkan pusat kadipatem Malang kapan saja. Namun karena medan yang dilalui begitu sulit untuk langsung menyerbu pusat Kadipaten Malang dan jumlah pasukannya yang terlalu banyak menghambat pergerakannya, maka ia harus membawa sedikit demi sedikit pasukannya untuk menaklukan desa-desa di daerah Malang terlebih dahulu untuk memberikannya keuntungan dalam hal suplai makanan, persenjataan dan pasukan.

Dengan keluarnya Bhatara Malangucecwara dalam medan pertempuran, Rangga Tohjiwo memiliki kesempatan emas untuk memukul mundur Mataram dan mengusirnya pergi dari daerah Malang. Sedang bagi pihak Mataram, mereka harus mencari tahu cara menghancurkan Bhatara Malangucecwara untuk

kembali membalikkan keadaan dan merebut seluruh kadipaten Malang.

#### 4) *Environment*

##### a) Ngantang

Ngantang terletak diantara kaki Gunung Kelud dan Gunung Kawi. Tempat ini adalah gerbang masuk Kadipaten Malang dari sisi barat. Letaknya yang terlindung di antara dua gunung yang curam dan tinggi cocok untuk dijadikan sebuah *base camp* awal bagi Mataram. Letak geografisnya yang sulit untuk dijangkau dan dilewati, menawarkan perlindungan tersendiri bagi siapapun yang berlindung di daerah ini.

##### b) Desa Karangbesuki & Merjosari

Karang Besuki dan Merjosari adalah dua desa bertetangga yang dipisahkan oleh aliran kali Metro yang bertebing curam. Daerah sekitar desa ini dahulu menjadi pusat dari kerajaan Kanjuruhan, yakni kerajaan tertua yang pernah muncul di Jawa Timur. Oleh karena itu di sekitar Desa Karang Besuki dan Merjosari terdapat puing-puing dari *ancient city* berupa peninggalan masa lalu yang berserakan dimana-mana.

##### c) Desa Tlogo Mas

Desa Tlogo Mas merupakan desa yang kehidupannya sangat dipengaruhi oleh aliran air. Aliran air yang berasal dari sungai dan danau emas legendaris ini digunakan warganya dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari irigasi, mencari makan, transportasi, dll. Ketergantungan desa *hidrolic society* ini akan keberadaan air mempengaruhi struktur tata desa dan bentuk bangunannya.

d) Desa Talun

Talun merupakan desa kecil yang bersebelahan dengan hutan belantara lebat yang dapat menjadi alternatif penyebrangan daerah barat dan timur Kadipaten Malang. Hutannya yang lebat menjadi sebuah penghambat sendiri dimana banyak terdapat hewan buas dan akses jalan yang sulit membuat pergerakan pasukan menjadi sangat lambat.

e) Desa Tunggulwulung

Merupakan desa *hinterland* atau penyokong pangan Kadipaten Malang. Produksi pertaniannya yang melimpah membuat desa ini menjadi lumbung padi bagi Kadipaten Malang. Kehilangan desa ini berarti kehilangan hampir 50% pasokan pangan yang dibutuhkan para rakyat untuk beraktifitas.

f) Desa Madyopuro

Merupakan desa di kaki Gunung Buring yang berbenteng tebal. Letaknya patut diperhitungkan sebagai sebuah pertahanan lapis awal baik bagi Mataram yang akan menyerang Kutharaja ataupun Kadipaten Malang yang hendak mengusir Mataram.

g) Desa Kabalon

Desa ini merupakan sentra para pengerajin emas dan barang-barang berharga lainnya. Terletak bersebelahan di barat Khutorajo yang dipisahkan oleh sebuah aliran sungai. Walaupun tidak memiliki pertahanan, keberadaan desa ini sangat penting bagi siapapun yang menguasainya, karena produksi emasnya dan barang berharga lainnya yang begitu menguntungkan.

h) Kutharaja

Kutharaja merupakan benteng pertahanan terakhir bagi Kadipaten Malang. Pertahanannya yang berlapis dengan

dinding kota yang tinggi dan tebal ditambah letak geografisnya yang dikelilingi aliran sungai yang cukup dalam membuat tempat ini menjadi sebuah perlindungan sempurna. Disamping pertahanan tersebut, Kuthorojo memiliki *Dungeon* yang dapat menghubungkannya ke beberapa tempat di Kadipaten Malang sekaligus, termasuk ke dalam singgasana Malangkucecwara.

i) Singgasana Para Bhatara

Merupakan tempat yang tepat berada dibawah gunung Buring atau biasa disebut gunung Malang. Tempat ini berbentuk ruangan yang sangat luas dengan lima singgasana yang merupakan tempat duduk para Bhatara yang mengitari ruangan ini. Kelima singgasana tersebut memiliki bentuk yang berbeda-beda, begitu juga dengan para Bhatara. Saat Bhatara duduk di singgasana mereka, Dibutuhkan kunci berbentuk prasasti batu yang berbeda-beda untuk mengaktifkan para Bhatara tersebut akan bergerak, hidup kembali untuk menjalankan perintah sang pemegang kunci.

5) *Character*

a) Adipati Rangga Tohjiwa

Adipati Rangga Tohjiwa Merupakan seorang pemimpin yang merakyat. ia memimpin dengan jujur dan adil serta selalu memperhatikan dan mengayomi rakyat Kadipaten Malang. Sebagai penerus dari para Raja terdahulu yang memimpin Malang, Rangga Tohjiwa memiliki sebuah prasasti sakti yang dapat membangkitkan Bhatara Malangkucecwara yang terkubur di dalam gunung. Saat perang mengancam wilayah kekuasaanya, ia bertugas untuk mengajak para

penduduk wilayah Malang, baik segenap ras manusia maupun ras bhata yang ada di bawah tanah untuk berjuang bersamanya mempertahankan tanah air mereka.

b) Panji Pulangjiwo

Panji Pulangjiwo adalah adik dari Ranga Tohjiwo yang berhasil memperistri Roro Proboretno pada sebuah sayembara adu ketangkasan yang diadakan oleh Adipati Ranga Tohjiwo. Panji Pulangjiwo terkenal dengan kesaktian dan ketangkasanya dalam bertempur, sehingga ia diserahi tugas sebagai panglima perang di Kadipaten Malang. Ia memiliki seekor kuda sakti bernama Sosro Bahu yang selalu menjadi andalanya saat berperang. Panji Pulangjiwo adalah sosok seorang Kesatriya yang berwibawa serta penuh dengan welas-asih terhadap rakyatnya.

c) Roro Proboretno

Selain sebagai putri Adipati Malang, Proboretno adalah seorang pendekar yang tangguh. Ia telah mempelajari berbagai ilmu kanuragan dan bela diri yang membuat kekuatannya melebihi pendekar-pendekar biasa. Roro Proboretno sering turun dalam medan pertempuran bersama prajurit-prajurit wanitanya yang tangguh. Ditemani suaminya, yakni Panji Pulangjiwo, Roro Proboretno bertempur dengan gigih untuk mempertahankan wilayah Kadipaten Malang

d) Tumenggung Alap-Alap

Tumenggung Alap-Alap merupakan seorang patih yang tangguh dari Mataram. Dengan para prajuritnya yang tangkas dan terlatih, ia diperintahkan merebut Kadipaten Malang sebelum akhirnya menyerang Surabaya. Namun perlawanan yang sengit dari

Kadipaten Malang membuatnya terdesak dan memaksanya memeras otak untuk merebut wilayah Malang ini. Jika Kadipaten Malang lebih mengandalkan bantuan mistis dan pertolongan para leluhur dalam peperangannya, Tumenggung Alap-Alap selalu mengandalkan taktik dan ketangkasan prajuritnya dalam bertempur. Dengan formasi sayap elang sebagai formasi andalanya saat bertempur, ia berkeyakinan tidak ada musuh dalam wujud apapun yang tidak dapat dikalahkannya.

e) Joko Bodho

Adalah seorang Senapati Mataram yang juga dikirim untuk menaklukan Kadipaten Malang ia bertugas untuk menyelip dan menggali informasi serta kelemahan dari para pasukan Kadipaten Malang sebelum dilawan oleh Tumenggung Alap-Alap. Dalam pertempuran, ia bertugas untuk mengidentifikasi dan menghancurkan jebakan-jebakan yang dipasang oleh para Pasukan Kadipaten Malang serta melawan pasukan-pasukan yang bersekala kecil.

f) Ki Ageng Gribig

Ki Ageng adalah tokoh yang bukan berasal dari Mataram, namun ia membantu para pasukan Mataram dalam penaklukannya di Malang karena ia sendiri ingin menggulingkan pemerintahan Adipati Ranga Tohjiwa di wilayah Malang. Dalam pertempuran di Malang, Ki Ageng bertempur bersama pasukan penembak yang ia latih sendiri dan menjadikannya pasukan paling mematikan dalam pertempuran jarak jauh. Sosoknya yang bijaksana dan dituakan oleh para warga Kadipaten Malang membuatnya cocok sebagai panutan dan harapan dikala perang berkecambuk.

i) Pangeran Pekik

Pangeran Pekik adalah penerus tahta dari pemimpin daerah Surabaya, yakni Raja Tegal Arum yang merupakan sekutu Kadipaten Malang. Dalam Prolog game ini ia diutus ayahnya untuk datang ke Kadipaten Malang guna memberitahukan Invasi Mataram ke Brang Wetan (Jawa Timur) dengan pusat di Surabaya yang sebelumnya akan melewati daerah Kadipaten Malang.

6) *Faction*

a) Rakyat Kadipaten Malang

Rakyat di Kadipaten Malang memiliki profesi-profesi unik dan berbeda antara suatu wilayah/desa dengan yang lainnya. Dalam permainan ini Rakyat di Kadipaten Malang bertindak sebagai *Non Playable Character* yang bertugas Sebagai salah satu faktor penting untuk mengelola suatu desa atau tempat tertentu seperti tambang, sungai, hutan, dll dan menghasilkan barang, bangunan, prajurit serta alat baru yang sangat berguna bagi peperangan. Rakyat Kadipaten Malang cenderung mengenakan busana hangat yang tertutup. Hal ini disebabkan oleh suhu udara pengunungan yang dingin di daerah Malang. Terkadang mereka mengkombinasikan pakaian adat jawa timur dengan bulu domba, kulit kambing, kulit rusa, dan hewan-hewan lain yang dapat ditemukan disekitaran wilayah Malang. Kualitas dari kulit/bulu binatang yang dikenakan oleh para rakyat di wilayah ini juga mengindikasikan strata sosial dari sang pemakai.

Untuk mempekerjakan para rakyat , dibutuhkan beberapa emas dan makanan yang dibutuhkan untuk membayar mereka. Saat sebuah wilayah diserang oleh

musuh, para rakyat ini cenderung akan panik dan berlarian kesana-kemari jika tidak diberi perintah untuk berlindung atau mengungsi ke daerah lain.

#### b) Prajurit-prajurit Kadipaten Malang

Sebagai sebuah wilayah yang memfokuskan diri pada bidang pertanian, Kadipaten Malang sedikit memiliki Prajurit elit yang terlatih. Prajurit Kadipaten Malang rata-rata terdiri dari para petani dan rakyat jelata yang rela mengorbankan jiwa-raganya demi mempertahankan wilayah Malang dari para penjajah. Profesi seniman seperti penari wayang topeng juga digunakan Kadipaten Malang dalam peperangan yang berfungsi sebagai mata-mata dan penyebar propaganda untuk mengajak masyarakat Malang ikut bertempur melawan penjajah. Dengan kunci kuno para leluhurnya, Rangga Tohjiwa, dapat merekrut monster batu dari dalam tanah untuk ikut dalam pertempuran melawan musuh.

#### c) Prajurit-Prajurit Mataram

Prajurit-prajurit Mataram adalah sebuah tulang punggung yang menentukan keberhasilan serta kemenangan atas peperangan dan penaklukan di wilayah Malang. Prajurit ini terdiri dari para pasukan elit yang telah terlatih dan berpengalaman dalam medan pertempuran. Prajurit Mataram memiliki kemampuan individual yang tangguh dengan mental baja yang tak gentar menghadapi segala macam bentuk musuh-musuhnya. Dalam peperangan, setiap pasukan dikelompokkan menurut jenisnya dan dibariskan rapi dengan seorang kapten yang memimpin tiap divisi yang berfungsi untuk memberikan perintah dan aba-aba dalam pertempuran. Para prajurit ini terlatih dalam

membentuk berbagai formasi perang dengan sangat sigap dimana hal tersebut sangat dibutuhkan untuk mendominasi peperangan

## 7). Bhatara

### a) Ras Bhatara

Sesuai dengan yang disebutkan pada prasasti Mantyasih, terdapat empat nama Bhatara lain yang muncul bersama Bhatara Malangkucecwara. Mereka adalah Putecwara, Kutusan, Silabedecwara dan Tulecwara. Kelima bhatara ini memiliki warna tubuh dan bentuk fisik yang ikonik dan berbeda antara yang satu dan lainnya.

### b) Bhatara Malangkucecwara

Adalah sesosok raksasa pelindung yang mendiami singgasana di dalam Gunung Malang. Ia adalah salah satu dari lima sosok pelindung yang diciptakan oleh raja-raja terdahulu yang bertujuan untuk mengemban berbagai misi suci yang diberikan oleh penciptanya. Namun karena menjalankan tugasnya, empat dari Bhatara yang lain menghilang, menyisahkan Bhatara Malangkucecwara sendiri. Para Bhatara ini dapat diaktifkan dengan menggunakan kunci khusus berbentuk sebuah prasasti batu. Setelah diaktifkan, mereka akan menjalankan perintah sang pemegang kunci dan tidak akan berhenti sebelum tugasnya terselesaikan.

### c) *Power Stone*

Adalah batu sakti yang tertanam di tubuh para Bhatara. terdapat dua belas buah batu yang berfungsi sebagai sumber energi dan kehidupan para Bhatara. *Power Stone* tidak dapat di reparasi ulang, Jika batu

tersebut hancur, maka secara permanen akan mengurangi kekuatan para Bhatara, dan jika seluruh power stone yang berjumlah dua belas buah itu hancur, maka Bhatara tersebut akan mati dan berubah menjadi batu biasa.

d) *Armor* Bhatara

Armor para raksasa ini diciptakan untuk melindungi *Power stone* dari serangan musuh. *Armor* untuk para Bhatara dibuat dengan bahan dasar batu, dan digarap dengan cara yang sama seperti membangun candi, benteng atau bangunan batu lainnya. Bhatara Malangkucecwara memiliki empat macam *armor* (*old, light, medium & heavy armor*) yang memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri – sendiri.

e) Candi Malangkucecwara

Seperti namanya, Candi merupakan tempat peristirahaan para raja menuju ke Khayangan. Disini konsep Candi Malangkucecwara yang sering didengar dan disebutkan orang, dimunculkan dalam wujud Singghasana Para Bhatara. Disinilah para Bhatara beristirahat setelah selesai menyelesaikan tugasnya melindungi dan mematuhi sang pemegang Prasasti Kunci Bhatara. Mereka beristirahat hingga mereka dibutuhkan dan dibangkitkan kembali.

8). *Building*

Berisi tentang bangunan-bangunan yang terdapat di daerah Malang, mulai dari rumah penduduk, bangunan pertahanan, hingga candi – candi. Konstruksi menara tempur milik Mataram juga dapat ditemui disini

### 9). *Gameplay*

Game Malangkucecwara *The Ruins of War* ini membebaskan pemainnya untuk memilih salah satu dari kedua kubu. Yakni antara kubu Mataram atau Malang, dimana kedua kubu tersebut akan memiliki karakter-karakter tertentu tujuan masing-masing untuk menyelesaikan permainan ini. Game ini juga menawarkan kebebasan bagi pemain dalam mengatur strategi perangnya, melatih pasukanya, menjalankan misi sampingan, mengelola tempat yang berbeda antara satu dengan yang lain.

Dalam permainannya, game ini di lengkapi dengan *User Interface* untuk membantu dan memudahkan pemainnya dalam menikmati permainan. *User Interface* tersebut sengaja di desain setema dengan konsep Malangkucecwara *The Ruins of War* agar memberikan kesan yang menyatu dengan permainan di dalamnya.

### 10). *Logo & Icon*

Berisi tentang segala macam logo dan icon dalam perancangan *concept art* ini, mulai dari logo utama, ikon prajurit, *User Interface*, pion prajurit, panji perang, dll.

## b. Media Utama

### 1) *Concept art*

#### a) Logo Malangkucecwara *The Ruins of War*

Logo dari game ini harus memvisualkan kesan peperangan dan budaya kuno seperti candi ataupun relief-relief dari candi untuk memberikan kesan “puing-puing masa lalu”. Karena nama “Malangkucecwara” yang unik, maka nama tersebut akan dijadikan sorotan sebagai logo utama berbentuk *logotype* dengan *gimmick*

ikonik khas candi didalamnya. Kata “*The Ruins of War*” akan menjadi subjudul yang berada dibawah *logotype* Malangkecewara.

b) Desain Cover

Sebelum masuk ke cover utama, terlebih dahulu kita akan membahas sarung buku yang akan membungkus buku utamanya. sarung buku nantinya akan berbentuk persegi seperti sebongkah batu yang terdapat relief Bahatar Malangkecewara di bagian depan, dan relief peperangan dibagian belakang, dengan *logotype* Malangkecewara yang berada di segel penutupnya. Untuk cover buku utamanya, di bagian depan akan berilustrasikan Bhatara Malangkecewara di tengah-tengahnya dengan background simpel berwarna biru dan ber aksen putih. Di bagian belakangnya, akan terdapat logo Bhatara Malangkecewara yang berada di tengah-tengahnya.

c) Layout

Sesuai konsep visual dalam game ini, pada layout akan diberikan desain pahatan-pahatan khas relief candi yang membingkai bagian atas dan bawah setiap halaman buku ini. Background layout sengaja dibuat dengan menambahkan sedikit *texture*, sehingga menyerupai lembaran papyrus kuno.

c. Media Pendukung

1) *Video Motion Graphic User Interface*

Berisi video yang memperkenalkan konsep dan desain *User Interface* dalam game

2) Poster

Berisi tanggal dan tempat dipamerkannya *concept art* Malangkecewara *The Ruins of War*. Poster menampilkan

ilustrasi bhatara Malangkucecwara dengan pose *striking* dan mendominasi pertempuran.

3) Katalog

Berisi informasi singkat dan padat tentang konsep game Malangkucecwara *The Ruins of War*

4) Stiker

Terdiri dari stiker logo Malangkucecwara *The Ruins of War*, beberapa stiker icon prajurit dan logo/*banner* perang dari Mataram dan Kadipaten Malang

5) 3D *Character Design*

Berisi desain karakter Bhatara Malangkucecwara dalam bentuk aplikasi 3D yang sedang mengancam menghancurkan pasukan Mataram

6) 3D *Print* karakter

Aplikasi pemanfaatan media dari desain 3D karakter yang dicetak menggunakan bahan dasar plastik.

7) Card Game

Merupakan aplikasi pemanfaatan media desain 2D di beri desain border untuk menjadi kartu kwartet.

8) *Fanpage* media sosial

*Fanpage* ini berisi berita dan info terkini tentang pembuatan *Concept Art game* “Malangkucecwara *The Ruins of War*” dari mulai konsep-konsep awal hingga pembuatan buku tersebut selesai. Tujuannya adalah untuk membangun massa yang bisa dijadikan tolak ukur potensi target *market*.

### 3. Program Kreatif

#### a. Jadwal Perancangan

Jadwal pra produksi dan produksi dalam proses pembuatan *concept art* ini:

No	Bulan	Pra Produksi	Produksi
1	Maret	Riset data	
2	April	Penyusunan data	
3	Mei	Pembuatan <i>storyline</i>	
4	Juni	Mengkonsep Bhatara Malangucecwara & karakter utama	
5	Juli	Mengkonsep gameplay dan meluncurkan fanpage sosmed	
6	Agustus		pembuatan <i>enviroment</i> dan visualisasi <i>story line</i>
7	September		Visualisasi Karakter dan <i>Map</i> desa
8	Oktober		Visualisasi ragam jenis prajurit dan spesialisasinya
9	November		Pembuatana Cover dan layout penyusunan <i>Artbook Concept Art</i>

10	Desember		Pembuatan <i>Video Motion UI</i> , 3D karakter, 3D printing dan segala merchandise
----	----------	--	--

Gambar 3.2 : Tabel 2. Program media

b. Peralatan dan Kebutuhan Dalam Produksi

Peralatan-peralatan yang dibutuhkan selama proses produksi concept art ini antara lain:

No	Peralatan	Jumlah
1	Perangkat komputer	1 buah
2	Pen tablet	1 buah

Gambar 3.3: Tabel 6. Peralatan dan kebutuhan dalam produksi

c. Software yang Digunakan

Adapun software yang digunakan untuk proses pembuatan media utama dan pendukung ini antara lain:

No	Software
1	Adobe Photoshop CS5
2	Adobe After Effect CS6
3	Corel Draw X6
4	Z Brush

Gambar 3.4: Table 7. Software yang digunakan dalam perancangan

#### 4. Biaya Kreatif

No	Uraian	Jumlah	Sub Total	Total
<b>Pra Produksi</b>				
1	Riset data			Rp 800.000
2	Konsumsi			Rp 500.000
3	Transportasi			Rp 200.000
4	Biaya tambahan dll			Rp 100.000
<b>Produksi</b>				
5	Desain <i>Map &amp; Environmen</i>	26 desain	Rp 200.000	Rp 5.200.000
6	Desain Karakter, pasukan & <i>building</i>	30 desain	Rp 500.000	Rp 15.000.000
7	Desain cover dan sarung buku	2 desain	Rp 1.000.000	Rp 2.000.000
8	Desain <i>User Interface</i>	5 desain	Rp 500.000	Rp 2.500.000
9	Modeling 3D karakter	1 desain	Rp 1.000.000	Rp. 1.000.000
10	3D printing karakter	1 desain = 42gr	Rp 5.000 /gr	Rp 210.000
9	Desain layout	120 halaman	Rp 100.000	Rp 1.200.000

10	<i>Video Motion Graphic UI</i>	1 video	Rp 1.000.000	Rp 1.000.000
11	Desain poster	1 desain	Rp 500.000	Rp 500.000
15	Media pendukung	5 desain	Rp 500.000	Rp 2.500.000
<b>Peralatan</b>				
17	Perangkat komputer	1	Rp 7.000.000	Rp 7.000.000
18	Pen Tablet	1	Rp 2.000.000	Rp 2.000.000
<b>Total</b>				<b>Rp 41.710.000</b>

Gambar 3.5 : Table 8. Biaya Kreatif

