BAB IV
VISUALISASI

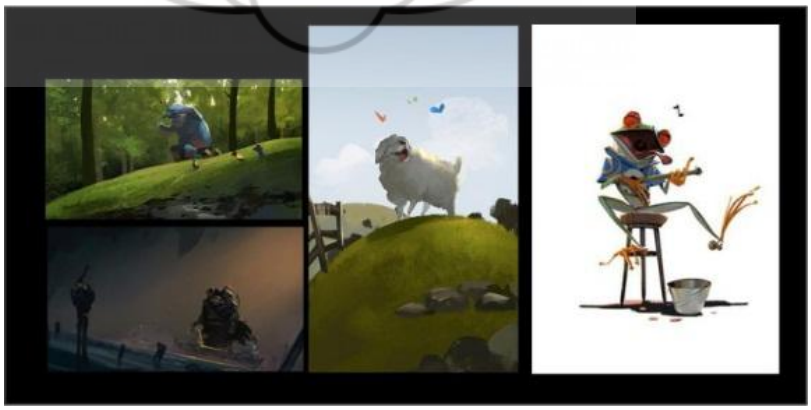
D. Konten Buku

4. Prakata

Sebagai pembuka, dalam prakata akan dijelaskan sekilas tentang fakta-fakta lapangan mengenai Bhatara Malangkucecwara. Fakta-fakta tersebut dibutuhkan para pembaca untuk ikut memahami sekilas tentang latar belakang diciptakanya buku ini dan memahami sekilas tentang konsep dari konten buku ini.

2. *Story Line*

Dibutuhkan gaya visual yang ringan dan menarik untuk menerangkan *Story Line* dari buku ini. Gaya visual tersebut haruslah fleksibel, unik dan mudah diaplikasikan dalam layout. Gaya visual yang ringan ini dimaksudkan agar pembaca terfokus untuk memahami cerita secara maksimal. Ilustrasi dalam konsep cerita ini tidak dibuat terlalu dominan mengalahkan naskah dengan harapkan dapat membantu pembaca dalam memahami isi dari konsep cerita di buku ini sebagai fokus utama.



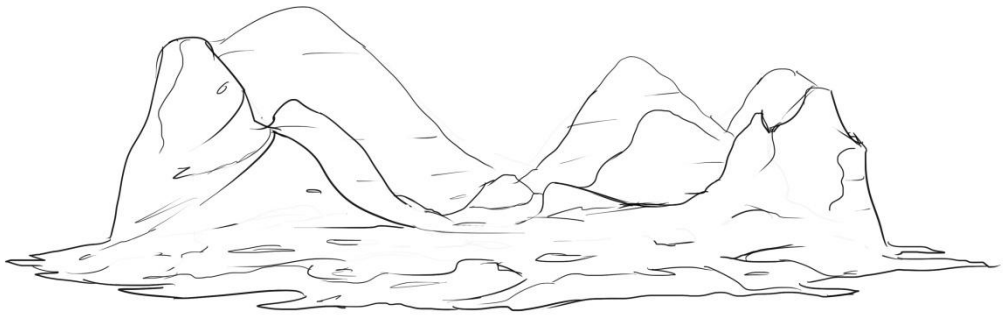
Gambar 4.1: Referensi visual konsep cerita (sumber : www.crutroom.blogspot.co.id)

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

a. Ilustrasi 1

Ilustrasi pemandangan alam di daerah Malang Jawa Timur

- Sketsa



Gambar 4.2: sketsa ilustrasi 1 *story line*

- Ilustrasi

Gambar 4.3: ilustrasi 1 *story line*

b. Ilustrasi 2

Ilustrasi kelima Bhatara

- Sketsa

Gambar 4.4: sketsa ilustrasi 2 *story line*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Ilustrasi

Gambar 4.5: ilustrasi 2 *story line*

c. Ilustrasi 3

Ilustrasi Bhatara memporak-porandakan kota

- Sketsa

Gambar 4.6: sketsa ilustrasi 3 *story line*

- Ilustrasi

Gambar 4.7: ilustrasi 3 *story line*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

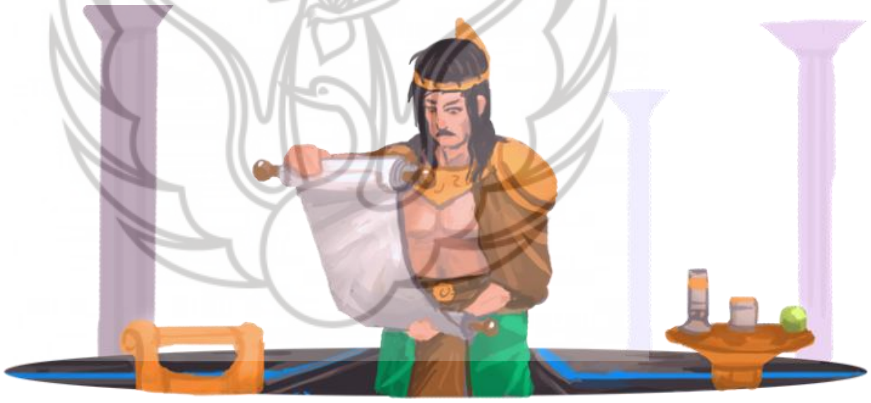
d. Ilustrasi 4

Ilustrasi pangeran pekik membacakan surat dari ayahnya, Raja Tegal Arum dari Surabaya

- Sketsa

Gambar 4.8: sketsa ilustrasi 4 *story line*

- Ilustrasi



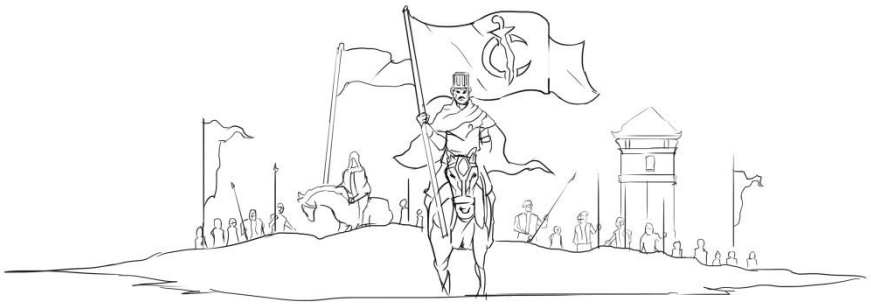
Gambar 4.9: ilustrasi 4 *story line*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

e. Ilustrasi 5

Ilustrasi pasukan Mataram yang dipimpin Tumenggung Alap-alap

- Sketsa



Gambar 4.10: sketsa ilustrasi 5 *story line*

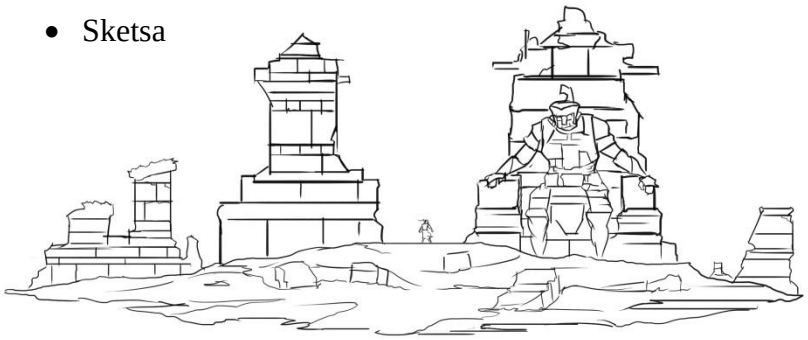
- Ilustrasi

Gambar 4.11: ilustrasi 5 *story line*

f. ilustrasi 6

Ilustrasi Rangga Tohjiwo berada di singhasana para Bhatara

- Sketsa



Gambar 4.12: sketsa ilustrasi 6 *story line*

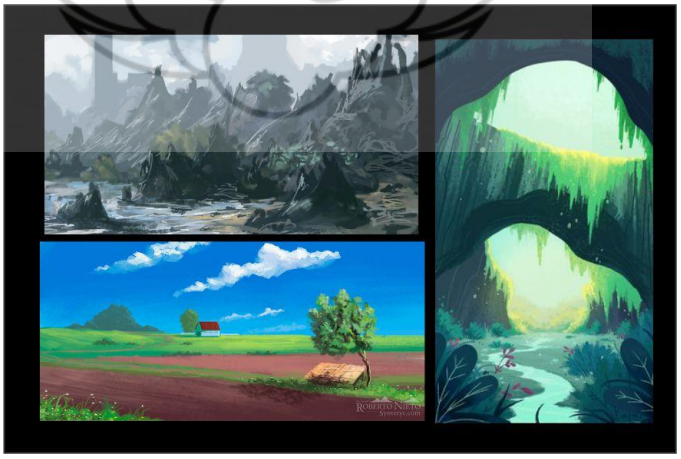
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Ilustrasi

Gambar 4.13: ilustrasi 6 *story line*

3. *Environment*

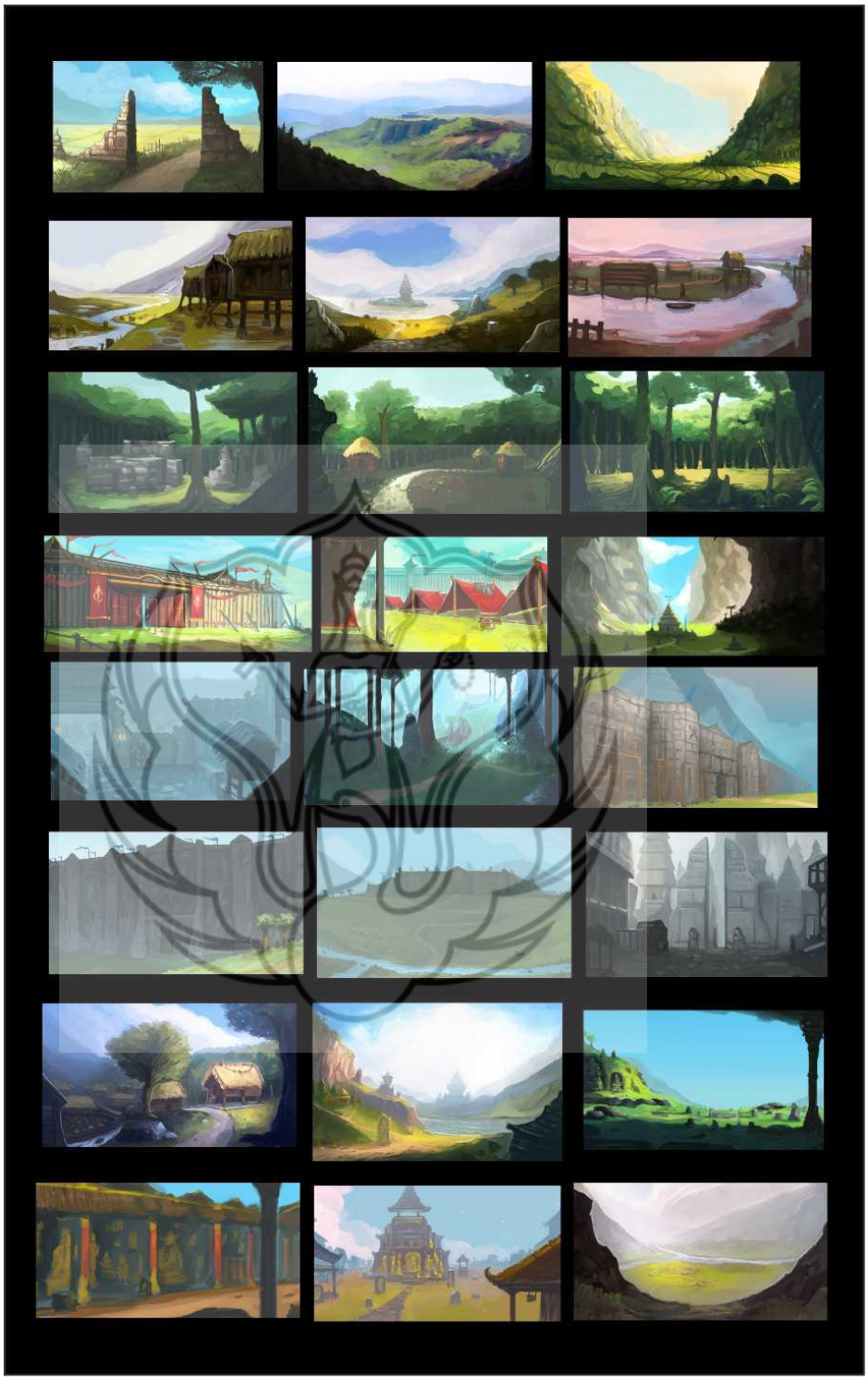
Untuk mendapatkan kesan eksotis dan unik dari suatu tempat dalam sebuah game, maka dibutuhkan desain *environment* untuk menangkap atsmosfir dari tempat tersebut. Biasanya desain *environment* ini cukup dibuat secara *Rough Painting* dengan kuantitas yang banyak agar memudahkan divisi produksi selanjutnya untuk mendapatkan atmosfir yang tepat dan ruang yang lebih luas untuk berkreasi tanpa terbatasi desain yang kita buat.



Gambar 4.14: Contoh referensi visual ilustrasi desain *environment*
(Sumber:
http://syntetyc.deviantart.com/art/Rural-environment-speedpaint-303736075
https://www.pinterest.com/dianawillettill/environments
http://lyno3ghe.deviantart.com/art/Environment-Speed-Paint-1-207264520)

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

a. Ilustrasi *environment design*



Gambar 4.15: Iustrasi *environtment design*

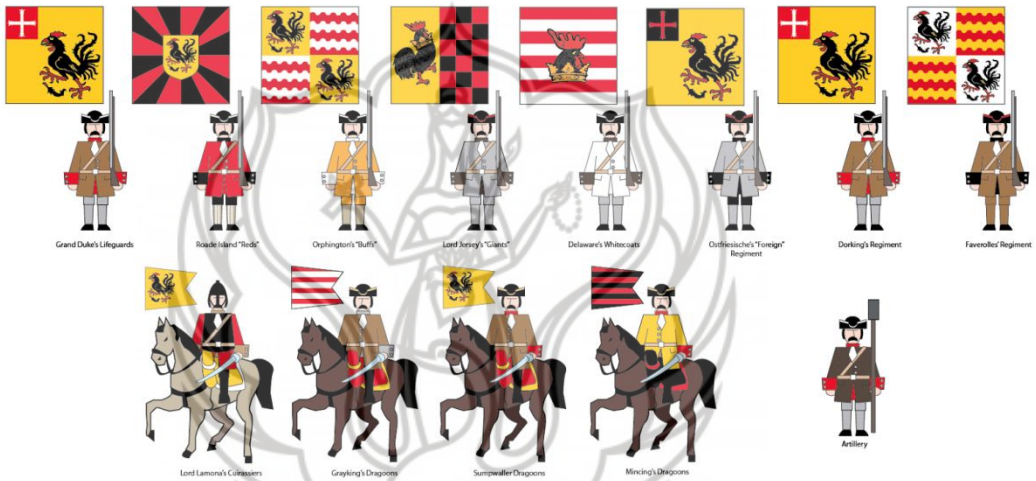
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

4. *Faction*

Dalam permainan video game Malangkucecwara *The Ruins of War*, nantinya pemain akan diberikan kesempatan untuk memilih salah satu diantara kedua kubu dalam peperangan tersebut; yakni kubu Malang dan kubu Mataram. Masing masing kubu haruslah memiliki pembeda antar pasukanya, baik dalam hal pakaian maupun formasi.

a. Desain *sigil* kerajaan

Dalam medan pertempuran kemampuan seseorang untuk mengenali kawan dan lawan sangatlah terbatas, oleh karena itu diciptakanlah *sigil*, yakni semacam logo yang berisikombinasi gambar, warna, dan tulisan atas suatu kelompok tertentu.

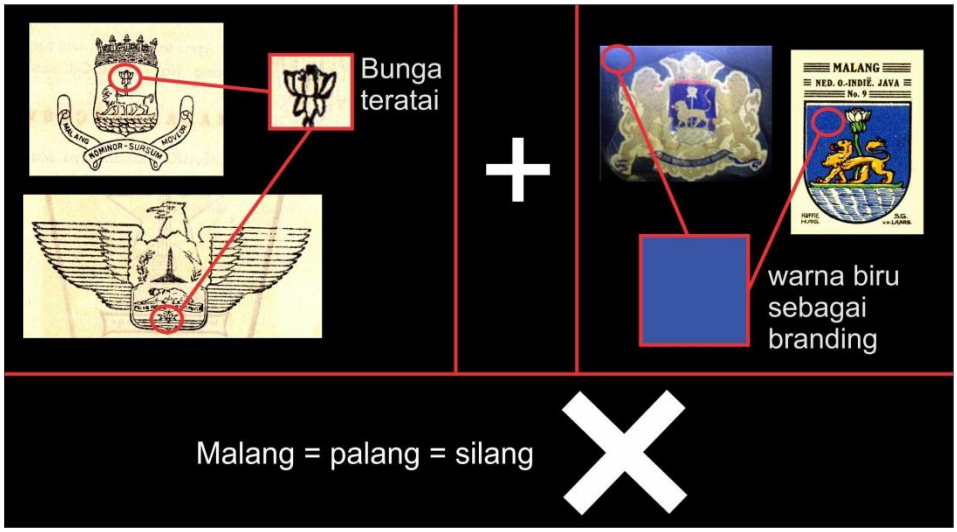


Gambar 4.16: referensi desain *sigil* kerajaan.
(Sumber : http://baronvonj.blogspot.com/2013/05/introducing-grand-duchy-of-fennwyck.html)

1) Sigil Kadipaten Malang

Pada jaman dahulu di Kadipaten Malang, belum ada penelitian yang mengungkap apakan daerah tersebut memiliki sebuah simbol atau sigil sebagai lambang kerajaan. Secara resmi logo pertama kota ini baru di berikan pada tahun 1937 oleh pemerintahan Kolonial. karena itu perlu dilakukanya brainstorming untuk menciptakan sigil Kadipaten Malang.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA



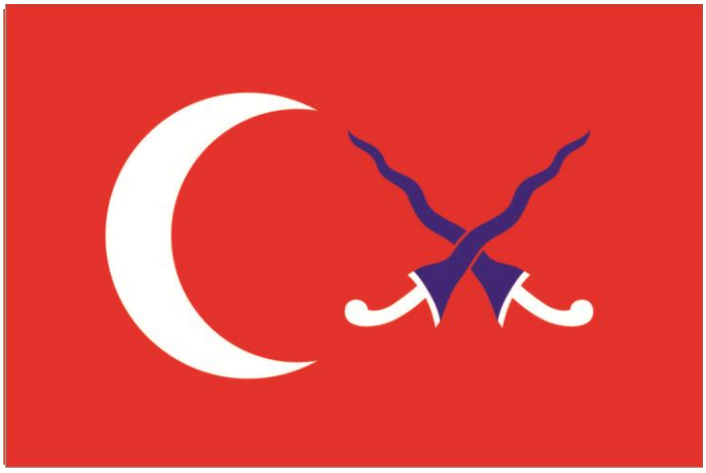
Gambar 4.17: *Brainstorming sigil* Kadipaten Malang

Gambar 4.18: desain *sigil* Kadipaten Malang

2) Sigil Kesultanan Mataram

Kesultanan Mataram telah memiliki logo tersendiri, namun perlu dilakukan redesain agar sebanding kelasnya dengan *sigil* Kadipaten Malang.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA



Gambar 4.19: logo Kesultanan Mataram
(sumber : http://indonesian-persons.blogspot.com/2012/10/kesultanan-mataram.html)

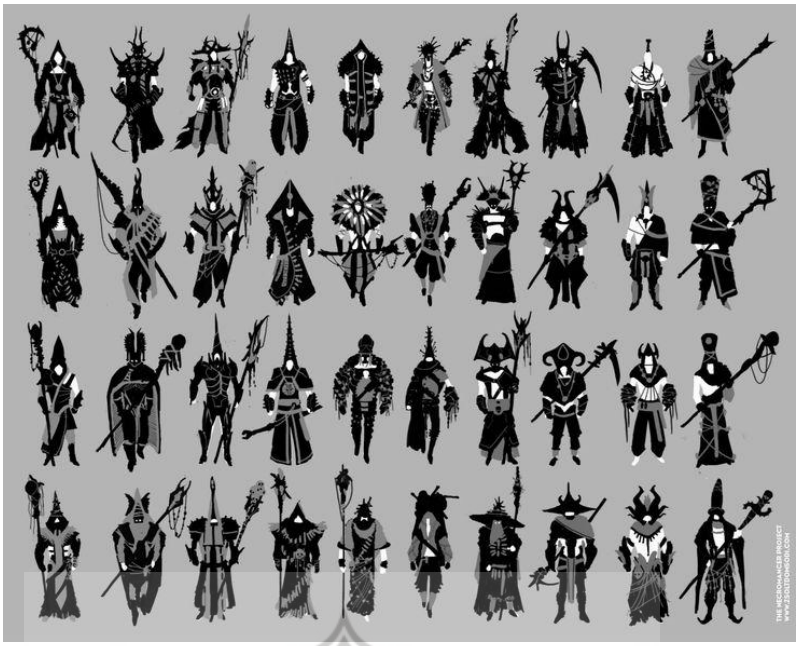
Gambar 4.20: Redesain *sigil* Kesultanan Mataram

b. Desain *thumbnail* pasukan

Untuk dapat mendesain karakter prajurit dari kedua kubu yang beraneka ragam bentuknya, *thumbnail design* menjadi salah satu cara yang tepat untuk diterapkan. *thumbnail design* memberikan kita keleluasaan untuk mendesain karakter dengan jumlah banyak, namun dengan waktu yang singkat.

Cara penggarapan thumbnail desain adalah dengan *copy – paste* sebuah desain yang telah kita buat, kemudian ditambahkan sedikit detail baru, kemudian *copy – paste* lagi dan tambahkan detail yang baru lagi dan seterusnya.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA



Gambar 4.21: Referensi visual *thumbnail design*
(sumber : https://www.pinterest.com/pin/498844096203789114/)

Gambar 4.22: Referensi visual pasukan tempur kerajan di Jawa
(sumber :
http://www.eastbound88.com/showthread.php/6994-Majapahit-Empire/page2)

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

a. Desain *thumbnail* pasukan Malang

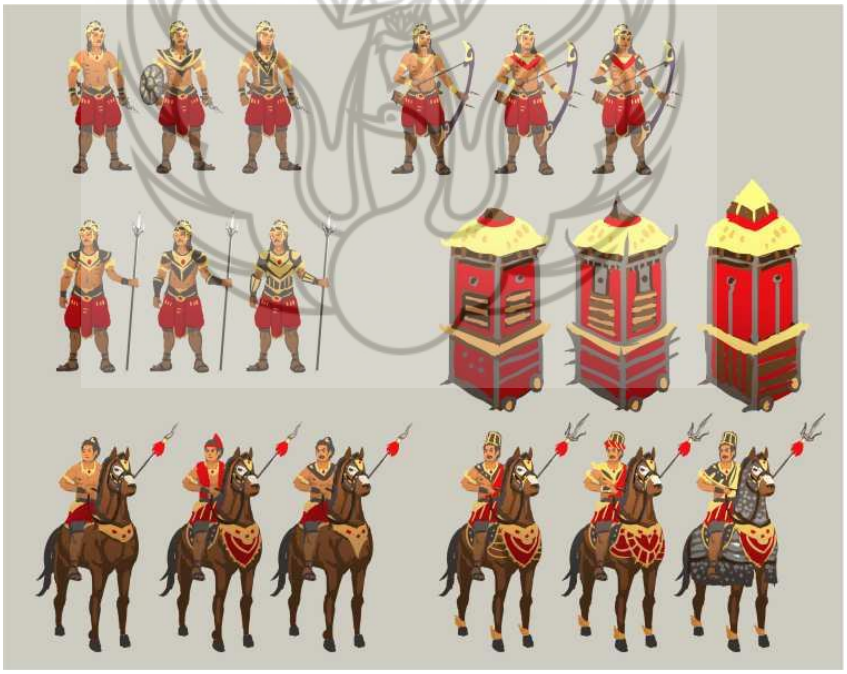
Gambar 4.23: Desain *thumbnail* pasukan Malang 1

Gambar 4.24: Desain *thumbnail* pasukan Malang 2

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

a. Desain *thumbnail* pasukan Mataram

Gambar 4.25: Desain *thumbnail* pasukan Mataram 1



Gambar 4.26: Desain *thumbnail* pasukan Mataram2

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

5. Desain Karakter

a. Adipati Rangga Tohjiwa

Sebagai seorang Adipati di Kadipaten Malang. Rangga Tohjiwa memiliki sifat yang tegas dan keras, namun dibalik itu semua ia adalah pemimpin yang adil, cerdas dan patuh terhadap para leluhur. Sifat-sifat Rangga Tohjiwa ter sirat dalam cerita rakyat "Asal-Usul Nama Malang" dimana rakyatnya setia mengikutinya dalam medan pertempuran hingga titik darah penghabisan. Karena berada di kawasan malang yang dingin, penduduk disini termasuk para petinggi kerajaan membutuhkan tambahan busana berupa bulu-bulu binatang untuk menghangatkan badan

- Referensi visual

Gambar 4.27: Referensi visual karakter Rangga Tohjiwa
(sumber :
https://www.pinterest.com/pin/387380005422306287/
http://www.eastbound88.com/showthread.php/6994-Majapahit-Empire/page2)

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Sketsa

Gambar 4.28: Sketsa Karakter Adipati Rangga Tohjiwo

- *Grayscale*

Gambar 4.29: *Grayscale* Karakter Adipati Rangga Tohjiwo

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Ilustrasi final

Gambar 4.30: Ilustrasi final karakter Adipati Rangga Tohjiwo

b. Panji Pulangjiwo

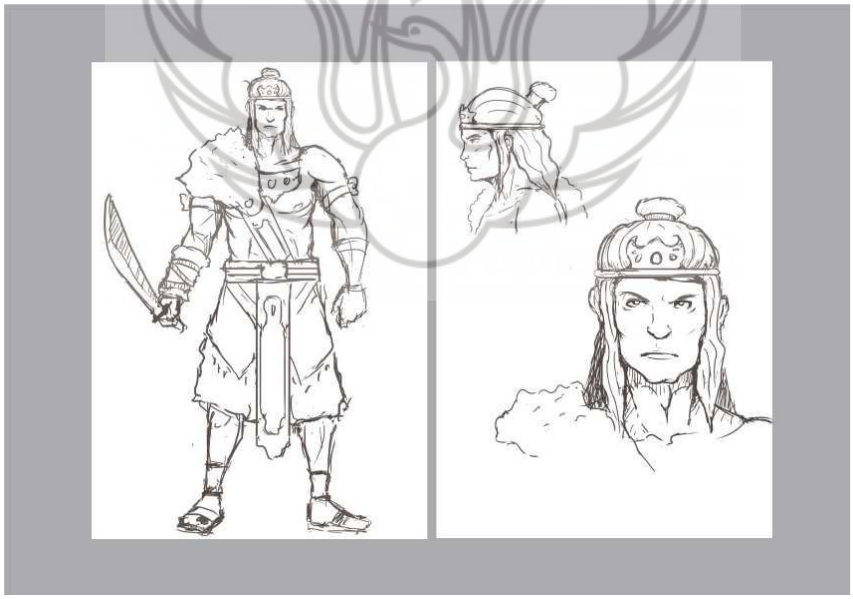
Panji Pulangjiwo merupakan adik dari Rangga Tohjiwo yang berasal dari Madura. Dalam kisahnya kepanjianya menurut versi Mataram Islam, Panji Pulangjiwo merupakan sesosok ksatriya muda berparas tampan dan memiliki rambut yang panjang, kesaktianya tidak tertandingi oleh para kesatriya tangguh lainya, namun ia memiliki sebuah kelemahan yakni ia terlalu dibutakan oleh cintanya kepada Roro Proboretno. Kelemahan inilah yang kemudian dimanfaatkan oleh pihak Kesultanan Mataram untuk mengalahkanya dalam pertempuran.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Referensi visual

Gambar 4.31: Referensi visual karakter Panji Pulangjiwa
(sumber :
http://ninjatic.deviantart.com/art/Barbarian-381679522
http://www.eastbound88.com/showthread.php/6994-Majapahit-Empire/page2

- Sketsa



Gambar 4.32: sketsa Panji Pulangjiwo

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- *Grayscale*

Gambar 4.33: *Grayscale* Karakter Panji Pulangjiwo

- Ilustrasi final

Gambar 4.34: Ilustrasi final karakter Panji Pulangjiwo

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

c. Roro Proboretno

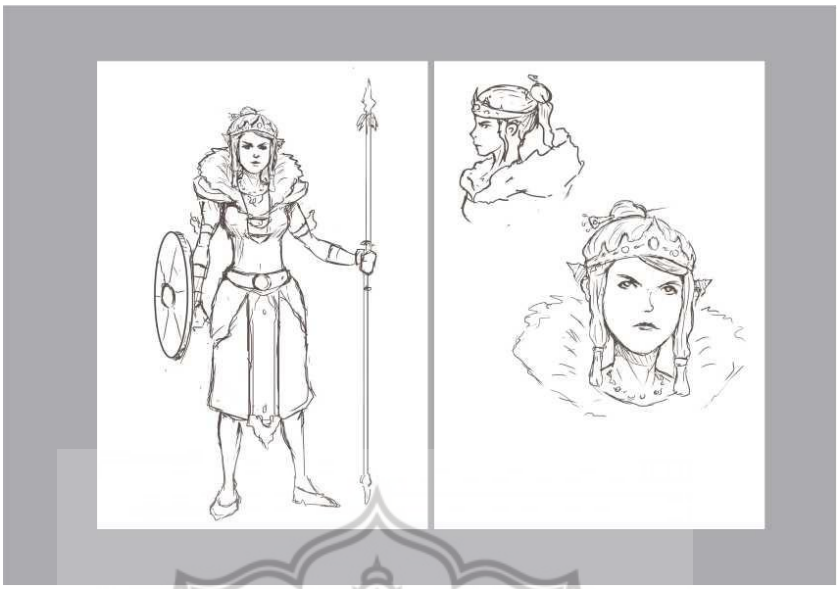
Dalam kisah Panji Pulangjiwo versi Mataram Islam, sosok Roro Proboretno digambarkan sebagai wanita petarung yang perkasa. Dengan parasnya yang cantik dan menawan serta kesaktianya dalam bertempur, banyak lelaki ingin mempersuntingnya, namun karena Roro Proboretno menginginkan suami yang sakti mandraguna tanpa tanding. Ia meminta ayahnya, yakni Adipati Rangga Tohjiwa untuk dibuatkan sebuah sayembara berupa pertempuran antar ksatria yang bertujuan untuk memperebutkanya. Disitulah akhirnya ia bertemu dengan Panji Pulangjiwo sebagai pemenang sayembara tersebut.

- Referensi visual

Gambar 4.35: Referensi visual karakter Roro Proboretno
(sumber :
https://in.pinterest.com/pin/354447433153214856/
http://www.eastbound88.com/showthread.php/6994-Majapahit-Empire/page2

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Sketsa



Gambar 4.36: Sketsa Karakter Roro Proboretno

- *Grayscale*

Gambar 4.37: *Grayscale* Karakter Roro Proboretno

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Ilustrasi final

Gambar 4.38: Ilustrasi final karakter Roro Proboretno

d. Pangeran Pekik

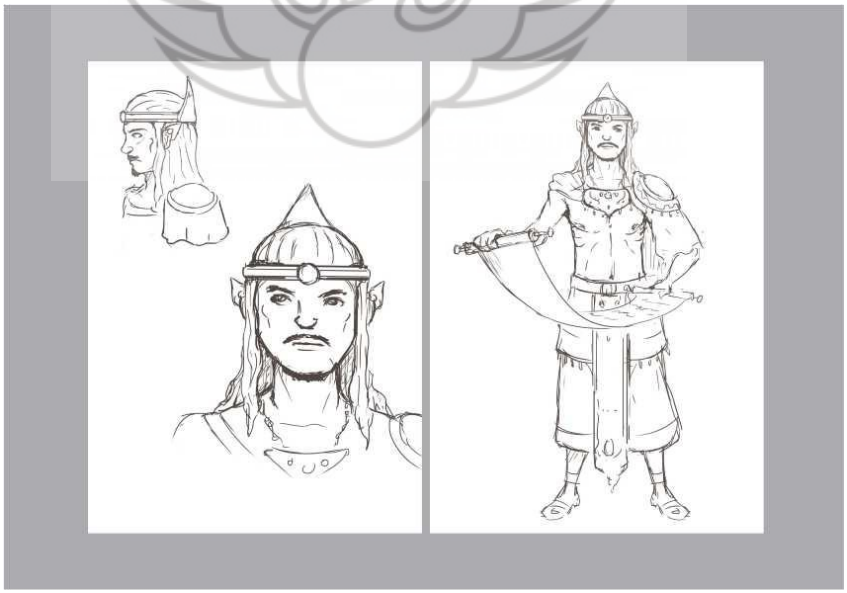
Pangeran Pekik merupakan anak pertama dari Raja Tegal Arum, penguasa di Kerajaan Surabaya. Dalam konsep cerita di Malangkucecwara *The Ruins of War* ini, ia sedang diutus oleh ayahnya untuk menyebarkan kabar kepada para sekutu dari Kerajaan Surabaya akan kedatangan pasukan Mataram. Oleh karena itu ia harus digambarkan dengan membawa surat Sabda Raja dari ayahnya. Dalam kisah sejarahnya, setelah Surabaya menyerah dan takluk terhadap kekuasaan Kesultanan Mataram, Pangeran Pekik diangkat menjadi adik ipar oleh Sultan Agung dengan dinikahkan oleh adik Sultan Agung, yakni Ratu Pandansari. Mengenai postur dan perawakan dari karakter Pangeran Pekik belum dapat ditemukan, namun desainya harus dibuat berbeda dari kubu Malang maupun Mataram.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Referensi visual

Gambar 4.39: Referensi visual Pangeran Pekik.
(sumber : http://www.eastbound88.com/showthread.php/6994-Majapahit-Empire/page2)

- Sketsa



Gambar 4.40: Sketsa Karakter Pangeran Pekik

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- *Grayscale*

Gambar 4.41: *Grayscale* Karakter Pangeran Pekik

- Ilustrasi final

Gambar 4.42: Ilustrasi final karakter Pangeran Pekik

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

e. Tumenggung Alap-alap

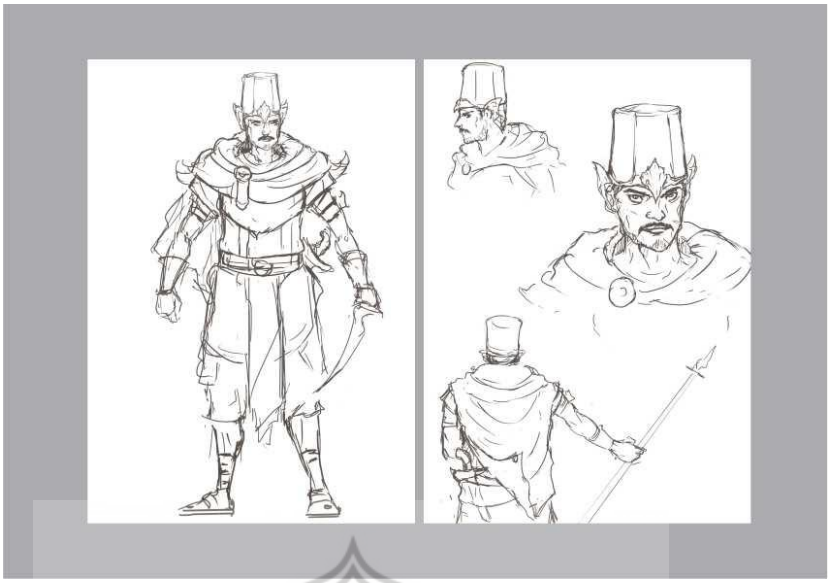
Merupakan salah satu dari Jendral Perang yang diutus oleh Sultan Agung untuk menaklukan Brang Wetan atau Jawa Timur. Di dalam pertempuran, Tumenggung Alap-alap selalu menggunakan taktik yang cemerlang dan jitu untuk mengalahkan musuhnya. Sebagai seorang Jenderal Perang, sudah pasti watak tegas dan disiplin harus Nampak padanya. Selain itu, nama alap-alap sendiri yang berarti sebangsa burung *Falcon* dapat menjadi sebuah ide dalam pembuatan desain karakternya.

- Referensi visual

Gambar 4.43: Referensi visual karakter Tumenggung Alap-alap
(sumber :
https://www.interanalyst.us/blog/capitalism-socialism-communism
http://www.eastbound88.com/showthread.php/6994-Majapahit-Empire/page2
https://kicauan.files.wordpress.com/2015/02/burung-falcon.jpg?w=620&h=382

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Sketsa



Gambar 4.44: Sketsa Karakter Tumenggung Alap-alap

- *Grayscale*

Gambar 4.45: *Grayscale* Karakter Tumenggung Alap-alap

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Ilustrasi final

Gambar 4.46: Ilustrasi final karakter Tumenggung Alap-alap

f. Joko Bodho

Joko Bodho merupakan seorang Senapati Mataram yang juga diutus dalam misi penaklukan Jawa Timur. Dalam peperangan, ia bertugas untuk menyelinap dan mengacaukan pertahanan Kadipaten Malang sebelum tentara utama datang. Dalam kisah Panji Pulangjiwo versi Mataram Islam, dikisahkan bahwa dalam misi penyelinapanya, ke Kadipaten Malang, ia dipergoki oleh Roro Proboretno dan dengan terpaksa ia harus melawan dan membunuhnya. Namun karena membunuh seorang wanita, keris yang ia pegang hilang kesaktianya. Sehingga saat Panji Pulangjiwo membalaskan dendam isterinya, yakni Roro Proboretno yang ia bunuh, Joko Bodho tak bisa berkutik. Dalam desain Karakter Joko Bodo, ia haruslah berbusana yang tidak terlalu mencolok dan dapat membaur dengan rakyat jelata. Hal ini disesuaikan dengan keahlianya dalam menyelinap. Mungkin ia juga membutuhkan sebuah topeng atau topi caping untuk menutupi identitasnya

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Referensi visual

Gambar 4.47: Referensi visual karakter Joko Bodho
(sumber :
http://www.eastbound88.com/showthread.php/6994-Majapahit-Empire/page2

- Sketsa

Gambar 4.48: Sketsa Karakter Joko Bodho

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- *Grayscale*

Gambar 4.49: *Grayscale* Karakter Joko Bodho

- Ilustrasi final

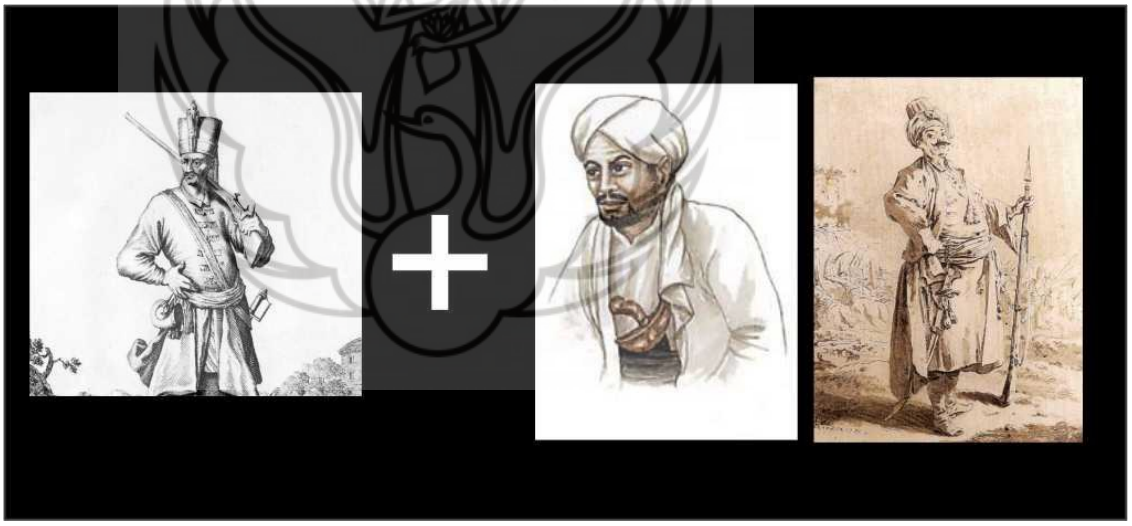
Gambar 4.50: Ilustrasi final karakter Joko Bodho

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

g. Ki Ageng Gribig

Ki Ageng Gribig atau biasa disebut Mbah Gribig adalah salah satu tokoh penting dalam penaklukan Mataram di Jawa Timur, termasuk di Kadipaten Malang. Menurut beberapa sumber, ia bukanlah berasal dari Malang maupun Mataram, melainkan bahwa ia berasal dari Banyuwangi. Ki Ageng adalah seorang ulama yang berkelana untuk menyebarkan Islam di Tanah Malang dan menjadi sosok tokoh masyarakat yang berpengaruh dalam penaklukan Kadipaten Malang. Dalam perancangan desainya, Sudah dipastikan sosok ini memiliki umur yang tua, namun umurnya yang tua dapat menjadikanya menjadi sosok yang bijaksana dan berpengalaman dalam bertempur, sehingga postur tubuh yang tegap dan gagah dapat menjadi ciri fisiknya. Dalam peperangan, usianya sudah tidak memungkinkan untuk berada di garis depan, oleh karena itu senjata jarak jauh pantas menjadi andalanya. Ketimbang panah yang membutuhkan kelincahan, senjata api berjenis *match lock gun* lebih cocok ia pakai. Senjata api jenis ini sangatlah popular di Eropa pada tahun 1600an dan menjadi salah satu barang yang juga diperdagangkan di Negara-negara lain.

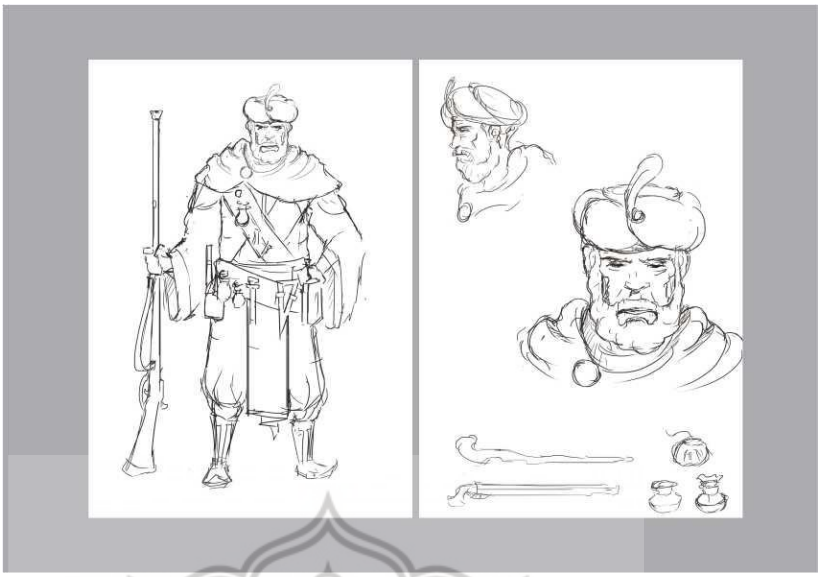
- Referensi visual



Gambar 4.51: Referensi visual karakter Ki Ageng Gribig
(sumber :
http://arcapasa3.blogspot.co.id/2010_04_27_archive.html http://skepticism.org/timeline/june-history/6460-janissaries-revolt-istanbul-against-ottoman-sultan.html
http://www.kismeta.com/diGrasse/polish_janissary.htm

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Sketsa



Gambar 4.52: Sketsa Karakter Ki Ageng Gribig

- *Grayscale*

Gambar 4.53: *Grayscale* Karakter Ki Ageng Gribig

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Ilustrasi final

Gambar 4.54: Ilustrasi final karakter Ki Ageng Gribig

6. Bhatara

Nama Bhatara berarti adalah sesosok pelindung yang memiliki kekuatan dan kemampuan yang melampaui manusia biasa. Malangkucecwara sendiri secara tertulis disebutkan sebagai sosok Bhatara dalam Prasasti Mantyasih II. Nama dari Bhatara yang disebutkan tidak hanya satu, melainkan lima nama Bhatara, yakni Malangkucecwara, Putecwara, Kutusan, jlabhedecwara dan Tulecwara.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

a. Ras Bhatara

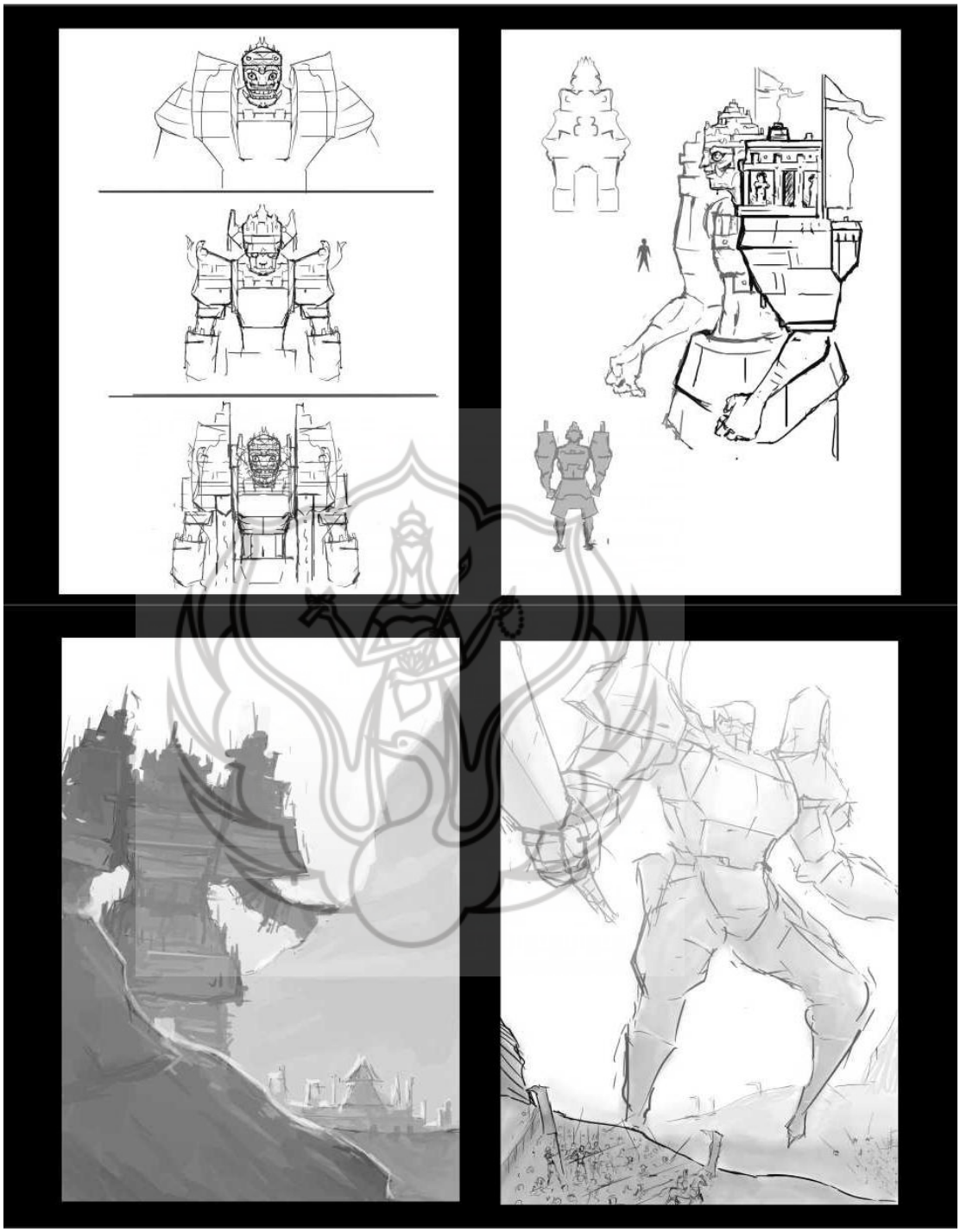
Untuk membuat sebuah ras baru, yakni ras Bhatara, dapat kita hubungkan dengan Bhatara Kala yang bersosok raksasa tinggi besar yang dapat mengintimidasi lawanya. Selain itu juga dibutuhkan sebuah ikon atau identitas yang menerangkan bahwa desain ini dapat mewakili daerah Malang Jawa Timur seperti “Topeng Malangan”. Agar desain terlihat lebih *original* dan tidak terlihat mentah-mentah meniru Bhatara Kala, dibutuhkan sebuah *trademark* hasil persilangan dua ide, seperti berikut “ Malangkucecwara bukanlas sesosok raksasa biasa, ia juga bukan sebuah bangunan candi yang terbuat dari batu", namun keduanya dapat kita kombinasikan menjadi sesuatu yang baru yakni dengan membuat Malangkucecwara ini adalah sesosok ras Bhatara yang memiliki tubuh raksasa dan berkulit sangat keras menyerupai batu”.

- Referensi visual

Gambar 4.55: *Brainstorming* pembuatan desain ras Bhatara
(sumber :
http://img01.deviantart.net/9370/i/2013/313/9/c/attack_on_titan_by_hifarry-d6elfk7.jpg
http://www.metmuseum.org/toah/images/h2/h2_2011.233.jpg
http://artkimianto.blogspot.co.id/2010/04/batara-kala.html
https://i.imgur.com/jp436Bm.jpg

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Sketsa

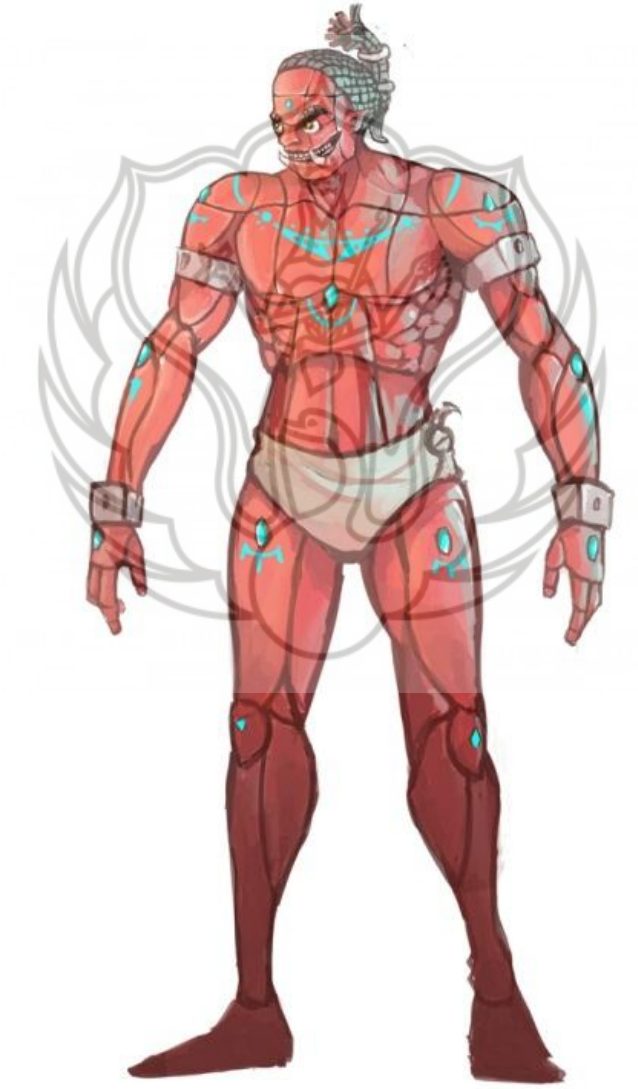


Gambar 4.56: Sketsa pengembangan bentuk ras Bhatara

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

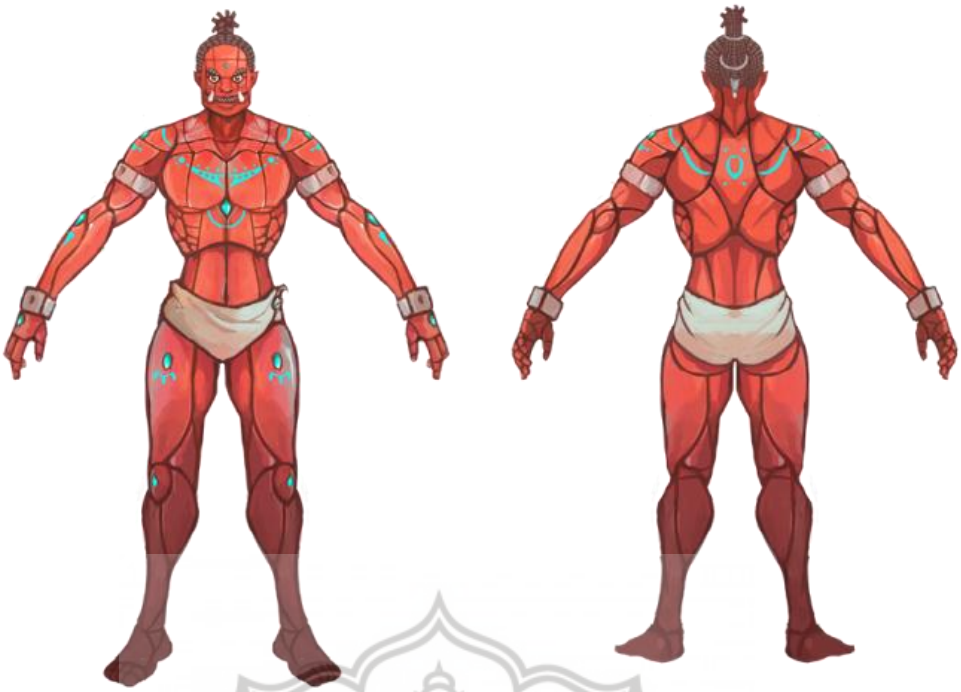
- Ilustrasi final

Gambar 4.57: ilustrasi ras para Bhatara

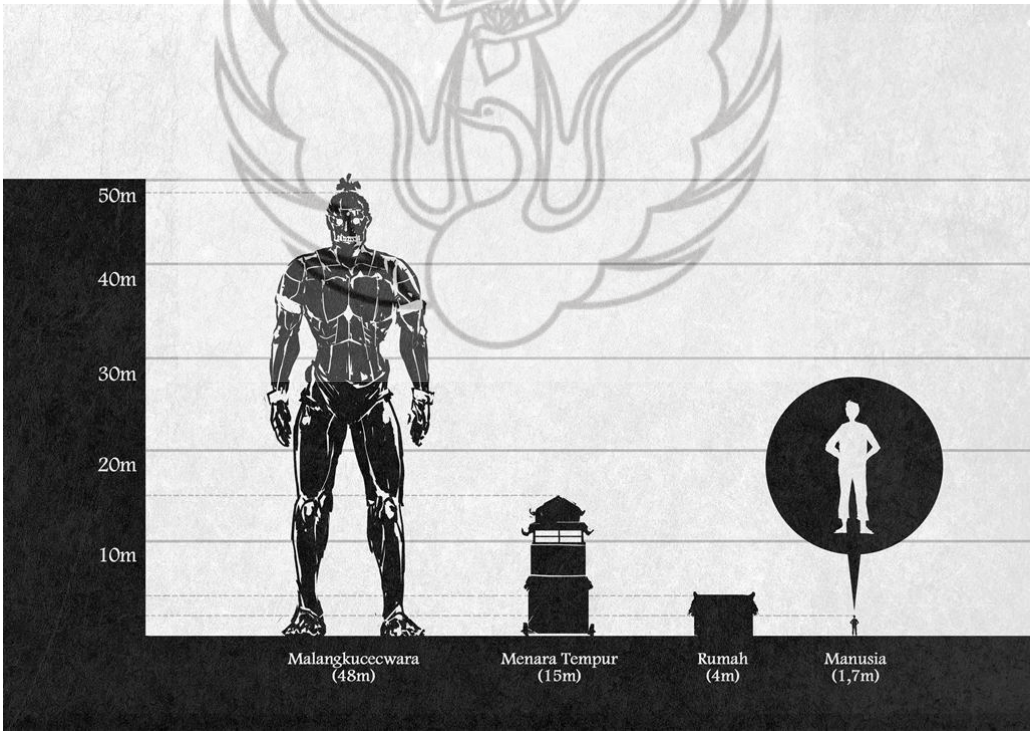


Gambar 4.58: Ilustrasi Bhatara Malangkucecwara 1

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA



Gambar 4.59: Ilustrasi Bhatara Malangkucecwara 2



Gambar 4.60: Info grafis perbandingan ukuran Bhatara Malangkucecwara

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

b. Candi Malangkucecwara

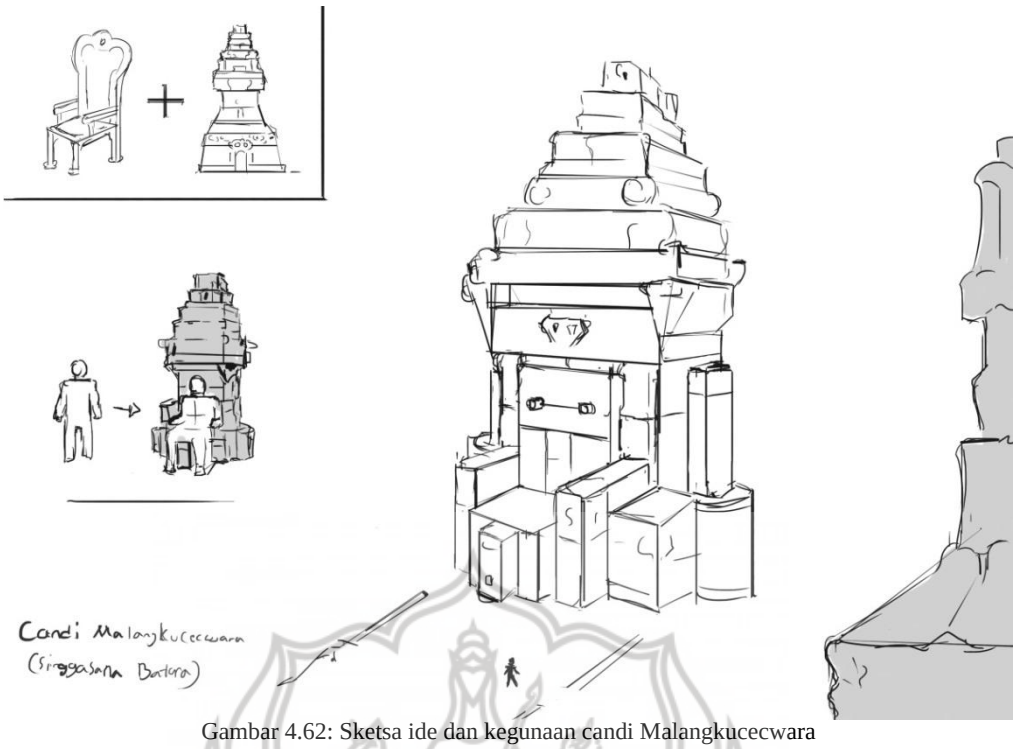
Menurut *Consumer Journey* yang disebarkan ke masyarakat Malang dalam studi lapangan, suara paling besar menyatakan bahwa nama Malangkucecwara adalah nama dari sebuah candi. Oleh karena itu, untuk menjawab *Consumer Journey* tersebut, candi ini juga harus ditampilkan dalam konsep cerita Malangkucecwara *The Ruins of War*. Namun keberadaan candi ini bukanlah menjadi objek utama, melainkan menjadi objek pendukung dari sang Bhatara. Konsep Candi Malangkucecwara sebagai sebuah tempat peristirahatan para Bhatara sembari menunggu di bangkitkan kembali untuk melindungi tanah Malang Raya sangatlah cocok untuk diterapkan.

- Referensi visual

Gambar 4.61: Referensi bentuk Candi Malangkucecwara
(sumber :
https://ahmadzaenan.wordpress.com/2010/08/22/cerita-candi-kidal/
http://globe-views.com/dreams/throne.html

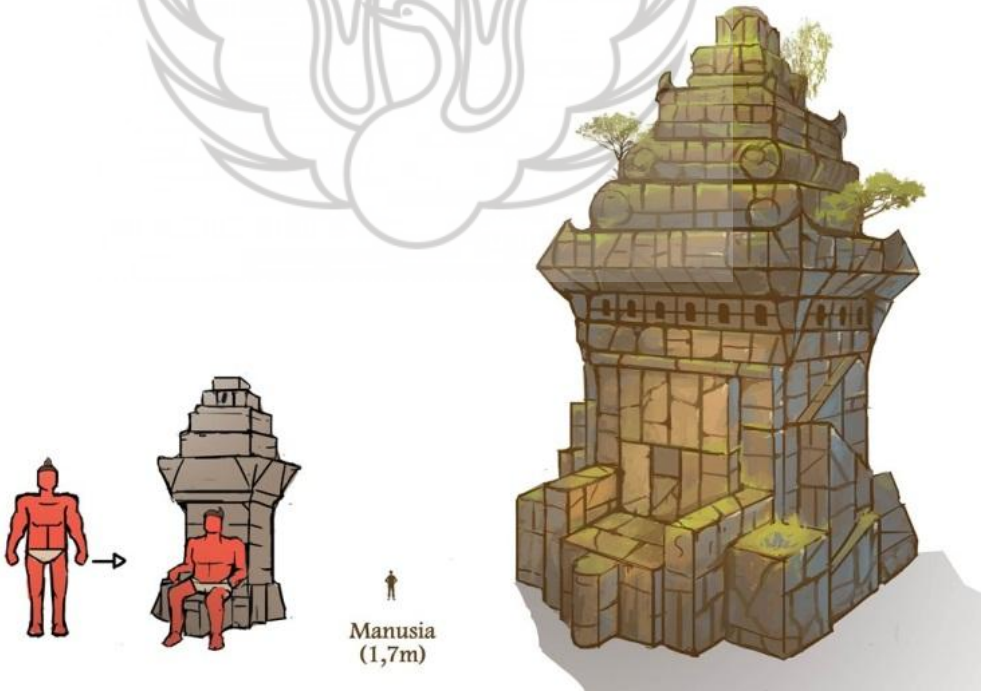
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Sketsa



Gambar 4.62: Sketsa ide dan kegunaan candi Malangkucecwara

- Ilustrasi final



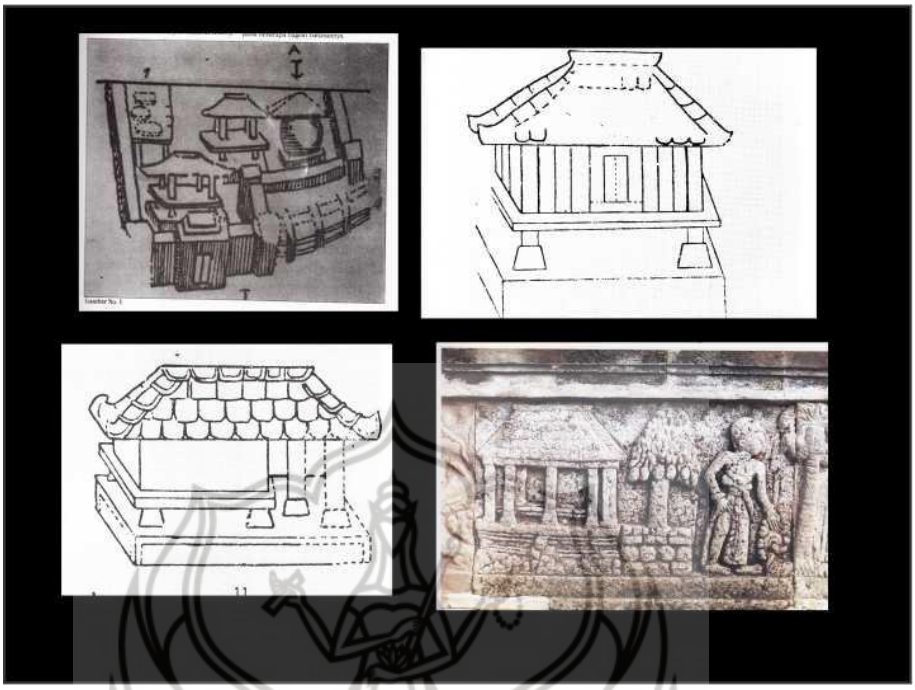
Gambar 4.63: ilustrasi candi Malangkucecwara

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

7. Bangunan

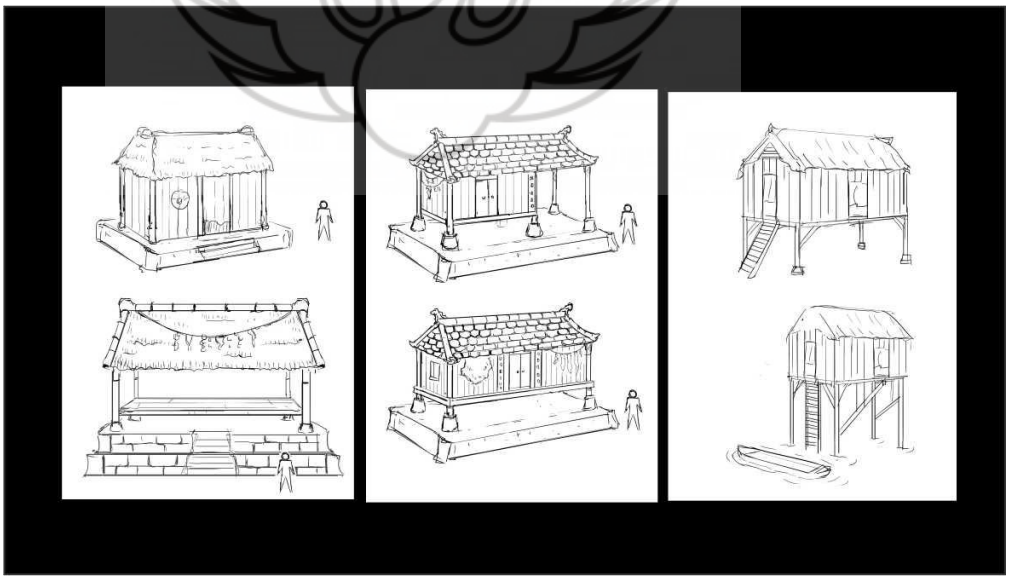
a. Rumah penduduk

- Referensi visual



Gambar 4.64: Refrensi visual rumah penduduk pada masa lampau (sumber : buku 700 Tahun Majapahit, hal 119, 120, 121, 157)

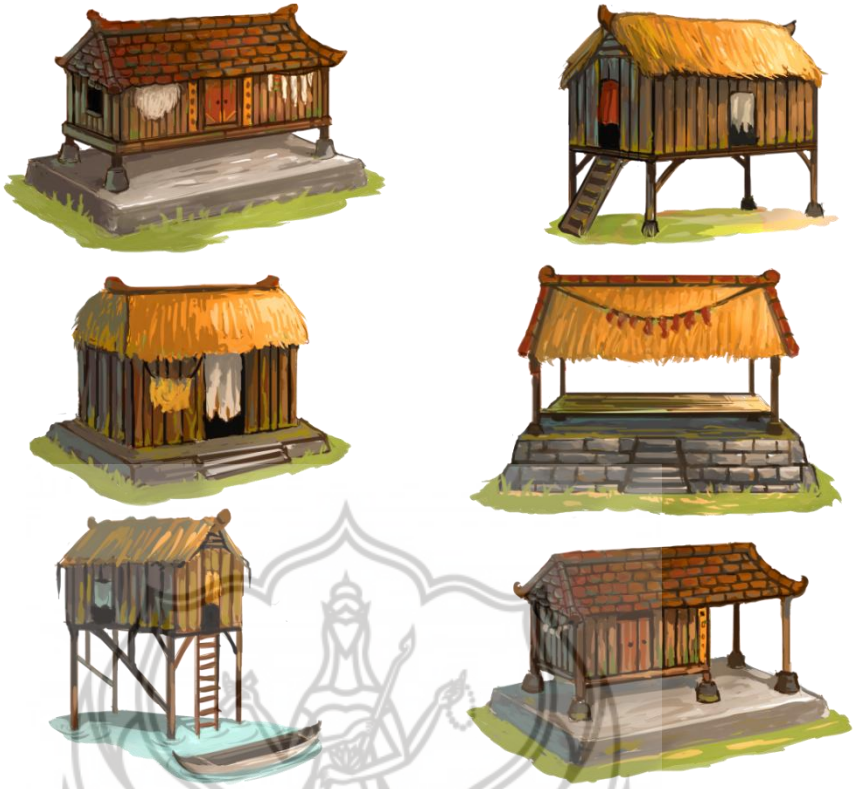
- Sketsa



Gambar 4.65: Sketsa rumah penduduk

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Ilustrasi final



Gambar 4.66: Ilustrasi rumah penduduk di Malang

Gambar 4.67: Ilustrasi bangunan pertahanan di Malang

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

a. Menara perang Mataram

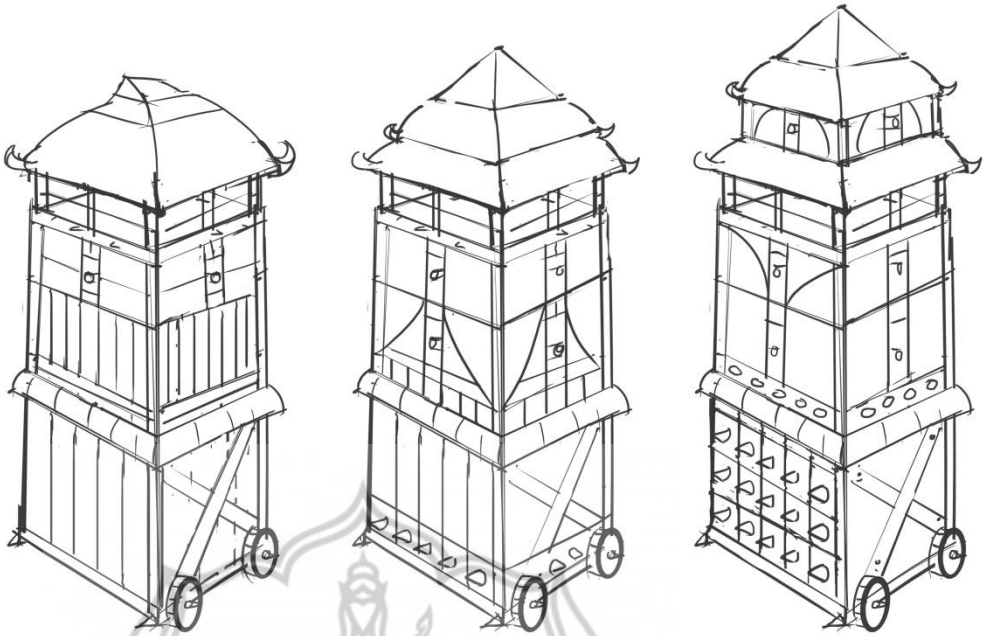
Menara perang ini di desain untuk menghantarkan pasukan menembus benteng pertahanan dan membombardir lawan di tengah-tengah peperangan. Layaknya sebuah *tank* yang memiliki altileri yang mematikan, menara perang ini sedikitnya dilengkapi dengan empat meriam tembak beserta berbagai jenis peluru yang dapat disesuaikan. Semenjak Bhatara Malangkucecwara dibangkitkan dan masuk dalam medan peperangan, keberadaan menara tempur ini menjadi suatu hal yang wajib. Beberapa menara tempur milik Mataram memiliki kekuatan tembakan yang mengerikan, dengan total 12 meriam yang dapat dengan mudah menghancurkan pertahanan Bhatara Malangkucecwara dan melumpuhkanya.

- Referensi visual

Gambar 4.68: Referensi bentuk menara perang Mataram
(sumber :
http://koei.wikia.com/wiki/File:Siege_Tower_Concept_(DW7).png/
https://en.wikipedia.org/wiki/Siege_tower#/media/File:Grose-Francis-Pavisors-and-Moveable-Tower-Assaulting-Castle-1812.jpg

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Sketsa



Gambar 4.69: Sketsa menara perang Mataram

- Ilustrasi final

Gambar 4.70 Ilustrasi menara perang Mataram

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

8. *Gameplay*

Permainan dalam game Malangkucecwara *The Ruins of War* berfokus pada peperangan memperebutkan kedelapan desa utama di Kadipaten Malang. Pemain akan diberikan kesempatan untuk memilih menggunakan kubu Malang atau Mataram, dimana masing masing kubu memiliki kekuatan dan kelemahan yang berbeda-beda. Pemain dalam suatu kubu yang berhasil menguasai kedelapan desa di Kadipaten Malang berarti ia adalah pemenangnya.

a. Ilustrasi medan perang

Ilustrasi *scene* perang ini digunakan untuk menangkap atmosfir dari sebuah adegan peperangan yang berlatar belang berbeda. Sehingga dapat mempermudah tahap produksi selanjutnya untuk menggarap game ini.

1) Perang di tebing
   - Sketsa

Gambar 4.71: Sketsa perang di tebing

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Ilustrasi final

Gambar 4.72: Ilustrasi perang di tebing

2) Perang di gunung
   - Sketsa

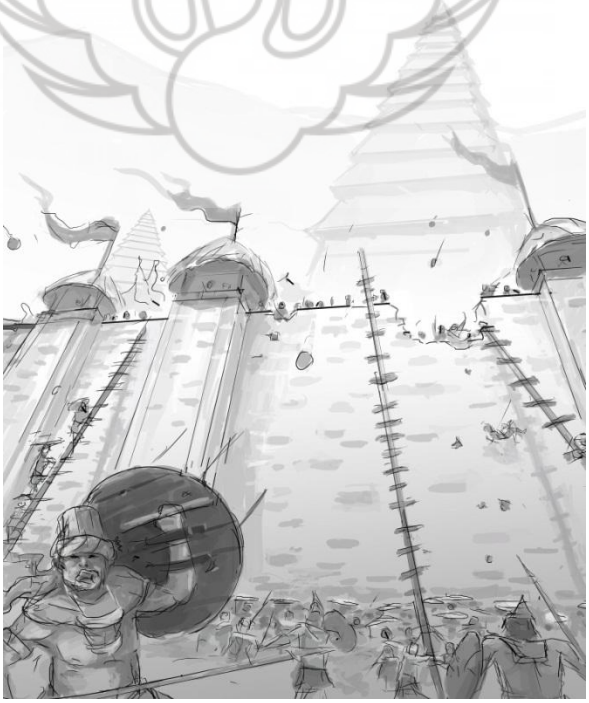
Gambar 4.73: Sketsa perang di gunung

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Ilustrasi final

Gambar 4.74: Ilustrasi perang di gunung

3) Perang di benteng
   - Sketsa



Gambar 4.75: Sketsa perang di benteng

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Ilustrasi final

Gambar 4.76: Ilustrasi perang di benteng

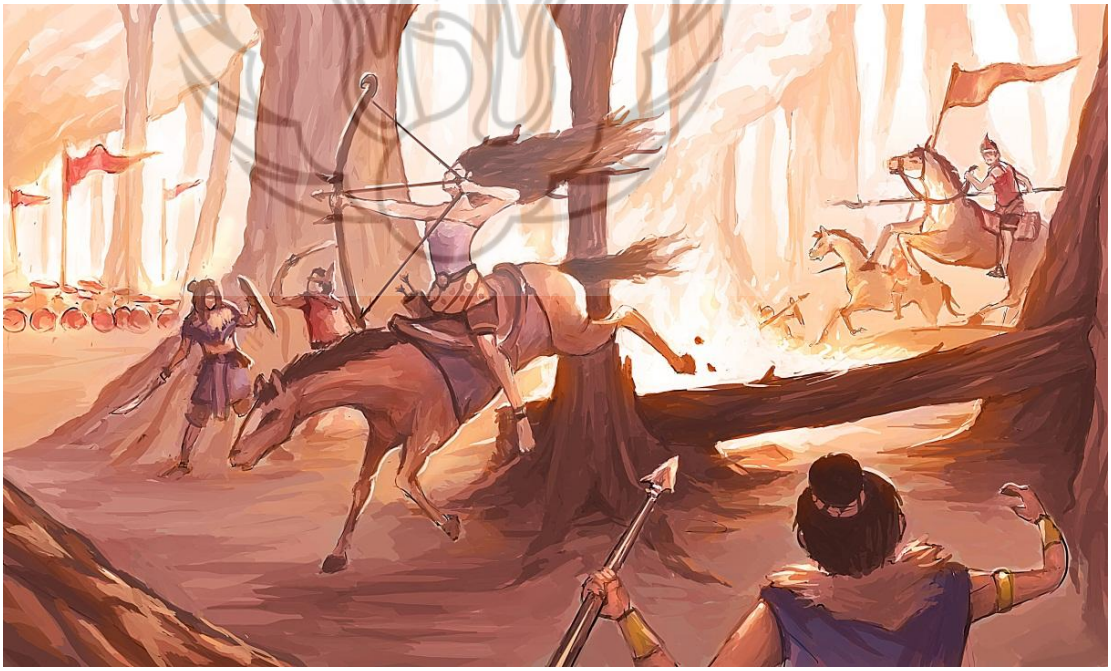
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

4) Perang di hutan

- Sketsa

Gambar 4.77: Sketsa perang di hutan

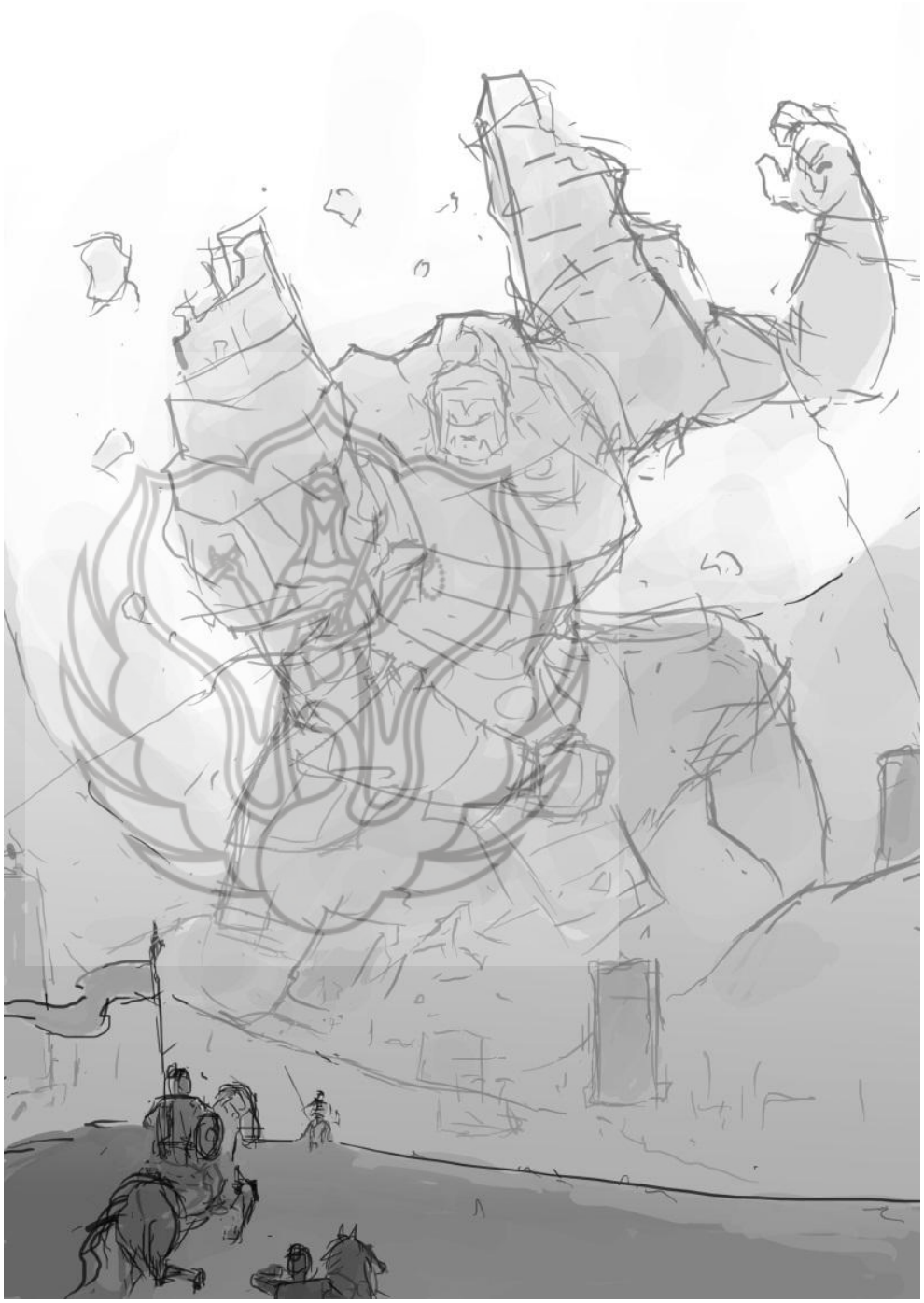
- Ilustrasi final



Gambar 4.78: Ilustrasi perang di hutan

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

5) Perang dengan Bhatara Malangkucecwara
   - Sketsa



Gambar 4.79: Sketsa perang dengan Bhatara Malangkucecwara

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Ilustrasi final

Gambar 4.80: Ilustrasi perang dengan Bhatara Malangkucecwara

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

6) Mendaki tubuh Bhatara Malangkucecwara

- Sketsa

Gambar 4.81: Sketsa mendaki tubuh Bhatara Malangkucecwara

- Ilustrasi final

Gambar 4.82: Ilustrasi mendaki tubuh Bhatara Malangkucecwara

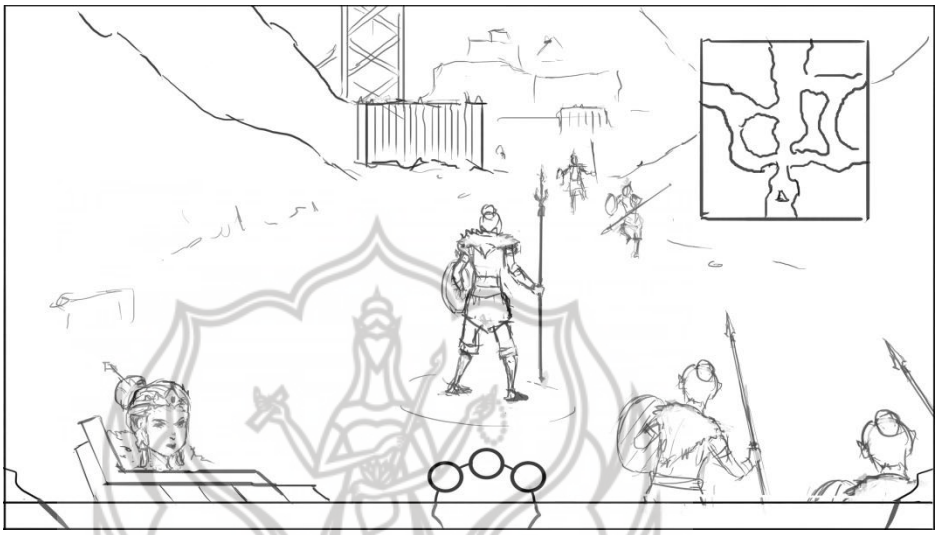
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

b. *User Interface*

User Interface digunakan sebagai pacuan desain dalam membuat kombinasi *layout* yang berisi tombol, tulisan dan *icon* dalam permainan *video game*. penataan layout yang baik dalam *User Interface* ini dapat memudahkan dan membantu pemain untuk menikmati permainan.

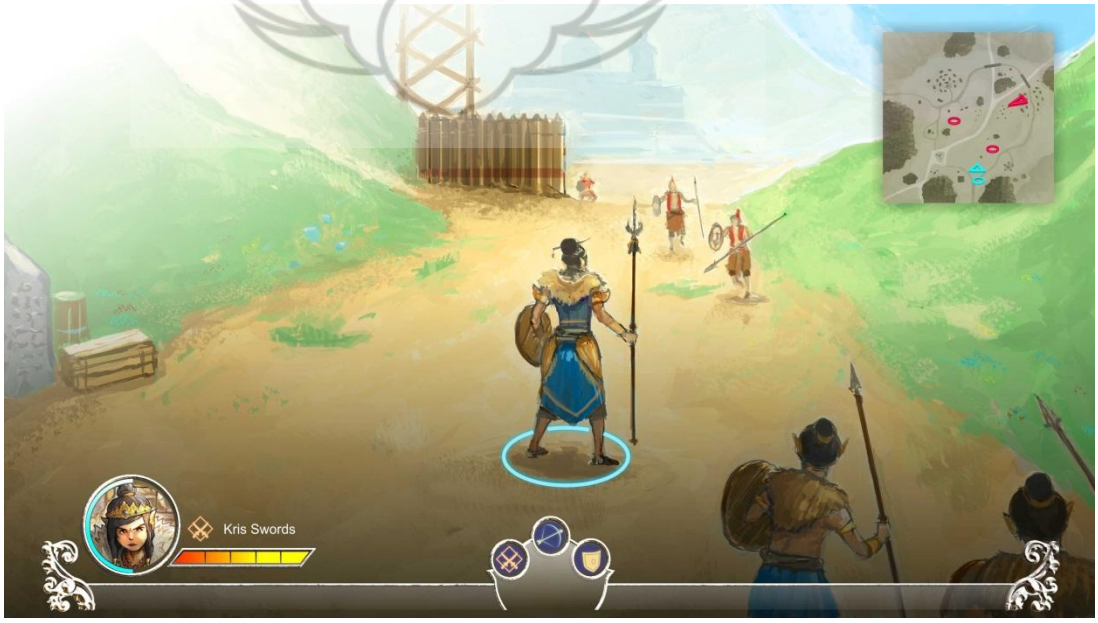
1) *Action Camera*

- Sketsa



Gambar 4.83: Sketsa *Action Camera*

- Desain final

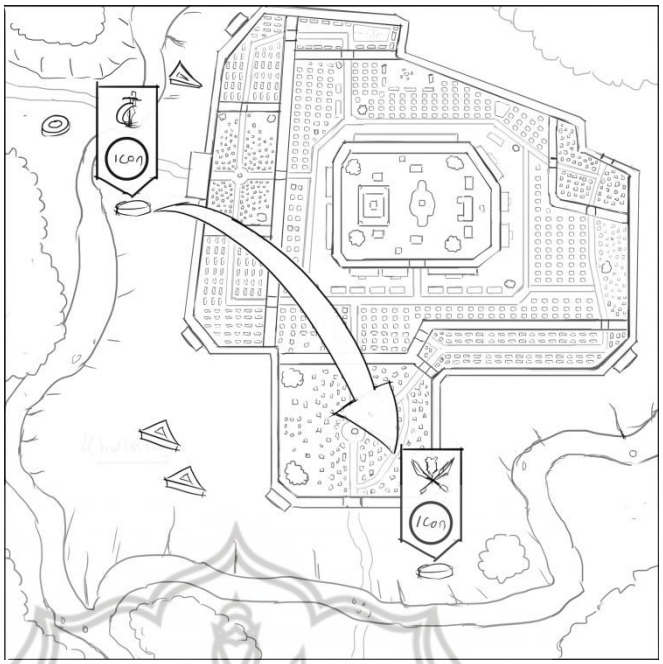


Gambar 4.84: Final desain *Action Camera*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

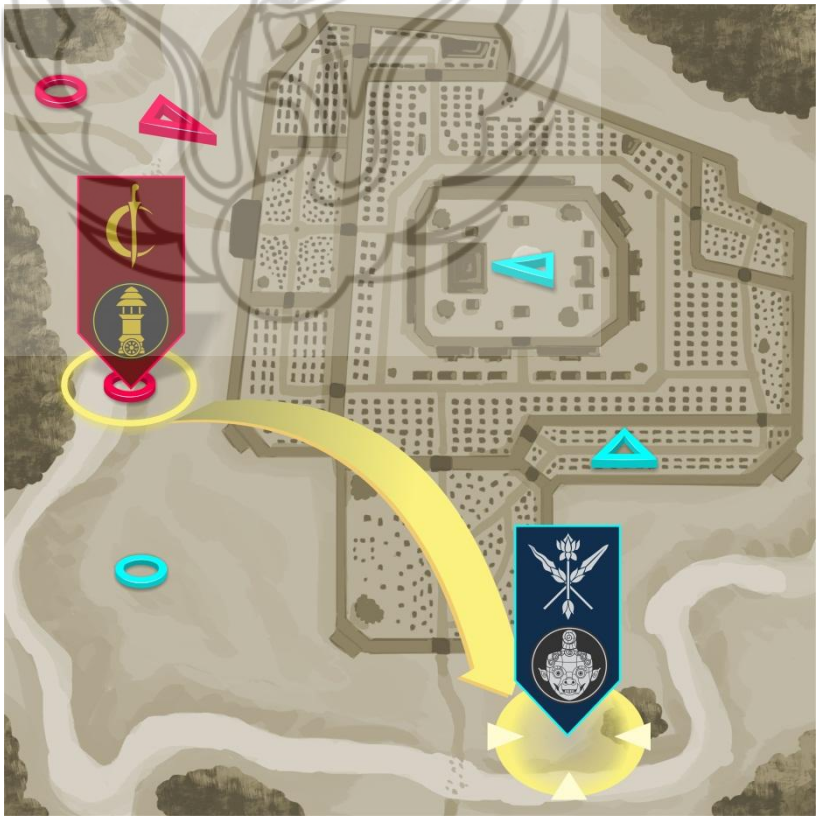
2) *Tactical Camera*

- Sketsa



Gambar 4.85: Sketsa *Tactical Camera*

- Desain final

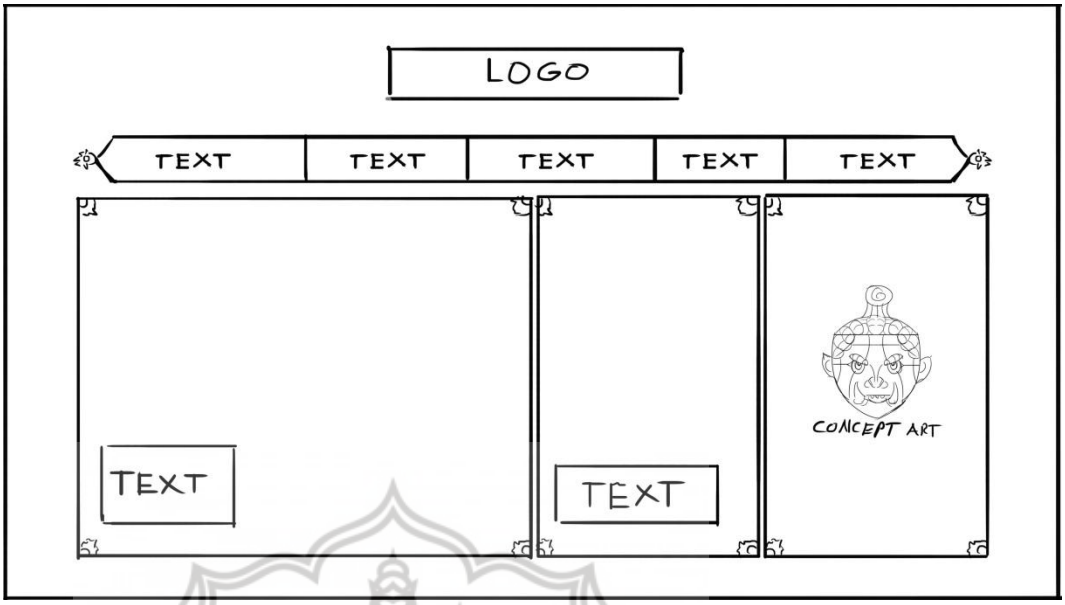


Gambar 4.86: Desain final *Tactical Camera*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

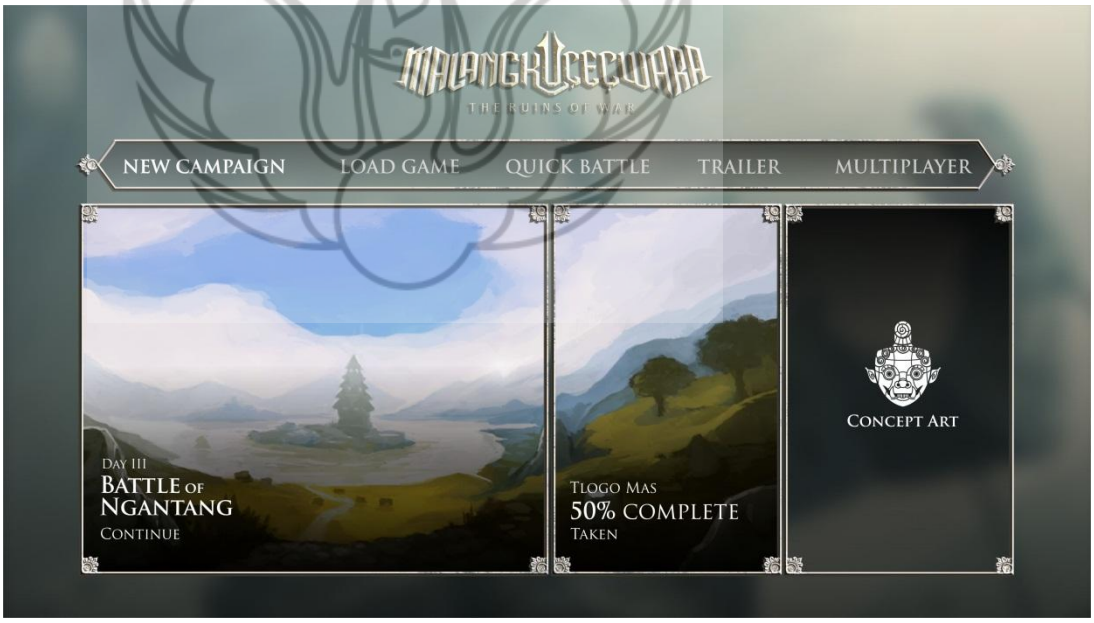
3) *Home Screen*

- Sketsa



Gambar 4.87: Sketsa *Home Screen*

- Desain final

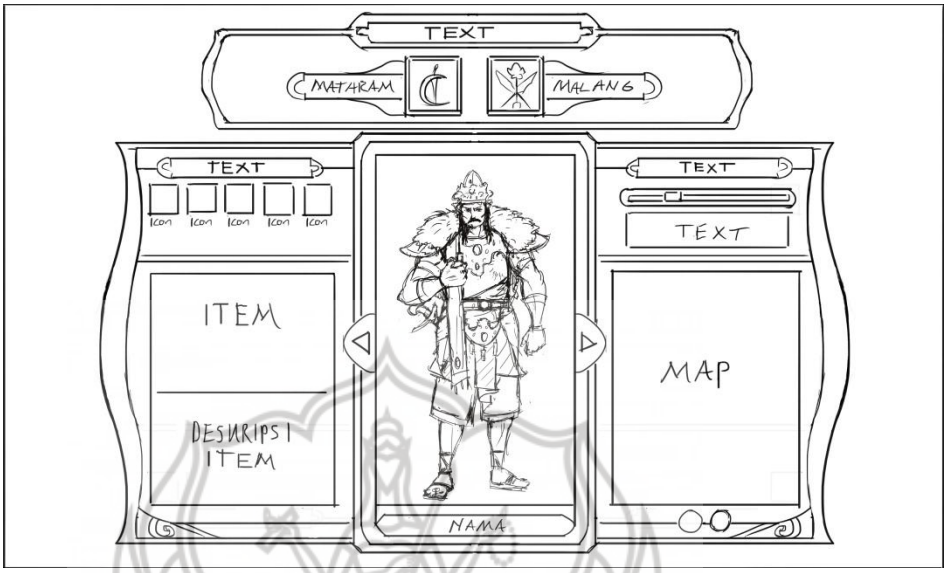


Gambar 4.88: Desain final *Home Screen*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

4) *Character Screen*

- Sketsa



Gambar 4.89: Sketsa *Character Screen*

- Desain final

Gambar 4.90: Desain final *Character Screen*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

5) *Loading Screen*

- Sketsa

Gambar 4.91: Sketsa *Loading Screen*

- Desain final

Gambar 4.92: Sketsa *Loading Screen*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

9. Logo & *Icon*

a. Logo Utama

- Referensi visual

Gambar 4.93: Reverensi visual logo utama.
(sumber :
https://indraprawiranegara.files.wordpress.com/2013/03/img_03241.jpg
http://bisri.mustova.com/wp-content/uploads/2014/03/NR-logo.jpg

- Sketsa

Gambar 4.94: Sketsa logo utama

- Desain final

Gambar 4.95: Desain final logo utama

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

b. *Icon* Malangkucecwara

- Referensi visual

Gambar 4.96: Reverensi *Icon* Malangkucecwara. (sumber : http://photo.sh/tags/batarakala

- Sketsa

Gambar 4.97: Sketsa *Icon* Malangkucecwara.

- Desain final

Gambar 4.98: Desain final *Icon* Malangkucecwara.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

b. *Icon* Prajurit

- Referensi visual

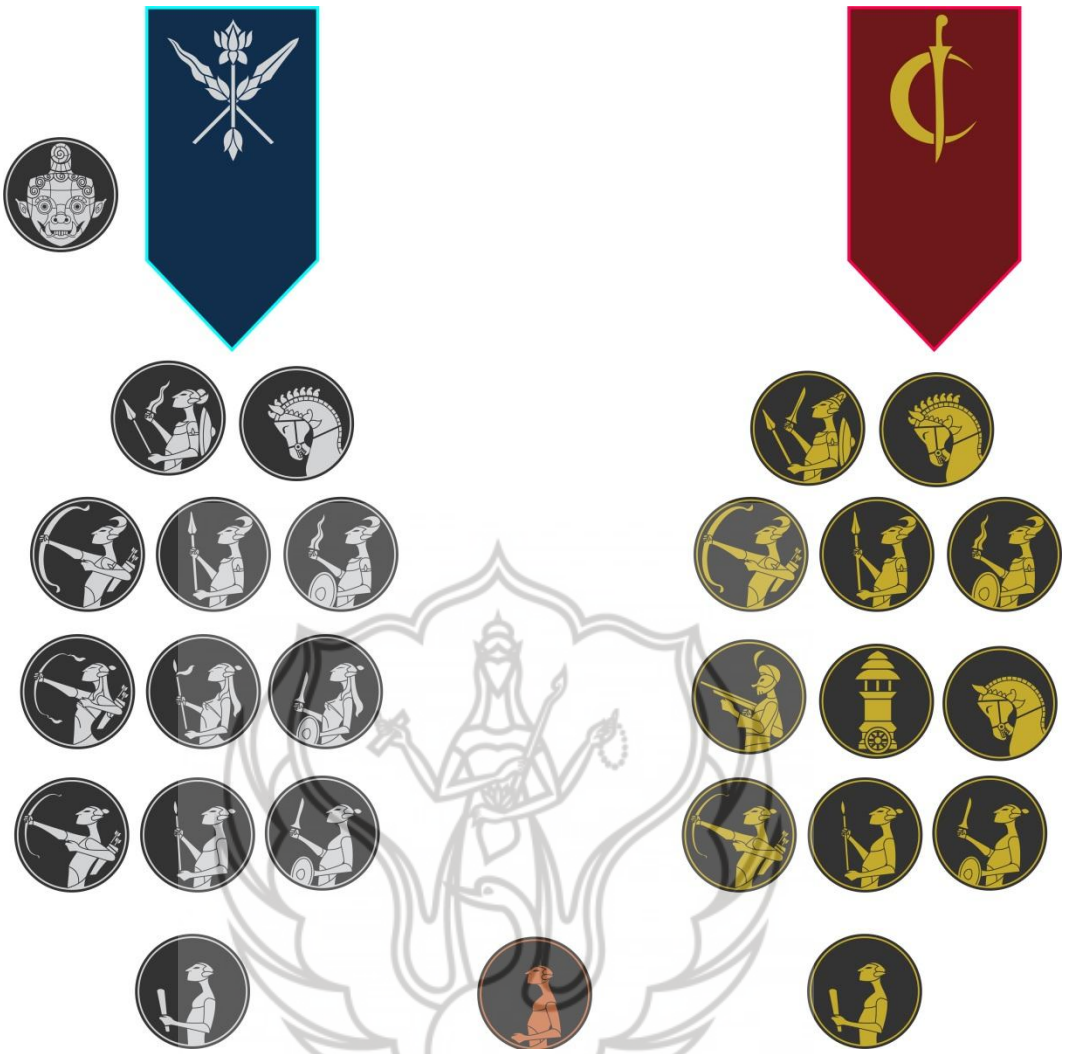
Gambar 4.99: Reverensi visual *Icon* Prajurit.
(sumber :
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/37/Arjun.JPG/450px-Arjun.JPG
http://www.metmuseum.org/toah/images/h2/h2_2011.233.jpg

- Sketsa

Gambar 4.100: Sketsa *Icon* Prajurit.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

- Desain final



Gambar 4.101: Desain final *Icon* Prajurit.

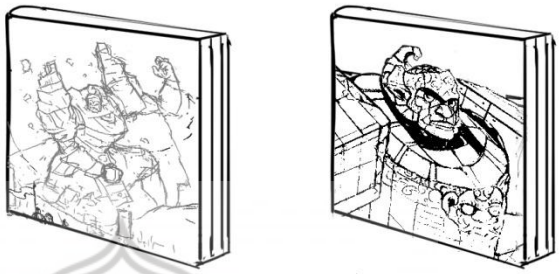
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

E. Media Utama

a. Buku

1. Cover Buku

Karena Bhatara Malangkucecwara adalah objek yang paling ditonjolkan dalam perancangan *concept art* ini, maka ia harus diletakan sebagai *vocal point* dalam perancangan cover buku ini.



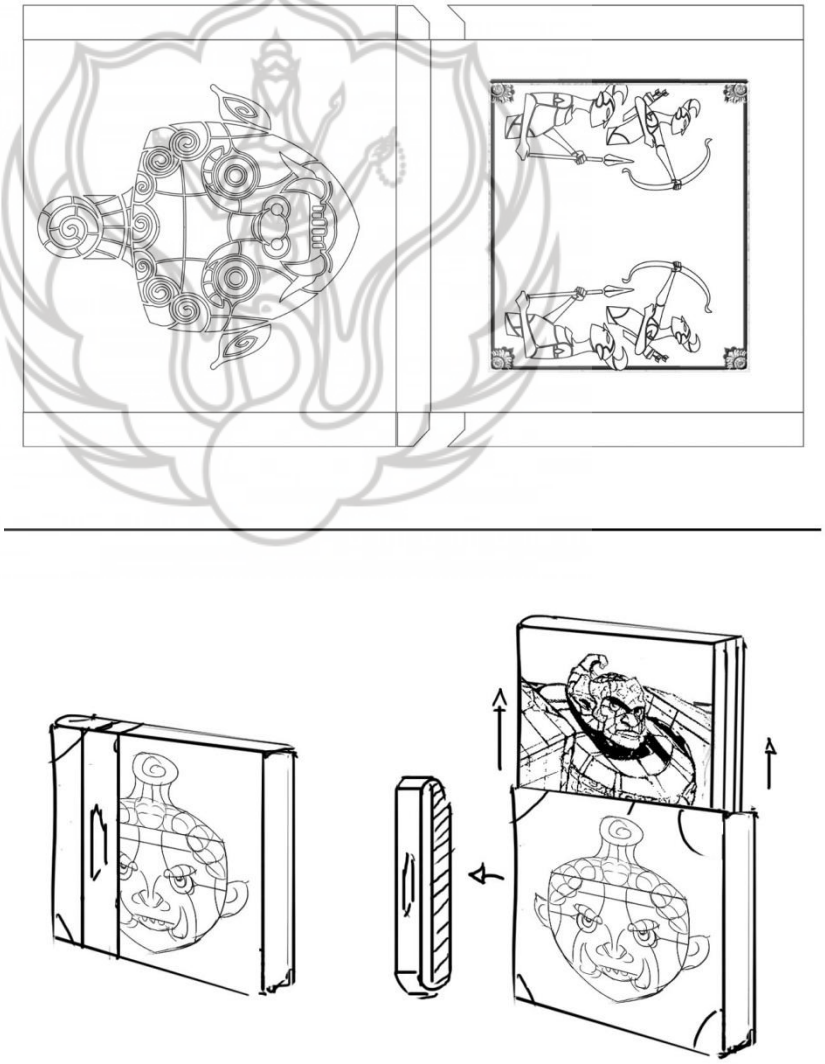
Gambar 4.102: Sketsa cover buku.

Gambar 4.103: Desain final cover buku alternatif 1

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Gambar 4.103: Desain final cover buku alternatif 2

2. Sarung Buku



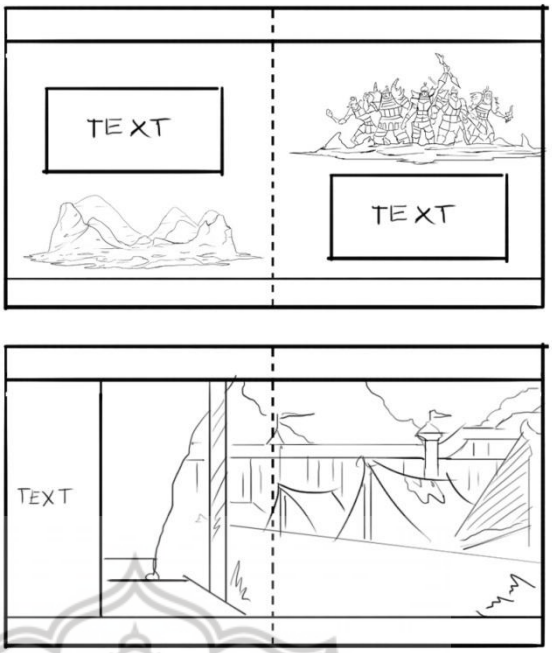
Gambar 4.104: Sketsa sarung buku.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Gambar 4.105: Desain final sarung buku.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

3. Layout



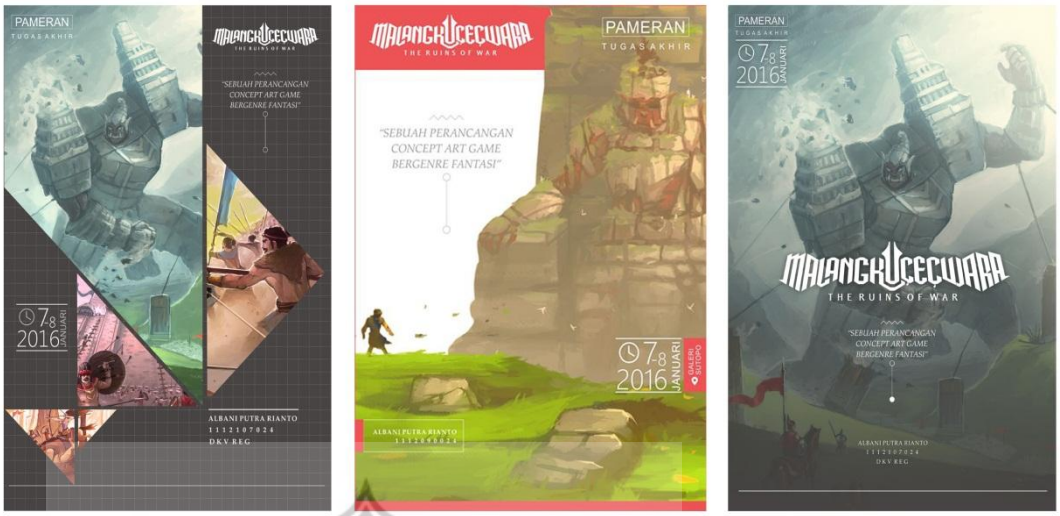
Gambar 4.106: Sketsa layout buku.

Gambar 4.107: desain final layout buku.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

F. Media Pendukung

1. Poster



Gambar 4.108: beberapa opsi desain poster

Gambar 4.109: desain poster terpilih

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

2. 3D *Character Design*

Gambar 4.110: 3D *character design*

3. 3D print

Gambar 4.111: 3D *printing character*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

4. *Card Game*

Gambar 4.112: Sketsa *card Game*

Gambar 4.112: Final desain *card game*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

5. *Video Motion Graphic User Interface*

Gambar 4.113: video motion graphic

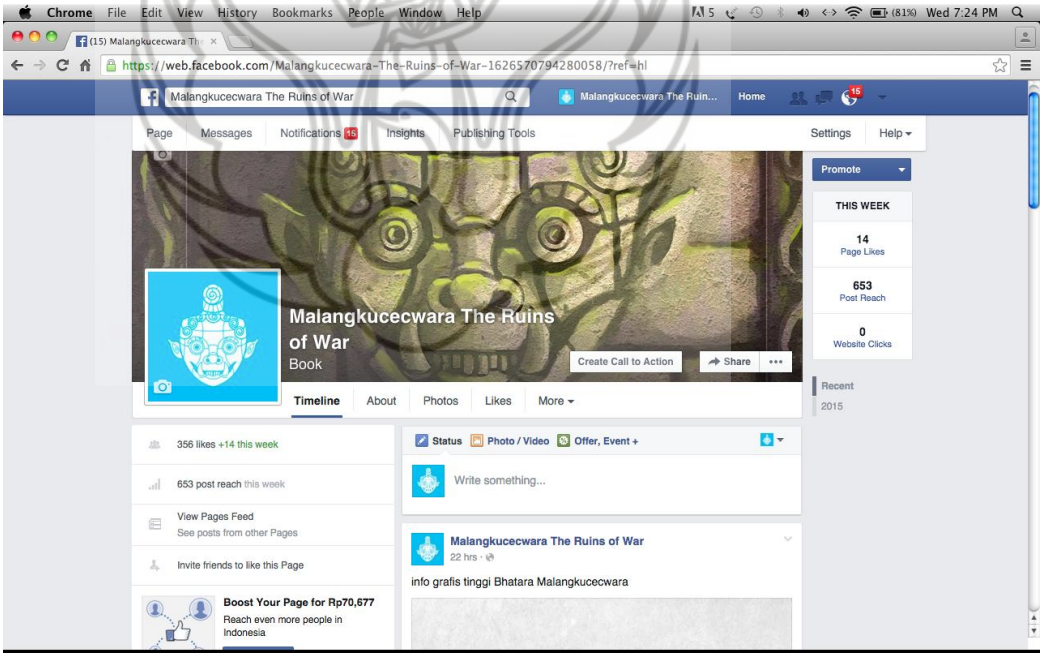
6. Stiker & Pin

Gambar 4.114: desain sticker

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Gambar 4.114: desain pin

7. Sosial Media



Gambar 4.115: desain pin

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

8. Katalog

Gambar 4.116: desain katalog

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

9. *Display* Pameran

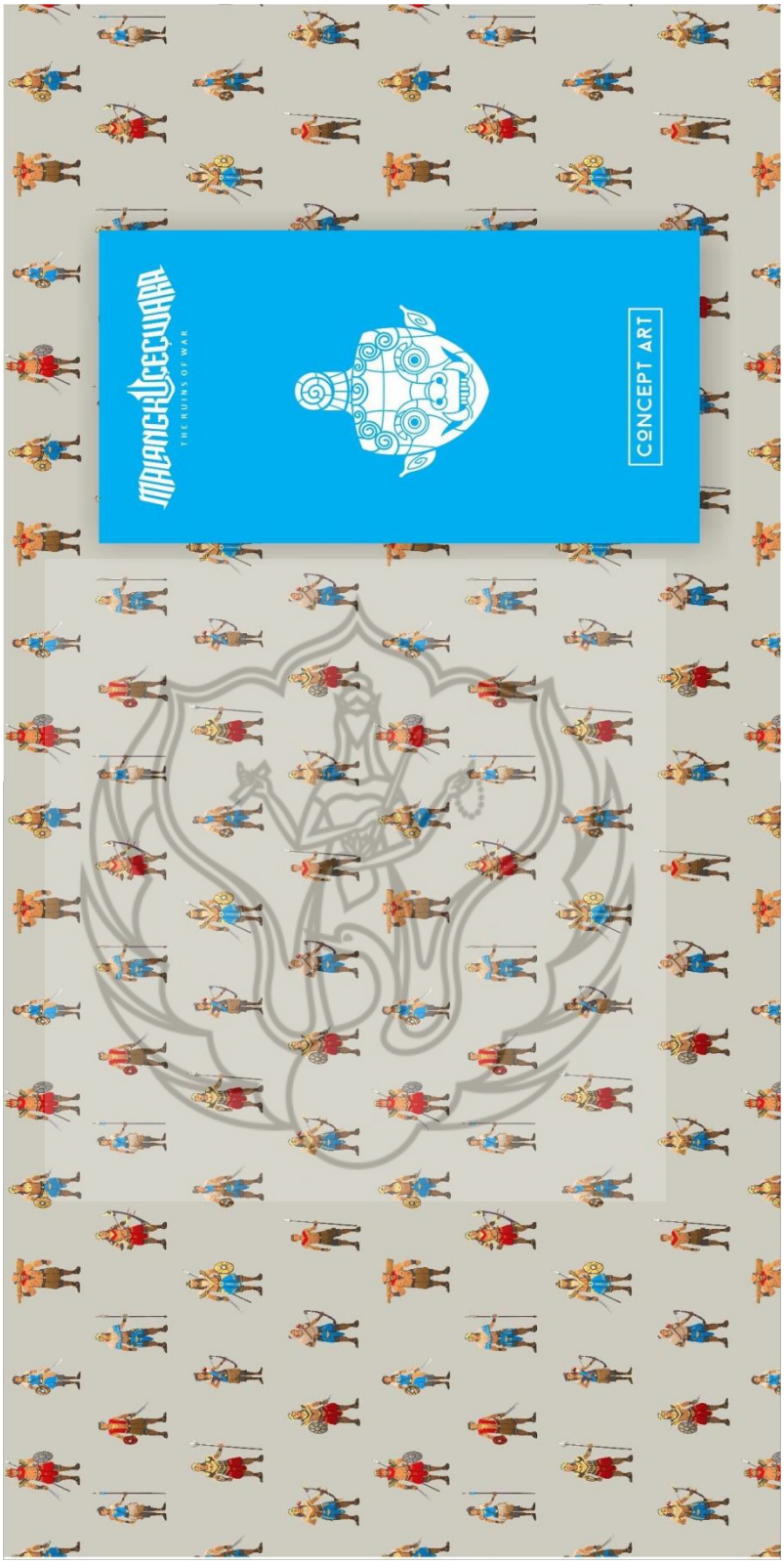
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

G. Final Artwork

1. Halaman Buku

Berikut ini dilampirkan isi dari buku *Concept Art* Malangkucecwara *The Ruins of War* yang didalamnya terdapat : halaman pembuka, Daftar Isi, Kata Pengantar, Isi Buku, dan Halaman Penutup.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

FOREWORD

PRAKATA

ALBANI PUTRA .R

Malangkucecwara itu apa sih ?

Sebenarnya Malangkucecwara adalah sebuah semboyan dari Kota Malang Jawa timur yang bermakna "Tuhan Menghancurkan Segala Kebathilan/Keburukan".

Setelah diteliti, ternyata nama Malangkucecwara ini memiliki akar yang panjang dalam sejarah di Nusantara, khususnya di daerah Jawa Timur; pada masa Kerajaan Hindu-Bhudda masih berjaya. Salah satu bukti yang nyata akan kehadiran Malangkucecwara tertulis dalam sebuah Prasasti batu bernama Prasasti Mantiyasih
dalam prasasti tersebut dikatakan :

" sangke kapujan bhatara i malangkuseswara, i puteswara, i kutusan, i silabhedeswara i tuleswara ing prati warsa „

Prasasti batu Mantiyasih

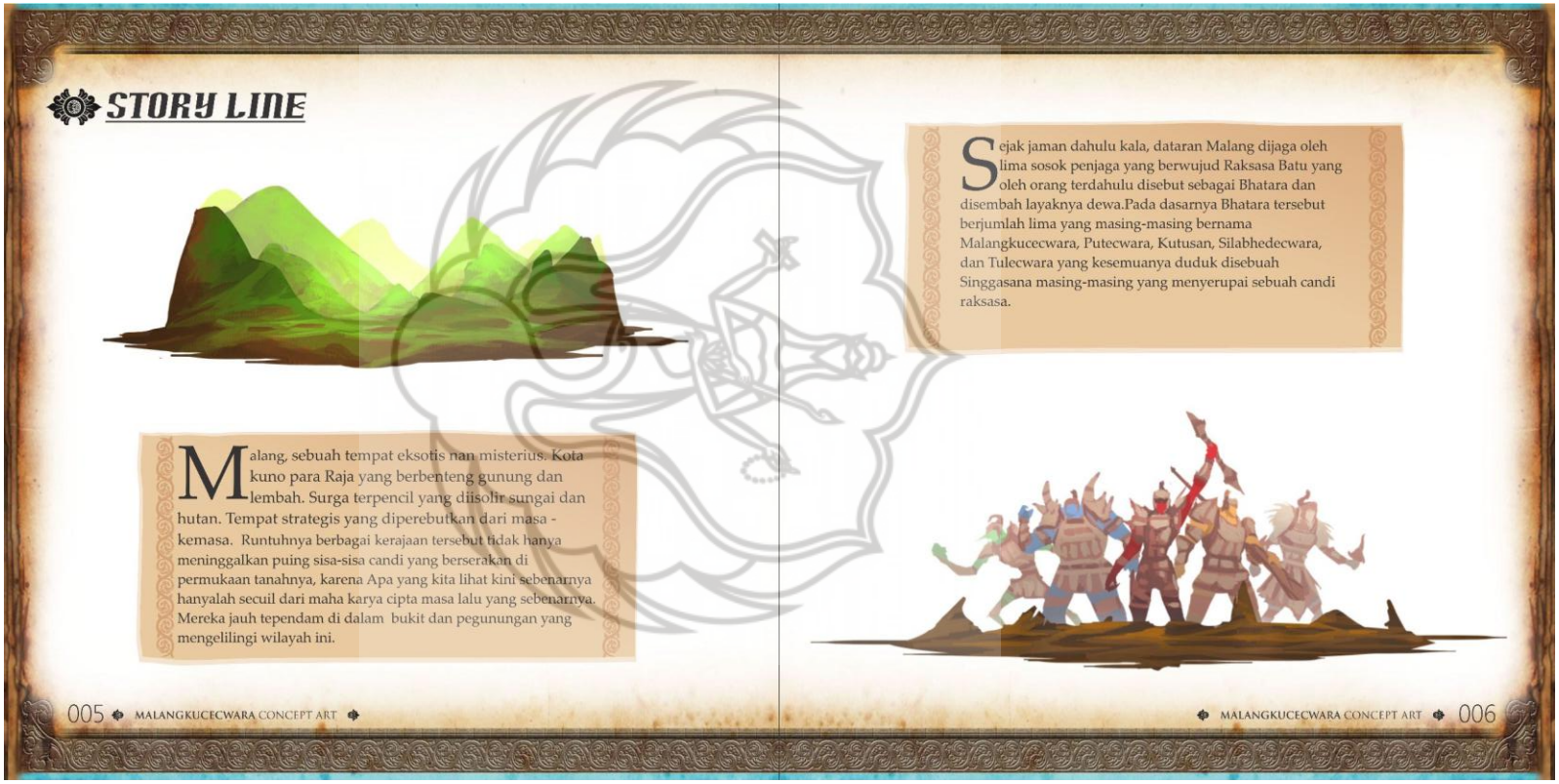
Dalam Prasasti tersebut dikatakan bahwa Malangkucecwara adalah salah satu dari kelima "Bhatara" yang disembah. Hingga kini, wujud dari Bhatara yang dimaksudkan dalam prasasti tersebut masih belum diketahui pastinya dan belum ada temuan lebih lanjut yang dapat menjelaskanya.

Di dalam masyarakat Malang sendiri terdapat banyak mitos dan legenda yang simpang-siur atas wujud dari Malangkucecwara itu sendiri. ada yang berpendapat bahwa Malangkucecwara adalah nama sebuah candi, sebuah gunung, seorang raja, bahkan nama dari sebuah desa.

Hal-hal diataslah yang mendasari penciptaan karya ini. Dalam Concept art ini kita akan dibawa tepat di zaman dimana "Bhatara Malangkucecwara" masih eksis dan nyata berada di tengah-tengah masyarakat Malang Raya. Kita akan berada di Jaman kerajaan dimana peperangan besar dan *konsep-konsep magis serta legenda masih menyelimuti segenap kehidupan nenek moyang kita*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA



STORY LINE

Malang, sebuah tempat eksotis nan misterius. Kota kuno para Raja yang berbenteng gunung dan lembah. Surga terpencil yang diisolir sungai dan hutan. Tempat strategis yang diperebutkan dari masa - kemasa. 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 tependam 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.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.

005 MALANGKUCECWARA CONCEPT ART

MALANGKUCECWARA CONCEPT ART 006

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. 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.

Abad berganti Abad. Kedamaian dan ketentraman di daerah Malang senantiasa terjaga, hingga kemudian pada tahun 1614 Masehi, 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.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Dilain pihak, Tumenggung Alap-Alap yang memimpin penyerbuan Mataram ke daerah Malang, dengan membawa ribuan pasukan tersebut telah tiba di Ngantang, yakni daerah paling barat dari Kadipaten Malang. Dalam penaklukanya 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 kadipaten Malang kapan saja.

Peperangan demi peperangan antara kubu Mataram dan Kadipaten Malang terus terjadi demi memperebutkan desa dan wilayah-wilayah yang strategis. Puing-puing suci peninggalan para leluhur pun kembali dibangkitkan sebagai pelindung dan pembimbing bagi rakyat Malang Raya dalam masa yang sulit ini. Kekuatan militer Mataram tiba-tiba saja berubah ketika Bhatara Malangkucecwara dibangkitkan oleh Rangga Tohjiwo.

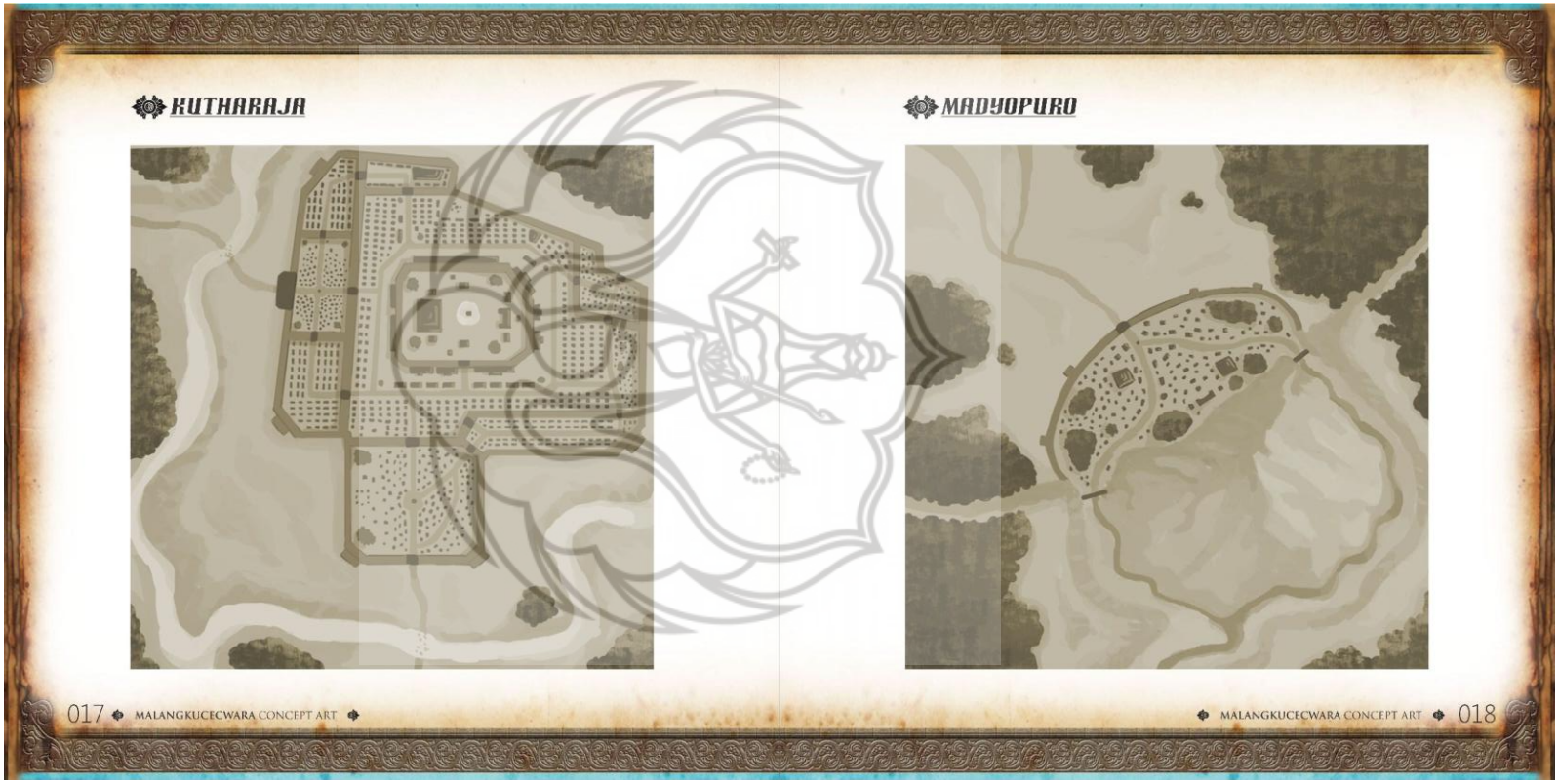
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Permainan dalam game Malangkucecwara The Ruins of War berfokus pada peperangan memperebutkan kedelapan desa utama di Kadipaten Malang. Pemain akan diberikan kesempatan untuk memilih menggunakan kubu Malang atau Mataram, dimana masing masing kubu memiliki kekuatan dan kelemahan yang berbeda-beda. Pemain dalam suatu kubu yang berhasil menguasai kedelapan desa di Kadipaten Malang berarti ia adalah pemenangnya.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

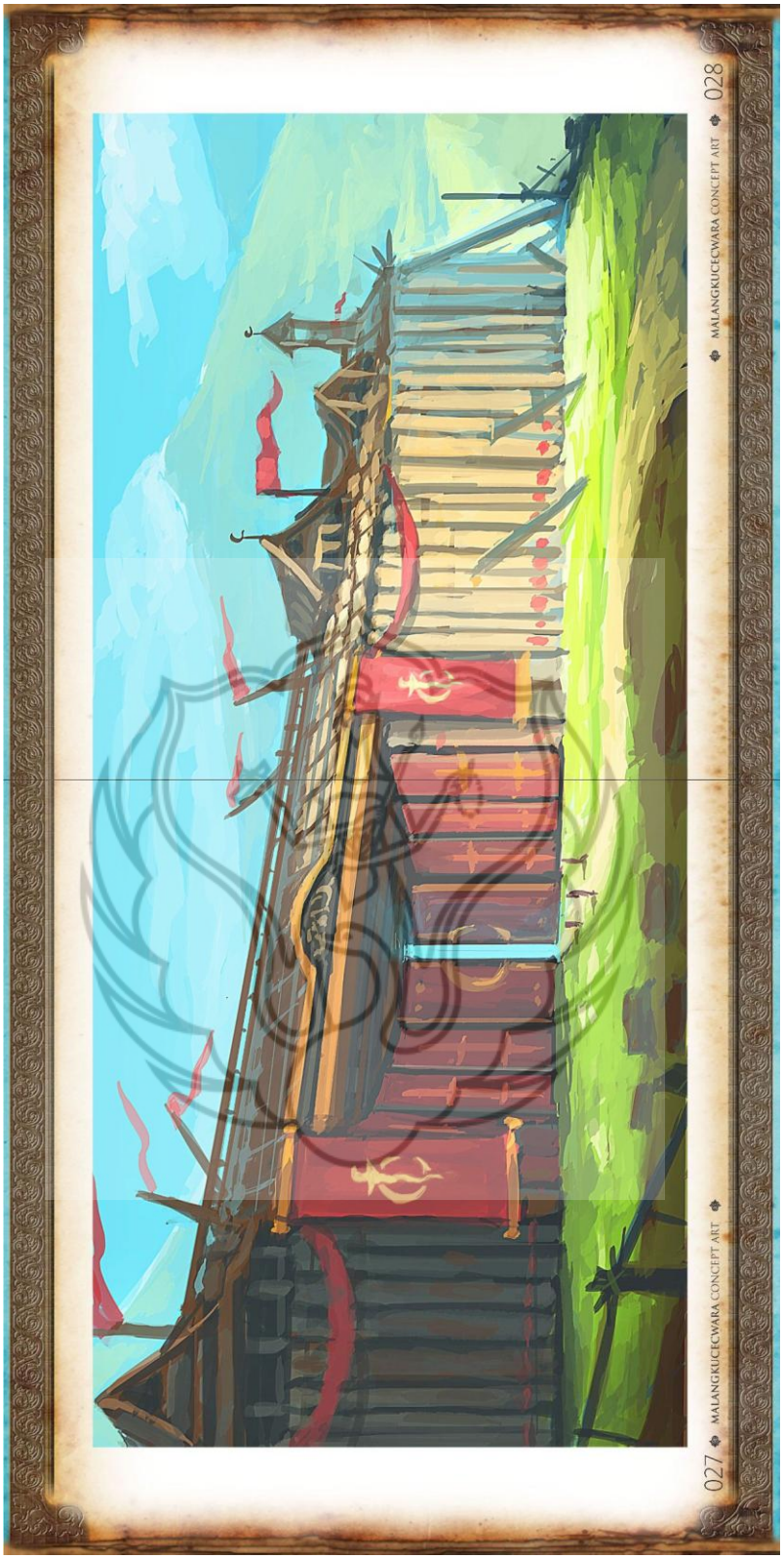
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

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.

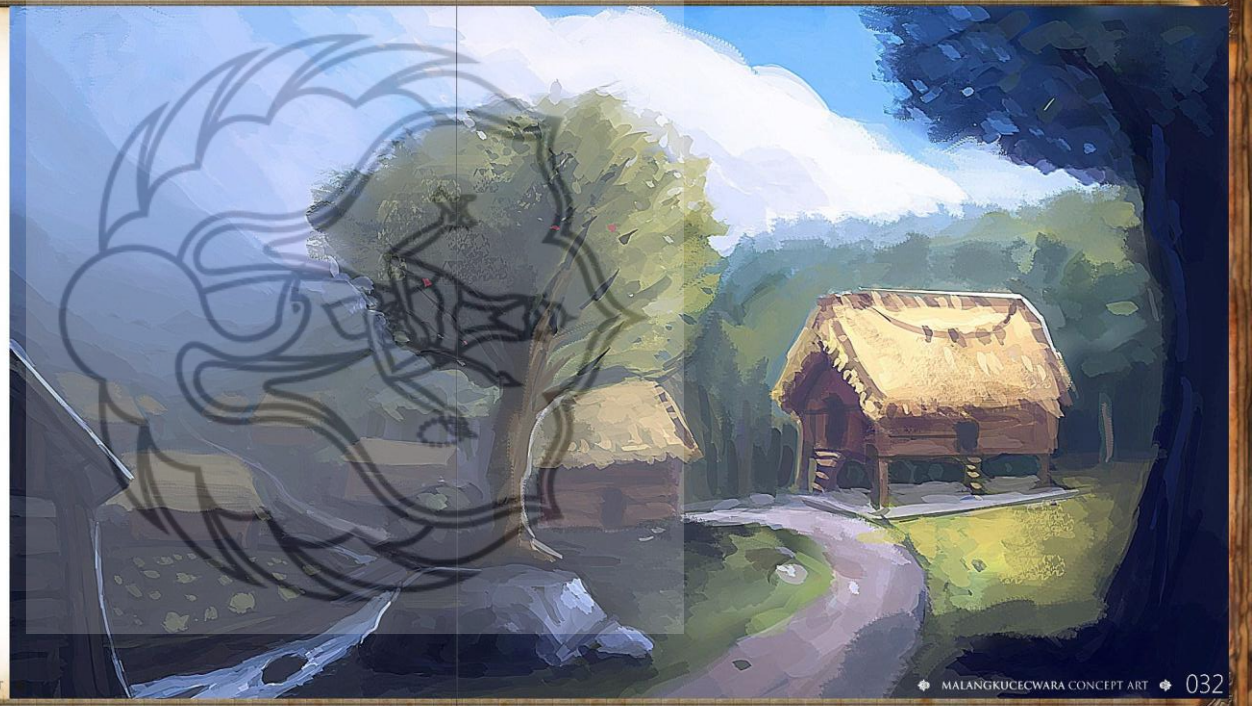


UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

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 Kota Kuno berupa peninggalan masa lalu yang berserakan dimana-mana.



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

TLOGO MAS

Desa Tlogo Mas merupakan desa yang kehidupanya 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 bangunanya.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

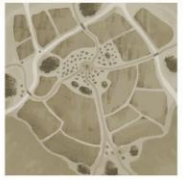
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

TALUN

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

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

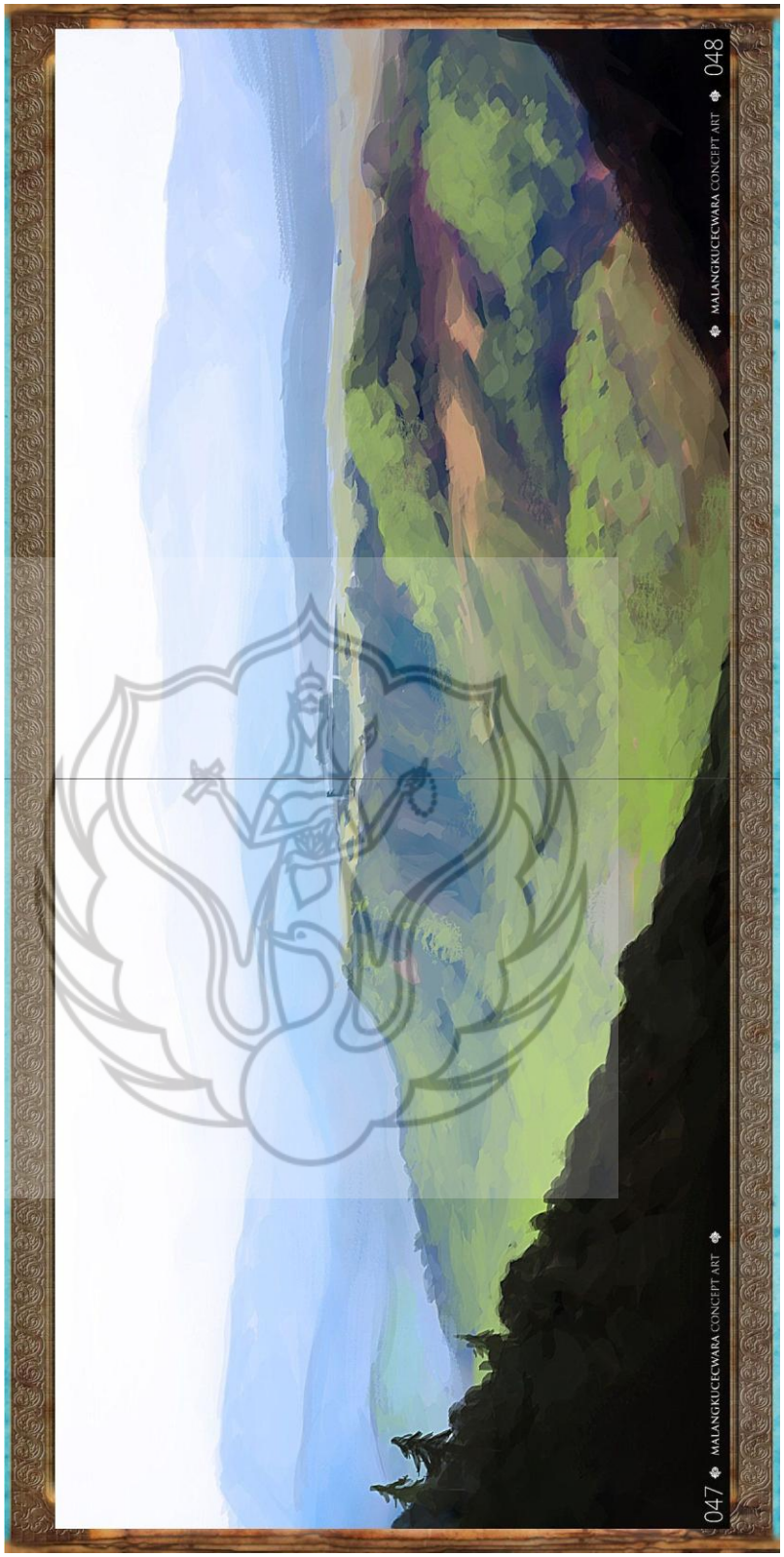
TUNGGULWULUNG



Merupakan desa hinterland atau penyokong pangan Kadipaten Malang. Produksi pertanianya 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.

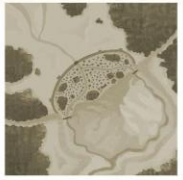
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

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.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

KABALON

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

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

KUTHARAJA

Kutharaja merupakan benteng pertahan terakhir bagi Kadipaten Malang. Pertahananya 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 menghubungkanya ke beberapa tempat di Kadipaten Malang sekaligus, termasuk ke dalam singgasana Malangkucecwara.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

SINGGASANA PARA BATHARA

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. Dibutuhkan kunci berbentuk prasasti batu yang berbeda-beda untuk mengaktifkan para Bhatara. Setelah diaktifkan, Bhatara tersebut akan bergerak, hidup kembali untuk menjalankan perintah sang pemegang kunci.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

RAKYAT KADIPATEN MALANG

Rakyat di Kadipaten Malang memiliki profesi-profesi unik dan berbeda antara suatu wilayah/desa dengan yang lainya. 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. 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.

065 MALANGKUCECWARA CONCEPT ART

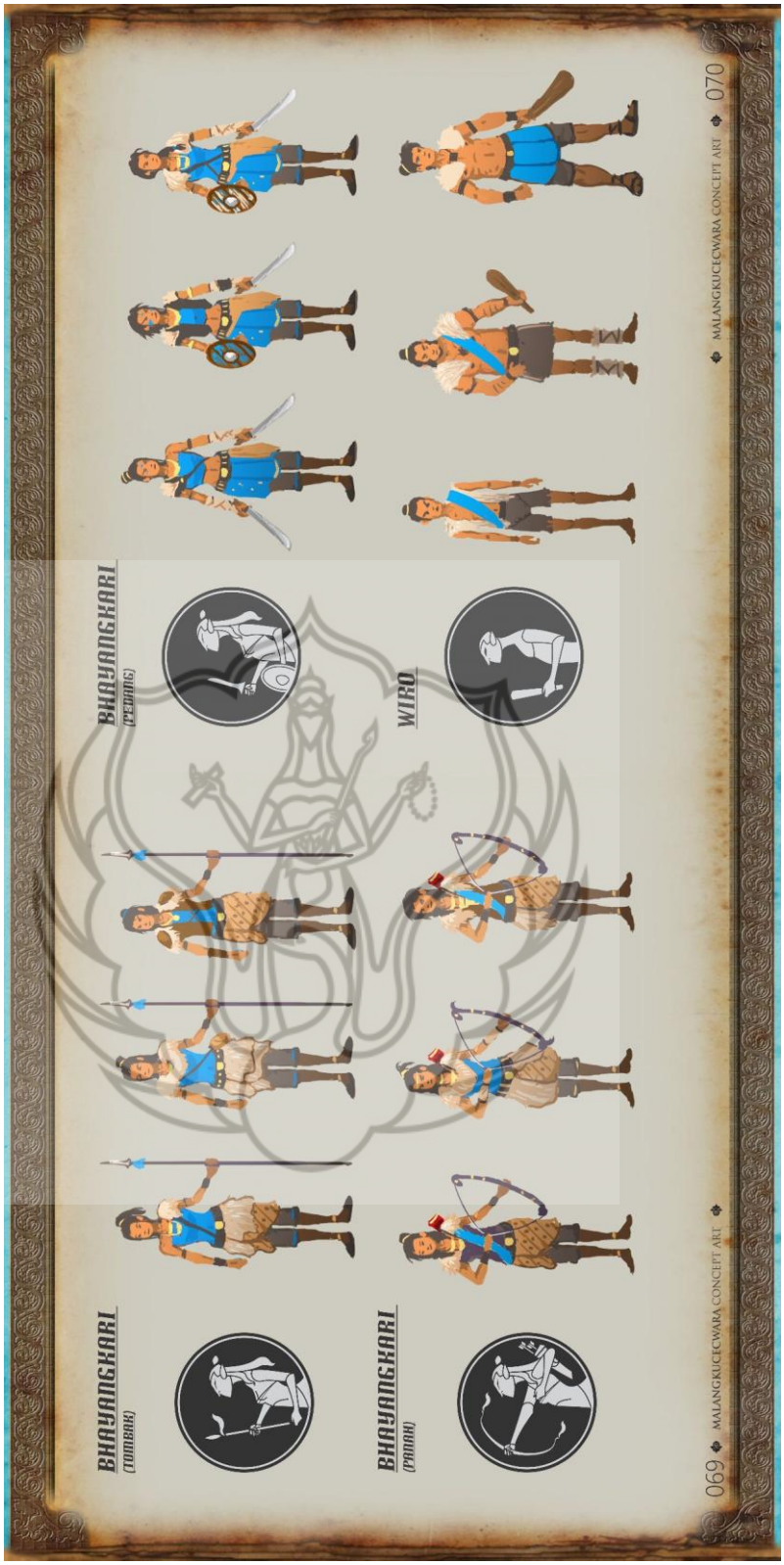
MALANGKUCECWARA CONCEPT ART 066

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

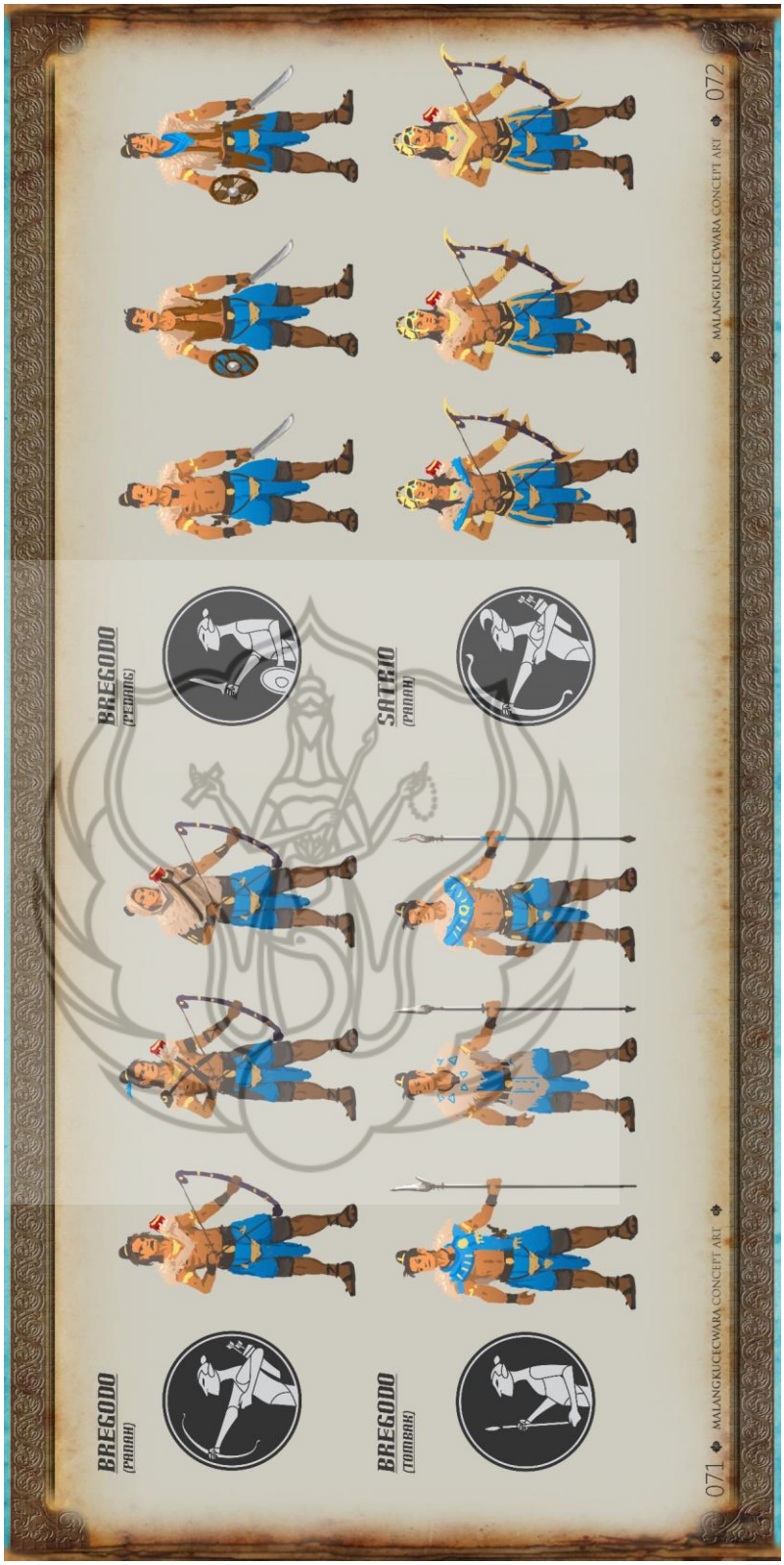
TRADISI MILITER KADIPATEN MALANG

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.

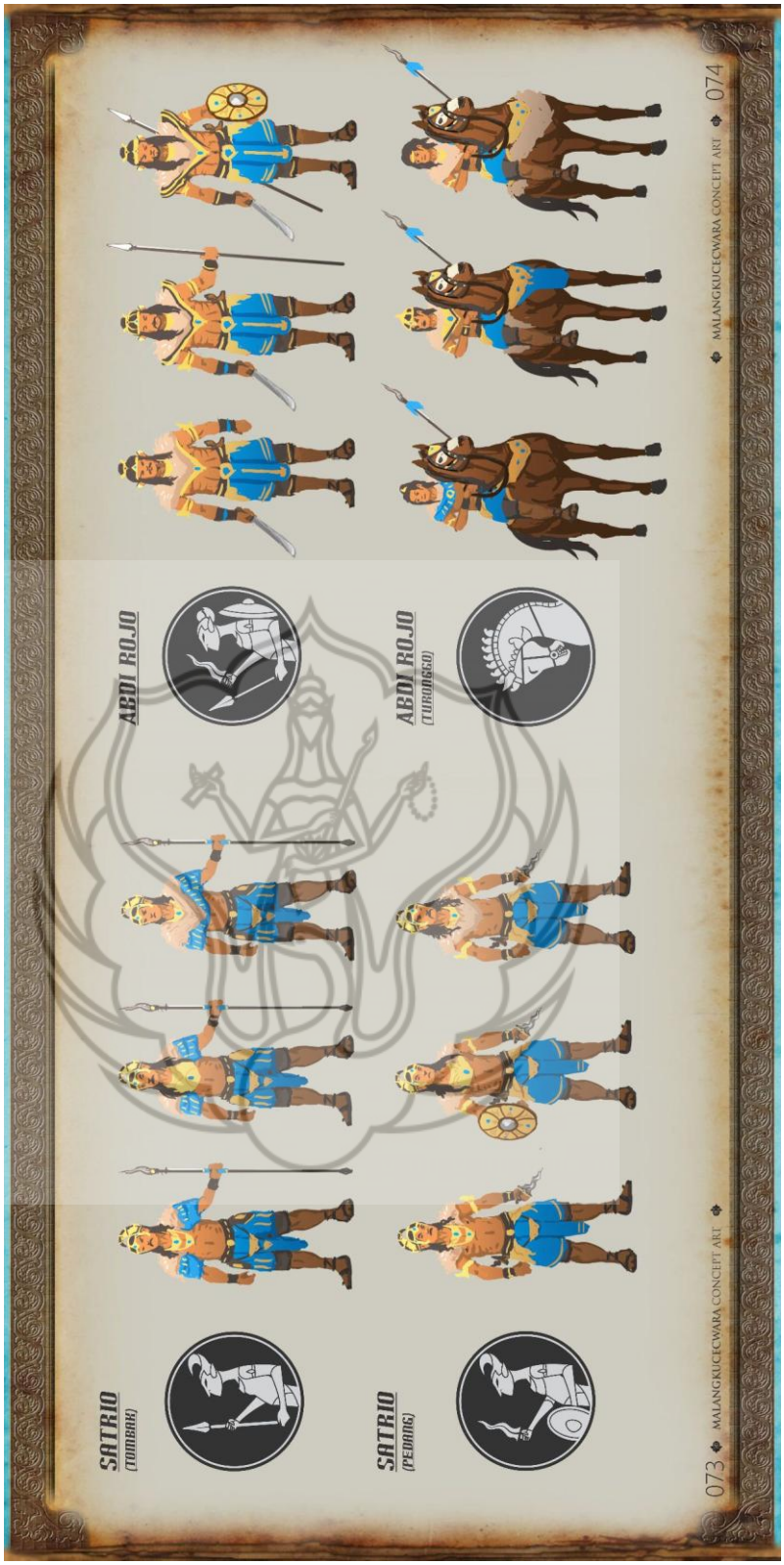
Panji perang
Kadipaten Malang



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

TRADISI MILITER KESULTANAN 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.

Panji perang
Kesultanan Mataram

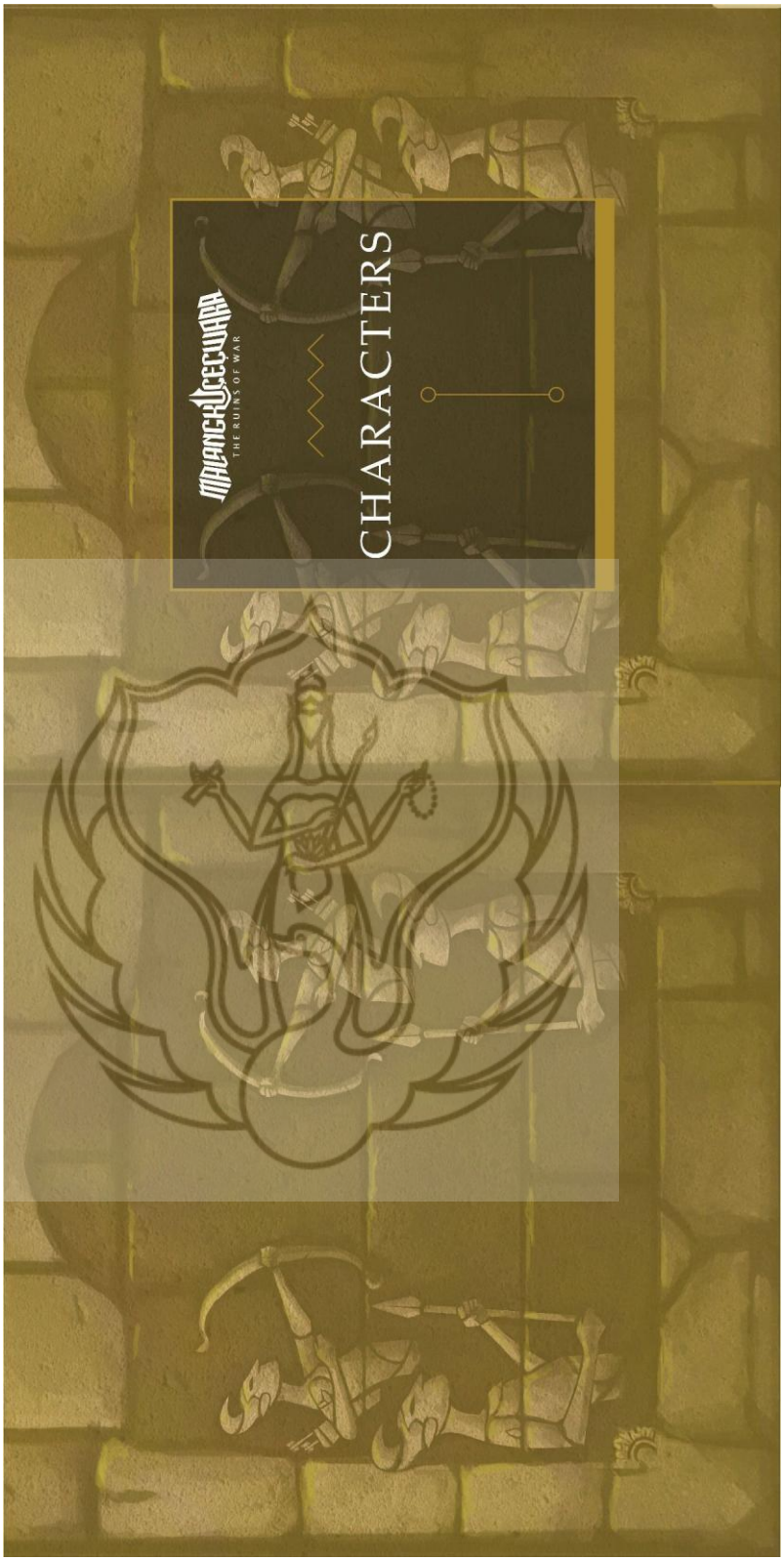
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

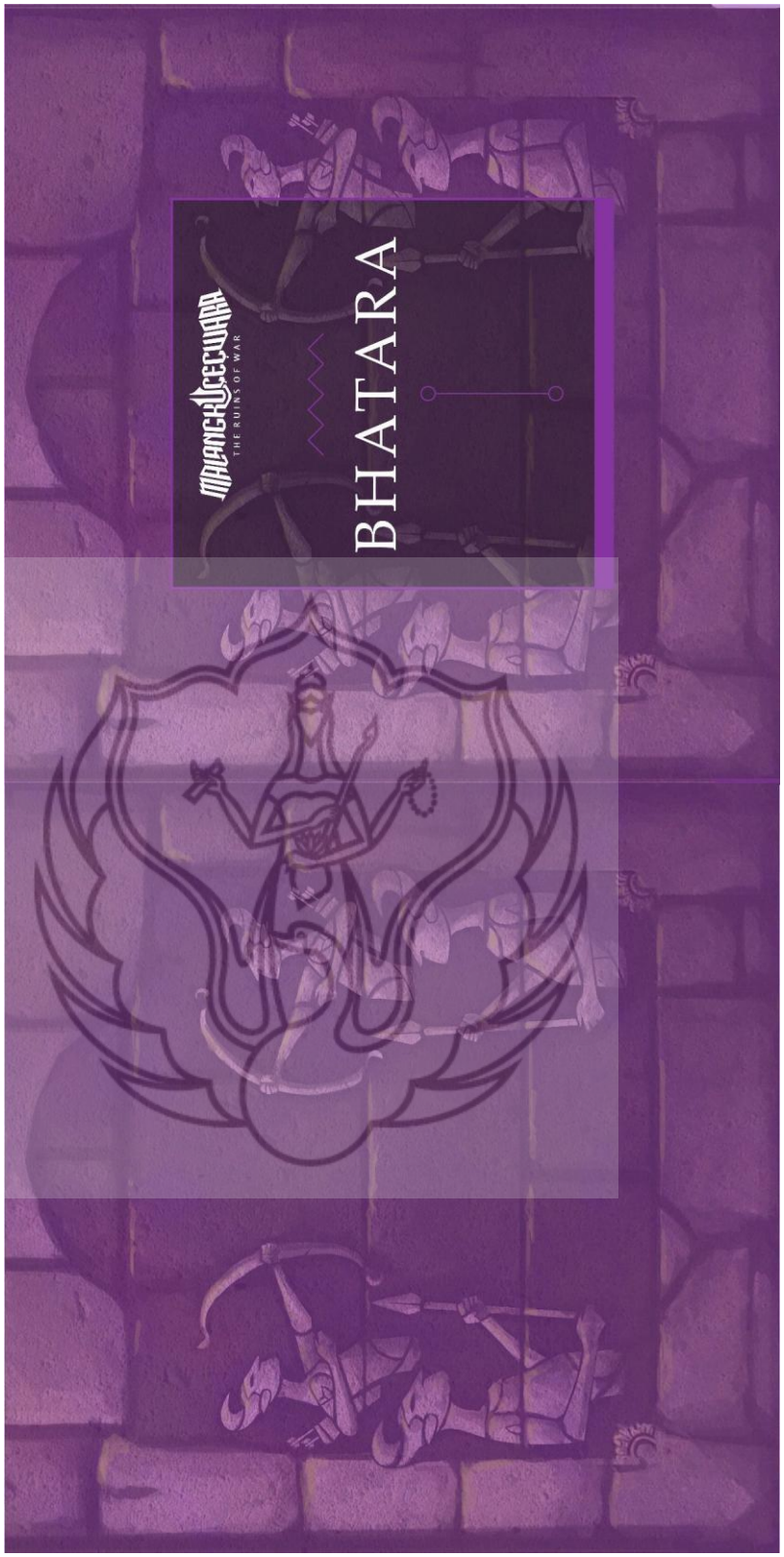
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

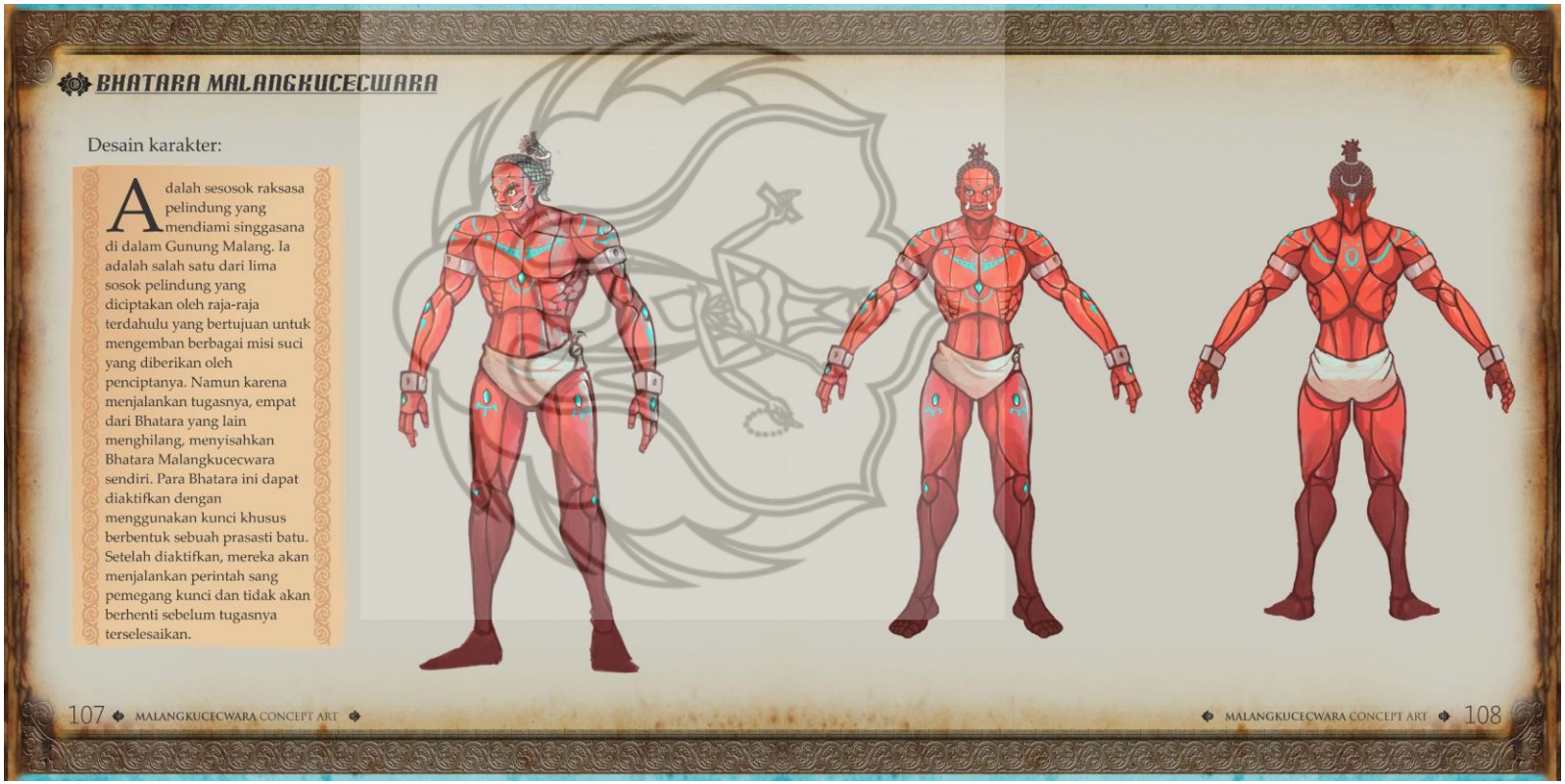
RAS BHATARA

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 lainya.

PRASASTI BHATARA

Prasasti Malangkucecwara adalah Prasasti yang dimiliki Rangga Tohjiwo. Prasasti ini merupakan warisan dari para raja terdahulu yang pernah memimpin daerah Malang. Prasasti ini berguna untuk membangkitkan Bhatara Malangkucecwara yang terkubur di dalam gunung. Saat perang mengancam wilayah kekuasaanya, Rangga Tohjiwo bertugas untuk mengajak para penduduk wilayah Malang, dari segala lapisan masyarakat. Di situasi genting ini, ia membangkitkan Bhatara Malangkucecwara yang ada di bawah tanah untuk berjuang bersamanya melalui Prasasti ini.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

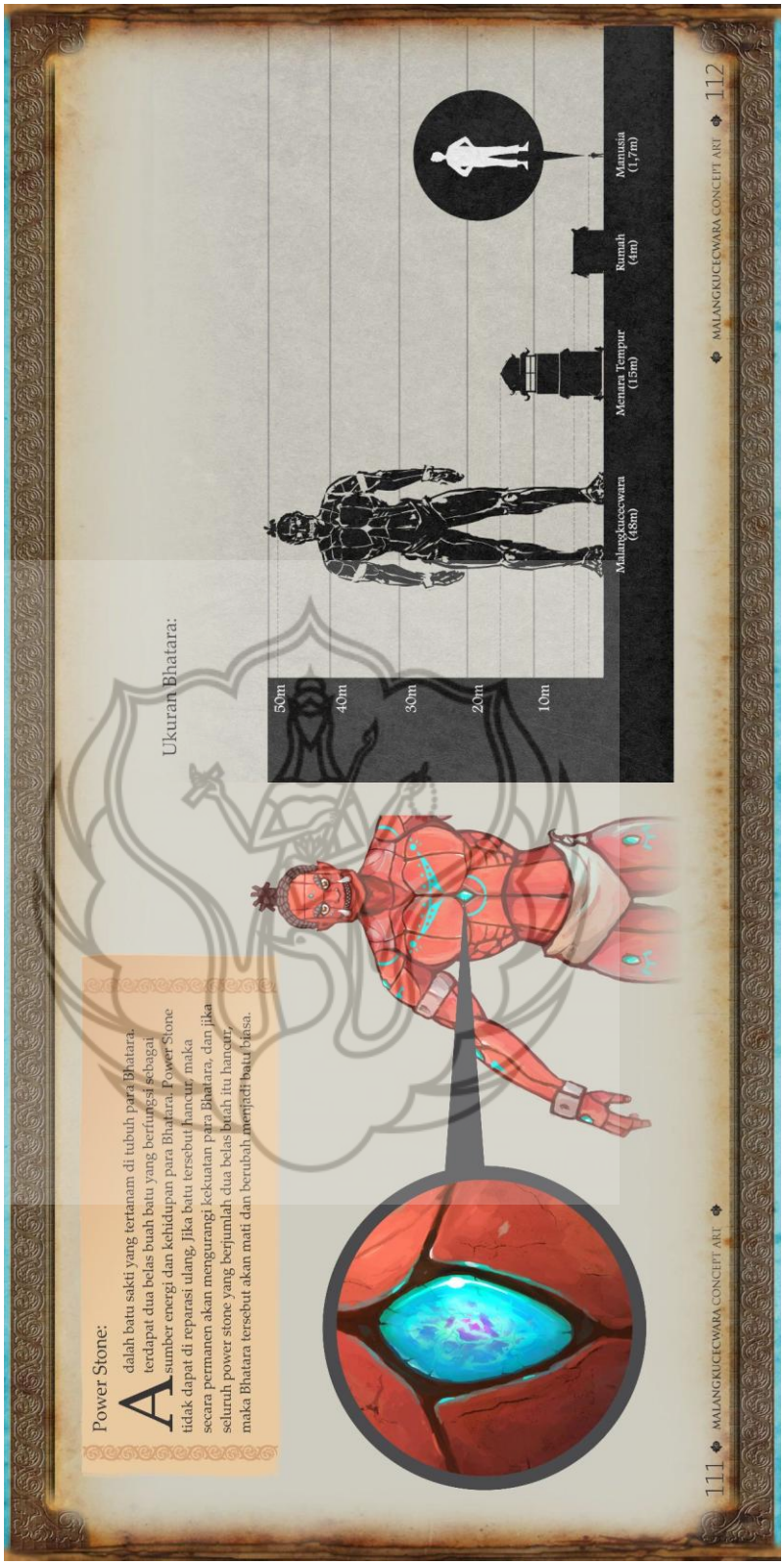


BHATARA MALANGKUCECWARA

Desain karakter:

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.

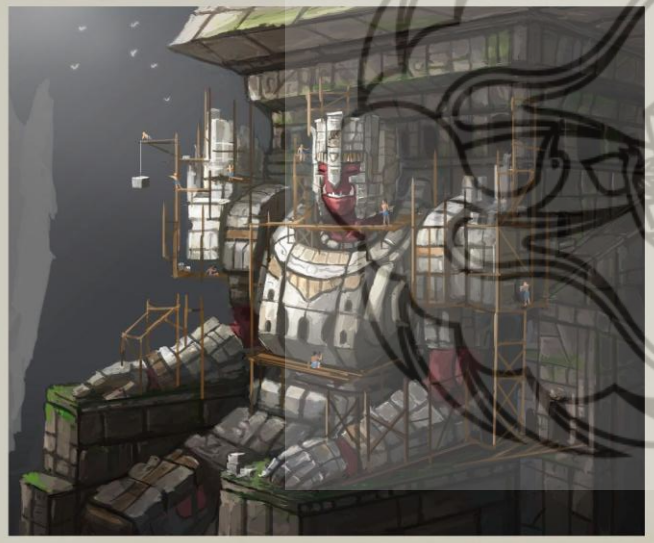
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Perbaikan Konstruksi Armor:



Pembuatan Armor Bhatara Malangkucecwara menggunakan teknik yang sama seperti pada pembuatan candi dan bangunan batu lainya. Armor para raksasa ini diciptakan untuk meluindungi Power stone dari serangan musuh. Bhatara Malangkucecwara memiliki empat macam armor (old, light, medium & heavy armor) yang memiliki kelebihan dan kekuranganya sendiri - sendiri.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

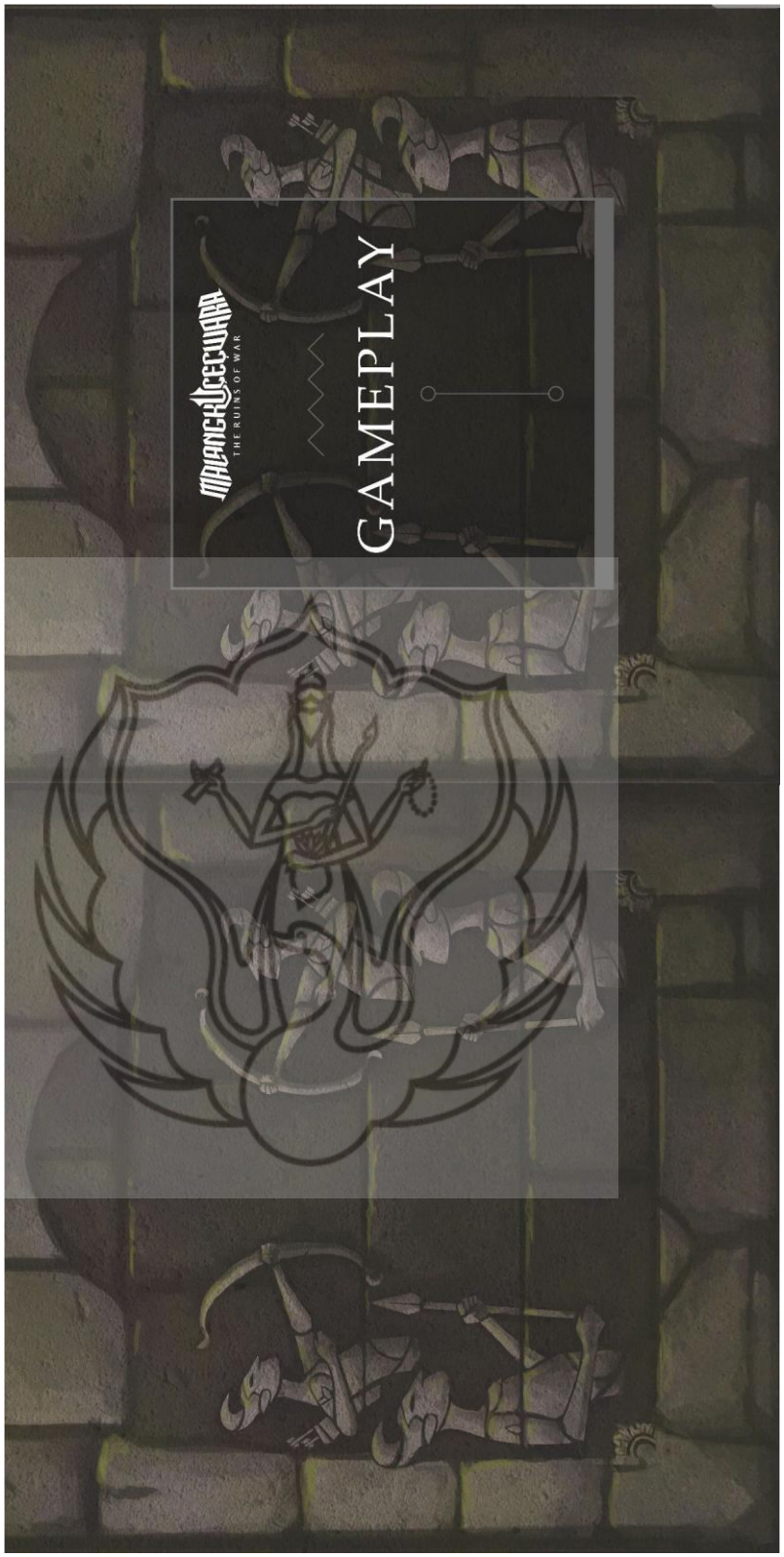
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

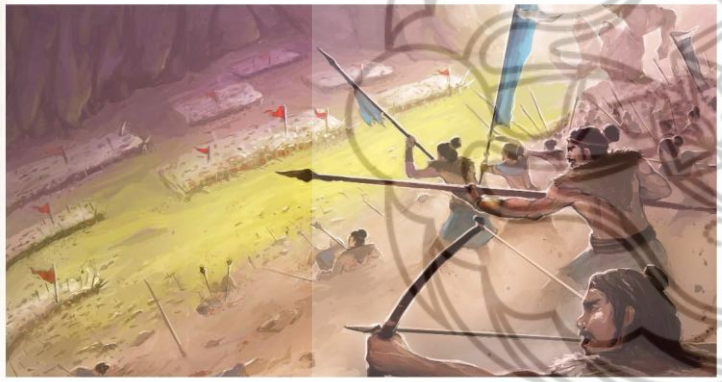


UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

GAMEPLAY

1. Preview

a. Perang:

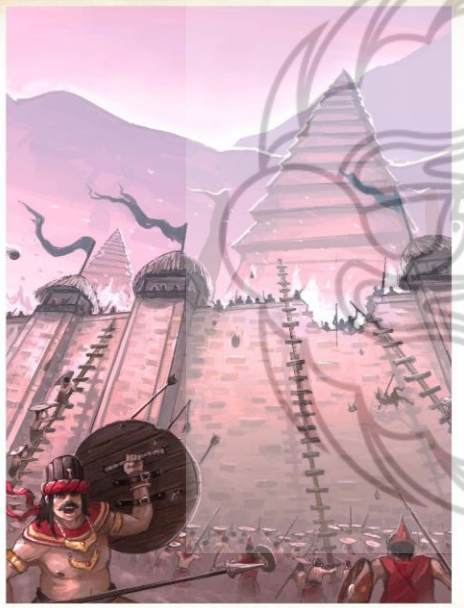


Perang di Tebing

Perang di Hutan

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

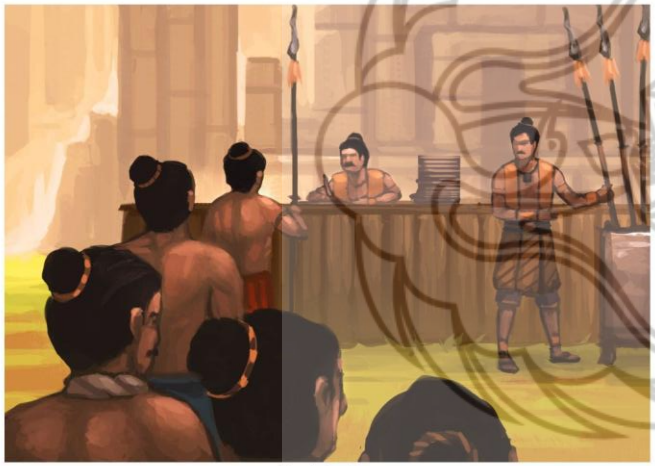


Perang di Benteng

Perang dengan Bhatara Malangkucecwara

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

b. Setelah Perang:



Perekekrutan

Konstruksi

Side Mission

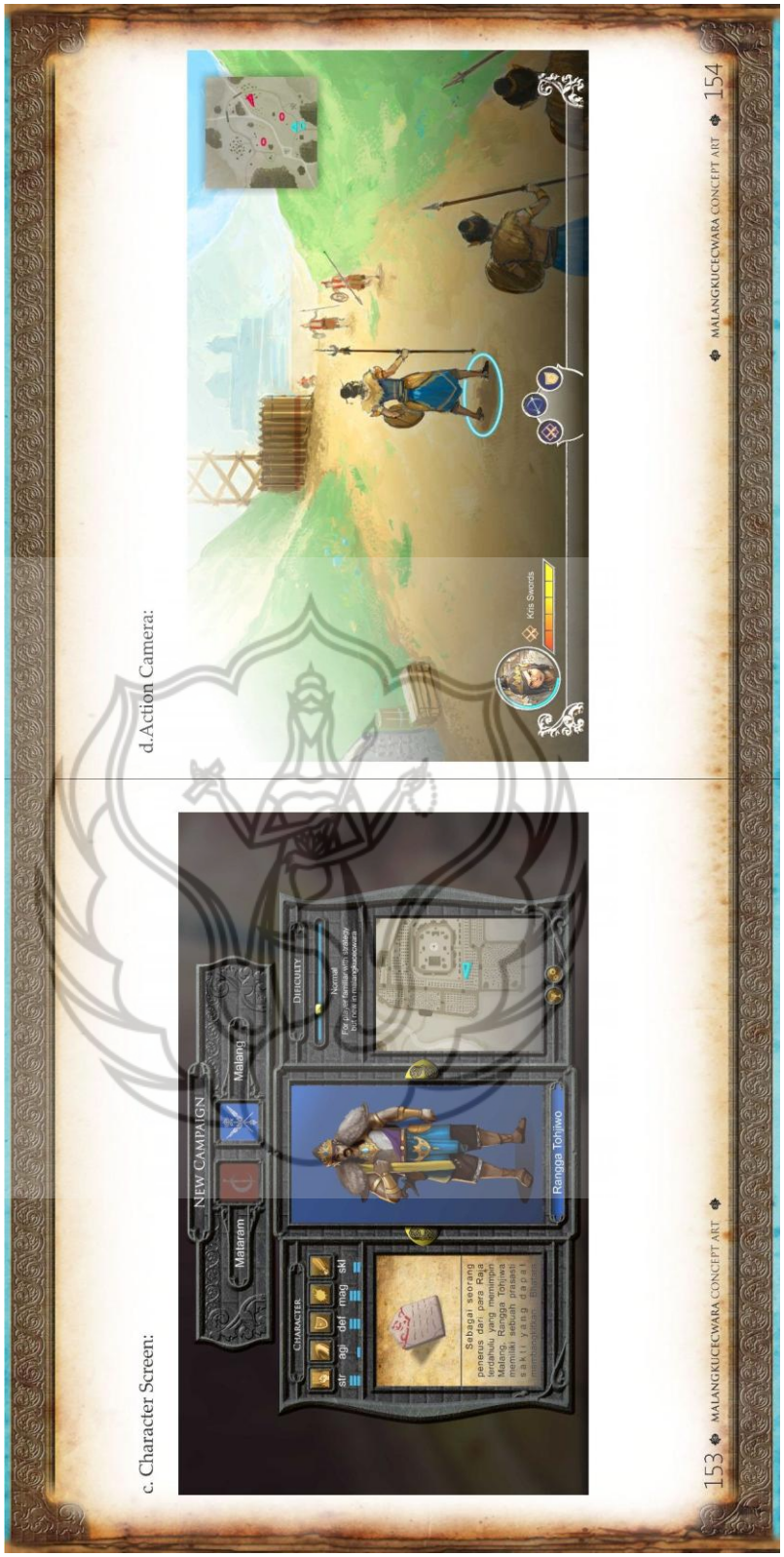
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

2. User Interface

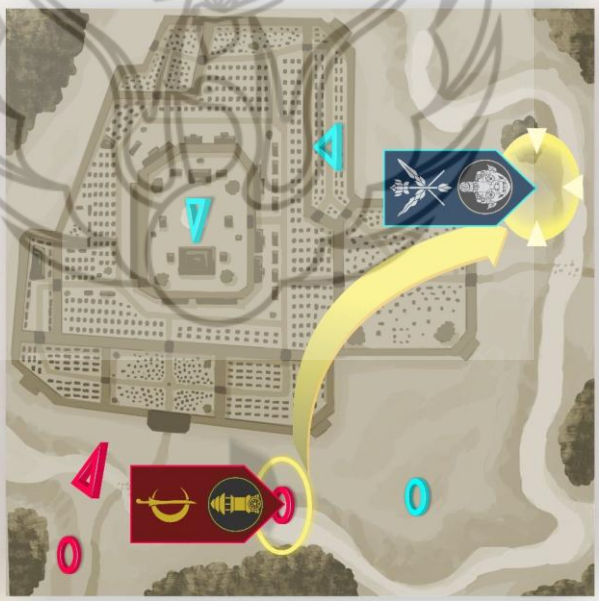
a. Home Screen:

b.Loading Screen:



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

e. Tactical Camera:



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

Ibani Putra Rianto lahir di Kota Surabaya dan menghabiskan masa kecilnya di Malang. Menggemari cerita rakyat dan legenda-legenda Indonesia sejak kecil. Ketertarikanya dibidang Ilustrasi dimulai pada masa kanak-kanaknya dengan mengikuti berbagai sanggar seni dan memenangkan kejuaraan melukis. Tropi penghargaan terbaik yang ia dapat dari kejuaraan tersebut berupa patung Ken Dedes. Setelah mendapat patung ini, mulai timbul rasa penasaran akan sejarah Kota Malang. Dalam masa perkuliahanya, pemuda yang akrab disapa Bani ini, sering terlibat dalam proyek perancangan sebuah IP (Intelectual Property) berupa cerita fantasi yang memiliki universe-nya sendiri salah satunya adalah Nabvania. Proyek lain yang pernah ia tangani bersama timnya adalah buku sejarah Prajurit Keraton Yogyakarta yang berjudul P10N (Prajurit Sedasa Ngayogyakarta).

Pada Tugas Akhir kali ini ia mencoba menggabungkan pengalamanya dalam bidang sejarah dan cerita fantasi yang bertemakan objek yang digemarinya sejak kecil, yaitu sejarah dan budaya dari Kota Malang.

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA