

**PERANCANGAN *CONCEPT ART ACTION GAME* UNTUK
ADAPTASI PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN
TEMA *SCIENCE FICTION***



PERANCANGAN

Oleh:

Ami Indri Yani

NIM 1812498024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN *CONCEPT ART ACTION GAME* UNTUK
ADAPTASI PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN
TEMA *SCIENCE FICTION***



PERANCANGAN

Oleh:

Ami Indri Yani

NIM 1812498024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN *CONCEPT ART ACTION GAME* UNTUK ADAPTASI
PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN TEMA *SCIENCE FICTION***

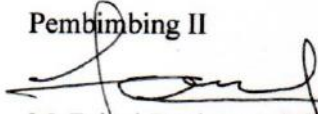
diajukan oleh Ami Indri Yani, 1812498024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat diterima.

Pembimbing I


Dr. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

NIP 19671116 199303 1 001 / NIDN 0016116701

Pembimbing II


M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

NIP 19780221 200501 1 002 / NIDN 0021027802


Cognate/Penguji Ahli
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001 / NIDN0009097204


Ketua Program Studi/Ketua/Anggota
Daru Tungguk Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 003018706


Ketua Jurusan/Ketua
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 008116906

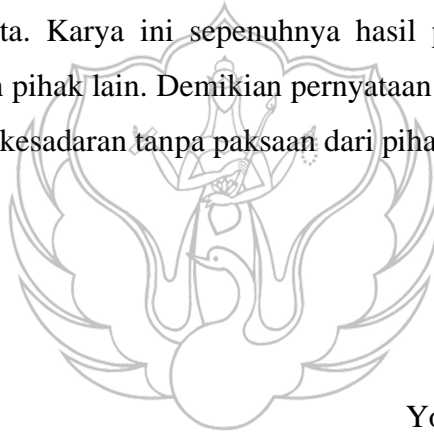


PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

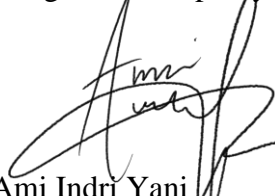
Nama : Ami Indri Yani
NIM : 1812498024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT ART ACTION GAME* UNTUK ADAPTASI PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN TEMA *SCIENCE FICTION***, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 15 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,

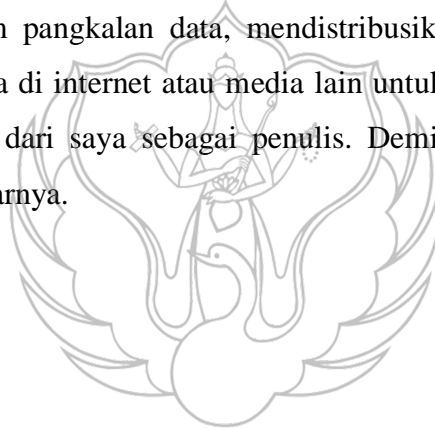

Ami Indri Yani
NIM 1812498024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

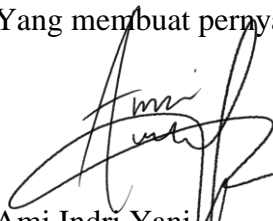
Nama : Ami Indri Yani
NIM : 1812498024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT ART ACTION GAME* UNTUK ADAPTASI PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN TEMA *SCIENCE FICTION*** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.



Yogyakarta, 15 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,


Ami Indri Yani
NIM 1812498024

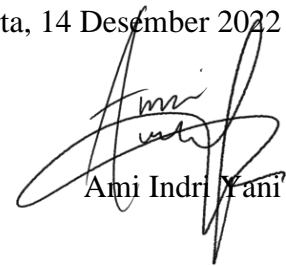
KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Rahmat-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Concept Art Action Game* untuk Adaptasi Permainan Tradisional dengan Tema *Science Fiction*” dengan baik.

Dalam perancangan Tugas Akhir ini merupakan hasil upaya penulis untuk melestarikan permainan tradisional dengan wujud baru berupa *action game science fiction* agar permainan tradisional tetap eksis di kalangan generasi muda masa kini. Perancangan Tugas Akhir merupakan salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Seni Rupa Insitut Seni Indonesia Yogyakarta, penulis membuat perancangan ini dengan tujuan untuk menjadi wadah hasil penerapan ilmu dan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

Perancangan ini masih memiliki banyak kekurangan dan tak luput dari kesalahan sehingga kritik dan saran sangat membantu perancangan untuk lebih baik kedepannya.

Yogyakarta, 14 Desember 2022



Ami Indri Yani

UCAPAN TERIMA KASIH

Dibalik proses perancangan Tugas Akhir ini ada berkat dari Tuhan Yang Mah Esa dan doa dari berbagai pihak. Dengan ini penulis mengucapkan terima kasih yang paling tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Arif Agung Suwasono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan memberikan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
6. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan arahan selama pengerjaan Tugas Akhir.
7. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji yang telah bersedia menjadi penguji saat sidang serta memberikan masukan dan saran terhadap hasil Tugas Akhir perancangan ini.
8. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali yang telah membantu dan membimbing selama masa perkuliahan.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ilmu, pengalaman, arahan, bimbingan selama masa perkuliahan kepada penulis.
10. Kepada orang tua dan keluarga penulis, khususnya Bapak dan Emak, yang telah memberikan dukungan doa dan materi yang membuat penulis dapat menyelesaikan studi kuliah hingga akhir.
11. Kepada sahabat terdekat yang telah memberikan masukan dan dukungan selama kuliah hingga akhir.

12. Kepada sahabat Badut Revisi yang saling memberikan dukungan dan masukan satu sama lain selama perkuliahan hingga akhir.
13. Kepada teman-teman Prau Layar yang selalu mendukung, membuat dunia perkuliahan penuh komedi dan memberikan semangat juang untuk mengerjakan perancangan ini.
14. Kepada teman-teman kantor RAI yang selalu memaksa dan mendorong penulis untuk bersemangat menyelesaikan Tugas Akhir ini hingga selesai.
15. Kepada seluruh pihak yang telah membantu perancangan ini sampai akhir.



ABSTRAK
“PERANCANGAN *CONCEPT ART ACTION GAME*
UNTUK ADAPTASI PERMAINAN TRADISIONAL
DENGAN TEMA *SCIENCE FICTION*”

Oleh: Ami Indri Yani

NIM: 1812498024

Perkembangan zaman dan teknologi membuat budaya permainan tradisional kian dilupakan oleh generasi muda dan tergantikan oleh permainan elektronik dengan tampilan dan konsep yang lebih menarik. Permainan tradisional yang konvensional perlu beradaptasi dengan perubahan ini agar terus bisa dikenal oleh masyarakat. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah inovasi kreatif dalam mengadaptasi permainan tradisional agar menjadi bentuk permainan elektronik atau gim tanpa mengubah gaya dan bentuk aslinya.

Dengan menggunakan metode analisis 5W+1H yang mencakup pertanyaan apa, siapa, kenapa, kapan, di mana, dan bagaimana dari perancangan ini, diperoleh hasil perancangan sebuah konsep seni (*concept-art*) sebelum mewujudkan gim aksi sesungguhnya. Perancangan konsep seni ini digunakan sebagai pedoman dan landasan aset visual kepada pengembang industri gim. Perancangan ini menghasilkan konsep karakter, desain lingkungan, properti dalam gim, serta *user-interface* dari gim. Permainan tradisional yang diadaptasi antara lain gobak sodor, gasingan, layangan, kelereng, tarik tambang, dan bola bekel. Bentuk permainan dan visual menjadi perhatian juga dalam perancangan konsep seni ini.

Kata kunci: *Concept art*, gim aksi, permainan tradisional, *science fiction*, adaptasi

ABSTRACT
“CONCEPT ART ACTION GAME DESIGN
FOR TRADITIONAL GAME ADAPTATION
WITH THE THEME OF SCIENCE FICTION”

By: Ami Indri Yani

Student ID: 1812498024

The development of the times and technology has made traditional game culture increasingly forgotten by the younger generation and replaced by electronic games with a more attractive appearance and concept. Conventional traditional games need to adapt to these changes so that they can continue to be recognized by the public. Therefore, a creative innovation is needed in adapting traditional games to become electronic games or games without changing the original style and form.

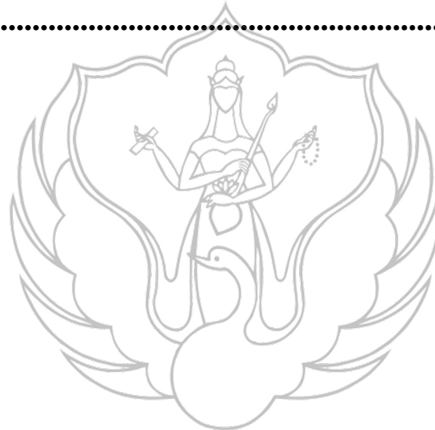
By using the 5W+1H analysis method which includes the questions what, who, why, when, where, and how from this design, the results of designing a concept art are obtained before realizing the actual action game. The design of this concept art is used as a guide and basis for visual assets for game industry developer. This design produced the character concept, environmental design, in-game properties, and user-interface of the game. Traditional games adapted include gobak sodor, gasingan, kites, marbles, tug of war, and bekel ball. Game and visual forms are also a concern in designing this concept art.

Keywords: Concept art, action game, traditional games, science fiction, adaptation

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xvi
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	4
E. Manfaat Penelitian	5
F. Definisi Operasional	6
G. Metode Perancangan.....	6
H. Skematika Perancangan.....	8
BAB II	9
A. Tinjauan Teori.....	9
1. Permainan Tradisional	9
2. <i>Action Game</i> (Game aksi).....	16
3. <i>Science Fiction</i>	23
4. <i>Concept Art</i>	25
B. Analisis Penelitian Terdahulu	34
C. Analisis Data.....	35
1. <i>What</i>	35
2. <i>Why</i>	36
3. <i>Who</i>	37
4. <i>Where</i>	38
5. <i>When</i>	38
6. <i>How</i>	38
D. Kesimpulan dan Pemecahan Masalah.....	39
BAB III.....	41
A. Konsep Media	41
1. Tujuan Media.....	41
2. Sasaran Khalayak.....	41

3. Strategi Media.....	42
B. Konsep Kreatif	43
1. Tujuan Kreatif.....	43
2. Strategi Kreatif.....	44
BAB IV	88
A. Penjaringan Ide	88
1. Studi Visual.....	88
B. Desain Final <i>Layout</i>	123
C. Poster.....	126
D. Buku Konsep Seni.....	126
E. <i>Fanpage</i>	127
F. <i>Merchandise</i>	127
BAB V.....	130
A. Kesimpulan	130
B. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN.....	137



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Permainan Gasingan.....	10
Gambar 2. 2 Bermain layangan.....	11
Gambar 2. 3 Permainan kelereng	12
Gambar 2. 4 Permainan bola bekel	13
Gambar 2. 5 Permainan ular tangga.....	13
Gambar 2. 6 Permainan gobak sodor	14
Gambar 2. 7 Pertandingan tarik tambang.....	14
Gambar 2. 8 Hom pim pa.....	15
Gambar 2. 9 Suit	16
Gambar 2. 10 Visual dalam <i>Limbo</i>	19
Gambar 2. 11 Pertempuran mode <i>Turn based</i>	21
Gambar 2. 12 <i>Title screen</i> dari gim <i>Rayman Origins</i>	21
Gambar 2. 13 Tampilan <i>new game setup</i> di gim.....	22
Gambar 2. 14 Tampilan GUI atribut karakter	22
Gambar 2. 15 Panel dialog di gim.....	23
Gambar 2. 16 Desain karakter <i>Vecteur Noir</i> karya Guillaume Menuel.....	27
Gambar 2. 17 Desain lingkungan pada gim <i>Bioshock</i>	28
Gambar 2. 18 konsep properti <i>Cardcaptor Sakura</i> karya Sabrina Sentoso	29
Gambar 2. 19 Visual ilustrasi oleh Tu Na.....	29
Gambar 2. 20 <i>Contoh contrast of hue</i>	30
Gambar 2. 21 Contoh light-dark	31
Gambar 2. 22 Warna panas dan warna dingin	31
Gambar 2. 23 Warna komplementer.....	32
Gambar 2. 24 <i>Simultaneous contrast</i>	32
Gambar 2. 25 Contoh <i>contrast of saturation</i>	33
Gambar 3. 1 referensi karakter Youth.....	52
Gambar 3. 2 referensi karakter Buddy saat kecil	53
Gambar 3. 3 referensi ketapel Buddy.....	53
Gambar 3. 4 referensi kostum Buddy	54
Gambar 3. 5 referensi desain sarung tangan	55
Gambar 3. 6 referensi topi dan kacamata Buddy	55
Gambar 3. 7 referensi karakter Rustic.....	56
Gambar 3. 8 referensi visual Rustic	56
Gambar 3. 9 referensi Toad.....	57
Gambar 3. 10 referensi visual dan skill Toad	57
Gambar 3. 11 referensi tameng/shield	57
Gambar 3. 12 referensi Grumpy Door	58
Gambar 3. 13 referensi visual pipa dan wajah Grumpy Door.....	58
Gambar 3. 14 referensi Rockt	59
Gambar 3. 15 referensi pelengkap visual Rocky	59
Gambar 3. 16 referensi karakter tim merah dan biru	60
Gambar 3. 17 referensi visual tambahan pada kaki	60
Gambar 3. 18 referensi visual Waste Land	61
Gambar 3. 19 referensi gambaran tumpukan sampah.....	61
Gambar 3. 20 visualisasi bentuk lingkungan Funky Tunnel.....	62
Gambar 3. 21 referensi visual pipa	62

Gambar 3. 22 referensi anatomi pada perut The Worm.....	63
Gambar 3. 23 referensi bentuk Waste Festival	64
Gambar 3. 24 referensi bentuk bangunan	64
Gambar 3. 25 referensi visual pintu masuk Waste Festival	64
Gambar 3. 26 referensi visual Dump Hill	65
Gambar 3. 27 referensi visual rumah Buddy	65
Gambar 3. 28 referensi interior kamar Buddy	66
Gambar 3. 29 referensi bentuk kamar	66
Gambar 3. 30 bentuk gaya permainan Ular tangga pada umumnya	67
Gambar 3. 31 referensi visual arena ular tangga.....	68
Gambar 3. 32 bentuk permainan gobak sodor tradisional.....	69
Gambar 3. 33 gaya dan bentuk lapangan gobak sodor.....	69
Gambar 3. 34 referensi visual The Worm.....	70
Gambar 3. 35 referensi The Worm yang berasal dari cacing tanah	70
Gambar 3. 36 referensi Mucus	71
Gambar 3. 37 referensi untuk senter	71
Gambar 3. 38 referensi visual Core Memory Youth.....	72
Gambar 3. 39 referensi bentuk gasing Youth dan Rustic.....	73
Gambar 3. 40 bentuk permainan gasing tradisional.....	73
Gambar 3. 41 referensi desain material gasing Youth dan Rustic	73
Gambar 3. 42 referensi desain yang berasal dari bekel.....	74
Gambar 3. 43 referensi visual desain bekel/mini-mini	75
Gambar 3. 44 permainan dolanan bekel.....	75
Gambar 3. 45 referensi layangan	76
Gambar 3. 46 referensi desain layangan	76
Gambar 3. 47 bentuk gaya bermain layangan.....	76
Gambar 3. 48 referensi visual kelereng sebelum dan pengembangan	77
Gambar 3. 49 Gaya bermain kelereng tradisional dan referensi gameplay	78
Gambar 3. 50 referensi pion Rocky	78
Gambar 3. 51 referensi dadu	78
Gambar 3. 52 referensi tekstur material	79
Gambar 3. 53 referensi untuk tali tambang.....	79
Gambar 3. 54 referensi gameplay Tug of War.....	80
Gambar 3. 55 referensi visual <i>Healing item</i>	80
Gambar 3. 56 referensi ilustrasi 2D	81
Gambar 3. 57 referensi visual <i>interface</i>	81
Gambar 3. 58 referensi visual <i>interface menu</i>	82
Gambar 3. 59 referensi UI.....	82
Gambar 3. 60 referensi visual panel dialog.....	83
Gambar 3. 61 referensi Logo	83
Gambar 3. 62 referensi <i>font</i> dari <i>Junkdog</i>	84
Gambar 3. 63 referensi <i>layout</i> karakter.....	84
Gambar 3. 64 referensi <i>layout</i>	85
Gambar 3. 65 referensi <i>layout</i> properti	85
Gambar 3. 66 referensi desain cover.....	86
Gambar 3. 67 referensi poster	86
Gambar 3. 68 referensi desain <i>fanpage</i> di <i>Facebook</i>	87
Gambar 3. 69 contoh merchandise desain.....	87

Gambar 4. 1 proses desain karakter utama Youth.....	88
Gambar 4. 2 eksplor warna karakter Youth	89
Gambar 4. 3 proses desain anatomi karakter utama Youth.....	89
Gambar 4. 4 karakter <i>turn around</i> dan pose	89
Gambar 4. 5 proses desain karakter Rustic	90
Gambar 4. 6 <i>character sheet</i> Rustic dan properti	90
Gambar 4. 7 proses sketsa <i>side character</i>	91
Gambar 4. 8 desain final tim biru.....	91
Gambar 4. 9 desain final tim merah	91
Gambar 4. 10 proses desain karakter jahat Toad	92
Gambar 4. 11 <i>character sheet</i> dan atribut skill	92
Gambar 4. 12 sketsa desain karakter Rocky	93
Gambar 4. 13 final desain karakter Rocky.....	93
Gambar 4. 14 <i>character sheet</i> karakter Rocky.....	93
Gambar 4. 15 sketsa karakter musuh Grumpy Door.....	94
Gambar 4. 16 final desain karakter	94
Gambar 4. 17 sketsa creature Mucus	95
Gambar 4. 18 final desain karakter	95
Gambar 4. 19 final desain dan pose	95
Gambar 4. 20 sketsa <i>creature</i> The Worm	96
Gambar 4. 21 sketsa <i>creature</i> The Worm	96
Gambar 4. 22 sketsa desain awal karakter Buddy.....	97
Gambar 4. 23 desain akhir Buddy.....	97
Gambar 4. 24 desain kostum Buddy	97
Gambar 4. 25 karakter pose dan ekspresi.....	98
Gambar 4. 26 properti kostum Buddy.....	98
Gambar 4. 27 sketsa Core Memory.....	99
Gambar 4. 28 desain final Core Memory	99
Gambar 4. 29 sketsa gasing.....	100
Gambar 4. 30 final desain gasing Youth.....	100
Gambar 4. 31 final desain gasing Rustic.....	100
Gambar 4. 32 hasil pengembangan visual spin, burst, dan attack.....	101
Gambar 4. 33 desain bekel	101
Gambar 4. 34 desain final	101
Gambar 4. 35 Desain visual efek dari mini.....	102
Gambar 4. 36 sketsa layangan.....	102
Gambar 4. 37 desain final layangan.....	102
Gambar 4. 38 sketsa kelereng	103
Gambar 4. 39 desain final kelereng.....	103
Gambar 4. 40 visual efek saat meluncur, bertabrakan, dan pecah.....	103
Gambar 4. 41 sketsa dadu dan pion ular tangga.....	104
Gambar 4. 42 final desain dadu dan pion.....	104
Gambar 4. 43 final desain dadu dan pion.....	104
Gambar 4. 44 final desain dadu dan pion.....	105
Gambar 4. 45 proses desain karakter utama Youth.....	105
Gambar 4. 46 desain Healing Potion.....	105
Gambar 4. 47 sketsa <i>flashlight</i> Youth.....	106
Gambar 4. 48 final desain flashlight	106

Gambar 4. 49 sketsa Waste Land.....	107
Gambar 4. 50 desain akhir Map Waste Land.....	107
Gambar 4. 51 sketsa Funky Tunnel.....	108
Gambar 4. 52 desain final Funky Tunnel.....	108
Gambar 4. 53 sketsa perut The Worm	109
Gambar 4. 54 final desain lingkungan di perut The Worm.....	109
Gambar 4. 55 sketsa awal Waste Festival.....	110
Gambar 4. 56 final desain bentuk gedung dan properti Waste Festival.....	110
Gambar 4. 57 Final desain tata letak <i>layout</i> Waste Festival	111
Gambar 4. 58 sketsa awal Rumah Buddy	111
Gambar 4. 59 deain rumah dan interior kamar Buddy.....	112
Gambar 4. 60 sketsa <i>Dump Hill</i>	112
Gambar 4. 61 desain <i>Dump Hill</i>	112
Gambar 4. 62 sketsa desain awal Arena Ular Tangga	113
Gambar 4. 63 desain Arena Ular Tangga Rocky	113
Gambar 4. 64 Sketsa ilustrasi.....	114
Gambar 4. 65 ilustrasi Youth menangkap Bekel/Mini-mini.....	114
Gambar 4. 66 Sketsa ilustrasi.....	114
Gambar 4. 67 ilustrasi Youth dan Toad	115
Gambar 4. 68 Sketsa Youth dan Rustic bertanding Gasing.....	115
Gambar 4. 69 Ilustrasi Youth dan Rustic.....	115
Gambar 4. 70 Sketsa eksplorasi logo.....	116
Gambar 4. 71 Sketsa eksplorasi logo.....	116
Gambar 4. 72 final logo	117
Gambar 4. 73 <i>title screen UI</i>	117
Gambar 4. 74 tampilan <i>menu</i>	117
Gambar 4. 75 tampilan <i>UI</i> atribut karakter.....	118
Gambar 4. 76 panel dialog	118
Gambar 4. 77 panel dialog ketika berkomunikasi dengan NPC	118
Gambar 4. 78 tampilan gaya bermain di PC	119
Gambar 4. 79 controller dan rancangan thumbnail.....	119
Gambar 4. 80 Gameplay gasing saat awal.....	120
Gambar 4. 81 tampilan ketika bertanding.....	120
Gambar 4. 82 tampilan visual permainan Mini.....	120
Gambar 4. 83 visualisasi gameplay layangan	121
Gambar 4. 84 tampilan visual gameplay permainan kelereng.....	121
Gambar 4. 85 tampilan gameplay gobak sodor.....	122
Gambar 4. 86 gameplay snake ladder	122
Gambar 4. 87 layout desain.....	123
Gambar 4. 88 layout desain.....	123
Gambar 4. 89 layout desain.....	124
Gambar 4. 90 layout desain.....	124
Gambar 4. 91 layout desain.....	124
Gambar 4. 92 layout desain.....	125
Gambar 4. 93 layout desain.....	125
Gambar 4. 94 layout desain.....	125
Gambar 4. 95 sketsa rancangan poster.....	126
Gambar 4. 96 desain poster karya pameran	126

Gambar 4. 97 desain buku sebagai media pendukung	127
Gambar 4. 98 desain fanpage	127
Gambar 4. 99 desain tote bag	128
Gambar 4. 100 desain kaos	128
Gambar 4. 101 desain bookmark	128
Gambar 4. 102 desain stiker.....	129
Gambar 4. 103 desain gantungan kunci	129



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Skematika Perancangan	8
--	---



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dan kebudayaan mengalami perubahan sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu dari bentuk yang sederhana ke bentuk yang kompleks, seperti yang dikemukakan Herbert Spencer dalam *unilinear theories of evolution*. (Ritzer, 2015). Salah satu perubahan yang mengalami pergerakan cukup terlihat yaitu perubahan pada permainan tradisional, pada zaman dulu permainan tradisional ini dijadikan permainan sehari-hari namun pada kenyataannya saat ini permainan tradisional tidak lagi sebagai permainan sehari-hari. Anak-anak pada zaman sekarang lebih mengenal permainan modern yang membuat kurangnya eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak padahal menurut Jean Piaget permainan membentuk konsep keterampilan dan membentuk kognisi anak serta mengembangkan kognisi tersebut. Artinya permainan (permainan tradisional) sebenarnya mempunyai elemen-elemen yang mampu menumbuhkan semangat kreatifitas dan kecerdasan seorang anak. Menurut Piaget, ada tahapan operasional konkrit yang dialami oleh anak-anak pada usia 7-11 tahun, di mana pada usia itu mereka mulai mengenal permainan dengan teman sebaya, ada tahapan hilangnya konsep egosentris pada diri anak-anak, sehingga saat mereka memasuki tahapan operasional formal sampai dewasa mereka mampu berkembang dengan lebih baik. Selain itu bermain dapat mengembangkan aspek motorik dari anak sehingga pertumbuhan fisik pun menjadi maksimal (Mayke, 2011). Permainan tradisional yang dilakukan memiliki nilai budaya yang sangat besar memiliki dampak positif dalam mengembangkan karakter generasi muda dan juga mencintai budaya serta menumbuhkan rasa nasionalisme.

Dalam setiap daerah di Indonesia memiliki berbagai macam bentuk dan jenis permainan tradisional namun secara umum berbagai permainan tradisional sering dimainkan dirangkul dalam bukunya Husna (2009) mengelompokkan permainan tradisional sesuai tempat permainan dilakukan, seperti permainan yang diluar ruangan membutuhkan tempat yang luas dan dimainkan oleh banyak

orang secara tim, contohnya permainan Galasin/Gobak Sodor yang terdiri dari dua grup yang terdiri dari penjaga dan penyerang, permainan di dalam rumah yang di mana tidak perlu menggunakan tempat yang luas seperti Bola Bekel dan Ular Tangga, adapun permainan rakyat 17 Agustusan yang memerlukan kecepatan, ketangkasan, dan solidaritas antar pemain yang kebutuhannya untuk pertandingan dan hiburan yakni, Balap Karung dan Tarik Tambang sedangkan permainan pengundian dilakukan untuk mengundi dan menentukan pemain yang akan bermain terlebih dahulu contohnya, Hom Pim Pa dan Suit.

Pada era global saat ini perkembangan zaman tak terlepas dari perkembangan teknologi, perubahan permainan tradisional ke permainan modern dapat dilakukan dengan menggunakan *Game*/gim sebagai media edukasi. Konsep ini berkembang seiring dengan munculnya berbagai macam gim (permainan), baik itu gim tradisional maupun digital, akibatnya secara spesifik muncul gim-gim yang mulai mengadaptasi budaya ke dalam proyek gim yang secara khusus memiliki muatan pembelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya dalam mempelajari dan mengenal suatu budaya. Samuel Henry (2010) menyatakan bahwa gim berjenis permainan peran yang pemainnya akan berperan menjadi sebuah karakter, pemain akan diajak untuk berimajinasi memainkan tokoh yang ada dalam gim sehingga pemain merasa bahwa dialah yang melakukan langsung semua kegiatan yang di dalam gim tersebut. Pemain juga bisa berinteraksi dengan lingkungan dan karakter lain serta pemain dapat menentukan pilihan dan nasib karakter terhadap jalan cerita, dengan pembawaan konsep gim akan lebih mudah memasukan suatu budaya ke dalam *storytelling*-nya sehingga pemain dapat berinteraksi dengan lingkungan dan karakter secara kompleks dan dinamis untuk mengeksplor dan berpetualang dalam jalan cerita maupun visual grafik gim, hal ini membuat kekreatifitasan desain pada gim tidak sekadar mengekspresikan suatu nilai-nilai namun masih mempertahankan kodrat gim sebagai media hiburan (Sari, 2016).

Permainan tradisional membentuk kemampuan berpikir secara kritis dan mengembangkan strategi yang sejalan dengan ketangkasan fisik (Yudiwinata, Hikmah Prisia, 2014:4), pernyataan ini memiliki persamaan dengan beberapa genre permainan modern. Banyaknya aliran gim menghadirkan

berbagai macam genre seperti olahraga, strategi, simulasi, *Role-Playing Game* (RPG) hingga aksi. Gim aksi (*action*) akan membuat pemain lebih lincah dengan refleks, akurasi, dan waktu yang tepat dalam menyelesaikan tantangan dan rintangan hal ini dikemukakan oleh Andrew Rollings dan Ernest Adam. Dari pernyataan ini, gim aksi memiliki pendekatan yang sama dengan permainan tradisional dalam segi cara bermain. Dalam beberapa konsep gim aksi, salah satu konsep yang dapat ditemukan di berbagai produksi gim adalah genre *sci-fi*, umumnya memiliki *setting* zaman yang bertolak belakang dengan fantasi dimana zaman jauh lebih maju dengan teknologi-teknologi yang menggantikan sihir dengan telekinesis atau psy layaknya *Star Wars* (Galih, S.T, Susanto, 2013:70). Salah satu jenis *sci-fi* di gim aksi yaitu *Steampunk* yang terinspirasi dari mesin-mesin uap yang dimodifikasi dengan gaya *vintage* dan futuristik, misal gim aksi dengan konsep *Steampunk* yaitu *BioShock Infinite* yang dirancang dengan *setting* budaya dan teknologi tahun 1912 di Kolombia.

Penggabungan budaya Indonesia dengan *sci-fi* menciptakan konsep unik dan tidak biasa dalam produksi gim, dengan strategi ini industri gim Indonesia dapat disukai oleh pemain lokal maupun luar negeri. Pasar gim aksi di Indonesia sudah ada gim-gim yang mengadaptasi budaya nusantara, seperti gim “Lokapala” gim mengambil mitologi di Indonesia, tetapi setelah mengobsevasi belum banyak gim yang mengangkat permainan tradisional ke dalam genre gim *Action-Based*. Kelebihan gim aksi daripada genre gim lain salah satunya terletak pada tantangan fisik, *puzzle*, balapan, dan konflik-konflik yang disajikan serta beberapa misi dalam mengumpulkan benda-benda (Ridoi (2018), pergerakan dan berpikir cepat dalam mengeksekusi pertandingan sehingga keutamaan dalam permainan ini adalah kecepatan dan strategi.

Salah satu contoh adalah gim *Undertale*, gim yang menceritakan tentang pergolakan antara bangsa manusia dan *monster*. Gim ini memiliki visual yang bergaya *pixel* dan *gameplay* klasik namun memiliki jalan cerita yang unik dengan kombinasi musik dan pengalaman bermain yang membuatnya mendapatkan nilai 10+ di *Xbox* dan menduduki “*Best.Game. Ever*” dari hasil *voting* pemain pada *GameFAQ Poll* (<https://gamerwelfare.com/>). Selain dari segi cerita dan karakter, gim dapat menyelipkan unsur-unsur suatu budaya

seperti dalam gim *Assassin's Creed: Valhalla* mengadaptasi budaya dan mitologi *Nordic* begitu pula dalam budaya Indonesia dapat ditonjolkan di dalam gim dari plot cerita maupun desain grafiknya.

Dalam pengembangan proyek gim, sebuah gim tidak dapat diciptakan langsung namun dengan mengawali pembuatan gim diperlukan sebuah konsep dasar visualisasi atau *concept art* untuk menentukan gambaran sebelum masuk ke tahap produksi. *Concept art* akan berisi desain dan arahan pembuatan gim secara garis besarnya dari menentukan cerita, penggambaran karakter, *tool*, *gameplay*, lingkungan, visual grafis, serta proses dan mekanisme desain. Perwujudan sebuah konsep seni dapat berupa dua dimensi maupun tiga dimensi sesuai kebutuhan produksi dan gaya visual. *Concept art* berperan sangat penting sebagai panduan dan pedoman-pedoman untuk aset visual dalam memproduksi sebuah gim aksi apalagi mengangkat permainan tradisional dengan tema *sci-fi* membutuhkan kreasi desain yang kreatif untuk keberhasilan proses produksi. Diharapkan gim ini dapat diproduksi untuk melestarikan budaya dengan mengikuti perkembangan zaman dan sebagai media promosi bagi Indonesia dengan menggunakan media *video game*.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art game* dengan mengadaptasi permainan tradisional Indonesia ke tema *science fiction* agar dapat memperkenalkan kembali budaya Indonesia ke generasi muda?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang *concept art game* yang diadaptasi dari permainan tradisional Indonesia dengan menggabungkannya ke dalam konsep *sci-fi* tanpa mengubah gaya dan bentuk asli dari permainan tradisional.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Perancangan ini berfokus pada pembuatan *game* tahap pra produksi, yang di mana desainer mendesain ide dasar *gameplay*, mulai dari plot cerita, *user*

interface, konsep visual tokoh dan karakter, kostum, *environment*, arsitektur, elemen-elemen pendukung serta beberapa ilustrasi 2D yang menggambarkan visualisasi tempat dan adegan yang mengadaptasi permainan tradisional di Indonesia.

Permainan tradisional yang dicakup adalah permainan tradisional yang diketahui secara umum di Indonesia dan terbagi menjadi kategori sesuai tempat di mana permainan dilakukan. Contohnya, gasing, kelereng, gobak sodor, dan layangan yang dimainkan di luar ruangan, permainan di dalam ruangan seperti bola bekel dan ular tangga, adapula permainan perayaan 17 agustus seperti tarik tambang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi institusi

Perancangan ini dapat memberikan sumbangsih wawasan baru dalam mengembangkan perancangan *concept art game* aksi dengan menggabungkan *sci-fi* dengan budaya Indonesia.

2. Manfaat bagi mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan inspirasi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang *concept art game* dengan menggabungkan genre *sci-fi* dengan budaya Indonesia dalam menempuh mata kuliah Tugas Akhir.

3. Manfaat bagi masyarakat

Sebagai media untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional Indonesia dengan visualisasi dan bentuk yang menarik sehingga dapat meningkatkan kecintaan budaya tanah air kepada masyarakat luas khususnya generasi muda.

4. Manfaat bagi industri *game*

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan acuan konsep untuk *developer game* Indonesia dan desainer *game* sebagai gagasan/ide dalam produksi *game* yang ingin mengadaptasi budaya kearifan Indonesia ke dalam ide visual *game*.

F. Definisi Operasional

Gim aksi/*action* didefinisikan sebagai permainan peran dimana karakter utama pemain dapat berinteraksi dengan alur cerita, karakter lain, dan lingkungannya. Menurut Wicaksono (2019:6) pada *game* memiliki karakteristik dimana pemain harus menyelesaikan misi untuk menjadi kuat, menginput nama tokoh serta menentukan peraturan pertempuran tokohnya. Gim aksi yang dirancang menggunakan sudut pandang orang ketiga yang dikendalikan oleh pemain, seperti dalam *game Machinarium*.

Science fiction adalah setting zaman yang dilengkapi teknologi-teknologi canggih dan futuristik. Menurut Perdana (2017) *Steampunk* merupakan perkembangan gaya dari genre fantasi yang memadukan *sci-fi*, sejarah, fantasi dengan mesin uap dan gaya busan di era Victorian, yang identik dengan kacamata mekanik yang sering dipakai oleh pekerja tambang besi, sepatu *boots*, dan sabuk kulit.

Permainan tradisional adalah permainan tradisional berasal dari berbagai daerah yang diketahui secara umum di Indonesia yang menjadi aktifitas anak dan remaja dikala senggang untuk menghibur diri, beberapa contoh permainannya seperti: gatrik, egrang, bola bekel, layangan, lompat tali, congklak, gobak sodor, dan engklek.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data primer

Data yang diambil berkaitan dengan permainan tradisional Indonesia yang diperoleh dengan berbagai sumber seperti buku-buku dan literatur, kunjungan ke museum, dan penyebaran survei dan wawancara narasumber untuk memperkaya data verbal dan visual dalam perancangan.

b. Data sekunder

Data mengenai studi teori-teori dalam perancangan khususnya *concept art* yang digunakan sebagai pedoman penyusunan, diambil dari buku-buku, literatur, dan internet.

2. Metode pengumpulan data

a. Studi Pustaka

Data yang dikumpulkan dengan mencari berbagai sumber literatur yang berhubungan, mulai dari data verbal dan data visual mengenai permainan tradisional Indonesia dan budaya-budayanya. Data visual diambil dari buku-buku, dokumentasi, dan sumber internet.

b. Observasi

Didapatkan dengan mengobservasi langsung, yaitu dengan mengunjungi beberapa tempat dan meriset langsung seperti memainkan *game-game* yang memiliki hubungan perancangan serta menimbang-nimbang gaya *gameplay* yang sesuai untuk topik yang dirancang.

3. Metode Analisis Data

Setelah data yang sudah terkumpul kemudian akan dianalisis dengan menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*)

a. *What*

Apa yang menjadi rancangan dalam perancangan ini?

b. *Who*

Siapa target perancangan?

c. *Where*

Dimana perancangan akan dilakukan?

d. *When*

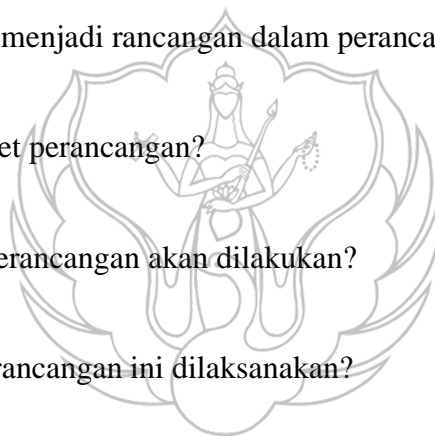
Kapan perancangan ini dilaksanakan?

e. *Why*

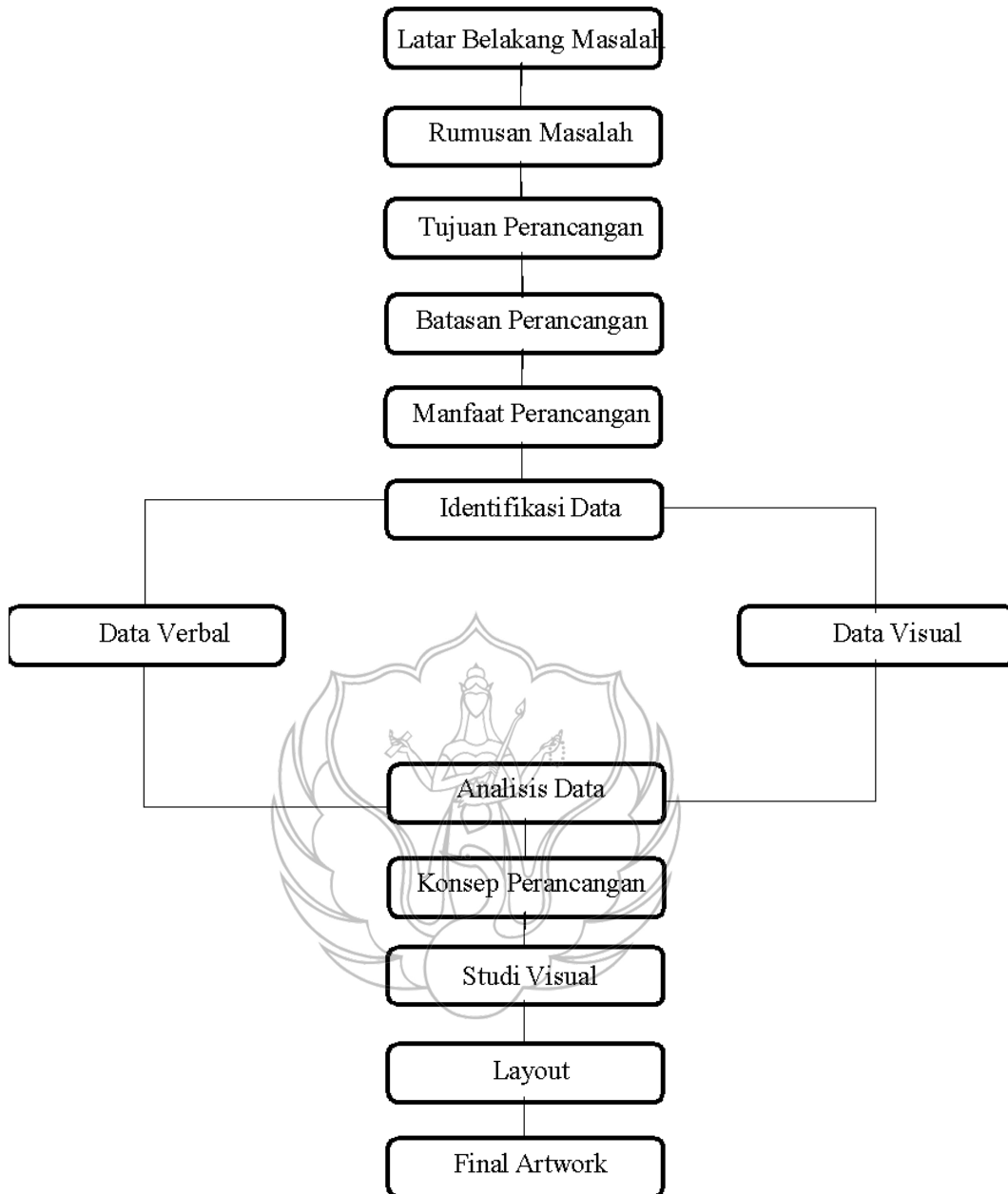
Kenapa perancangan ini dilakukan?

f. *How*

Bagaimana perancangan akan dilakukan?



H. Skematika Perancangan



Bagan 1. 1 Skematika Perancangan