

PERANCANGAN *ARTBOOK*
BATTLE ROYALE GAME BERBASIS FIGHTING
“*KISKENDO: LEGEND FIGHTING*”



PERANCANGAN

Oleh:

Yosep Anggit Sasmita Aji

NIM: 1510160124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022

PERANCANGAN *ARTBOOK*
BATTLE ROYALE GAME BERBASIS FIGHTING
“*KISKENDO: LEGEND FIGHTING*”



PERANCANGAN

Oleh:

Yosep Anggit Sasmita Aji

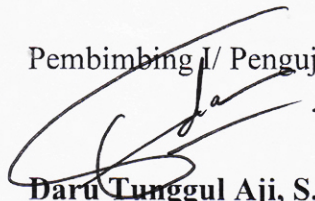
NIM: 1510160124

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2022

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN ARTBOOK BATTLE ROYALE GAME BERBASIS FIGHTING "KISKENDO: LEGEND FIGHTING" diajukan oleh Yosep Anggit Sasmita Aji, NIM 1510160124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

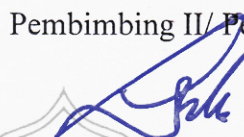
Pembimbing I/ Penguji



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

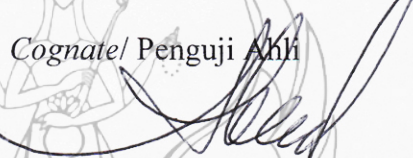
Pembimbing II/ Penguji



Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810615 201404 1 001/ NIDN 0015068106

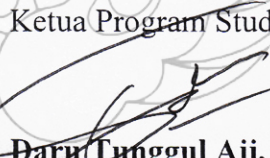
Cognate/ Penguji Ahli



Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

NIP 19671116 199303 1 001/ NIDN 0016116701

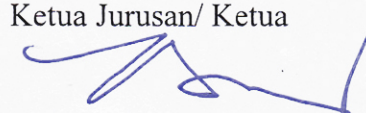
Ketua Program Studi/ Ketua



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

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 Baharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yosep Anggit Sasmita Aji

NIM : 1510160124

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Penciptaan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir penciptaan yang disusun untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berjudul **PERANCANGAN ARTBOOK BATTLE ROYALE GAME BERBASIS FIGHTING “KISKENDO: LEGEND FIGHTING”** merupakan hasil karya saya sendiri. Karya tersebut belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah. Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 26 Desember 2022

Yosep Anggit Sasmita Aji

NIM. 1510160124

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yosep Anggit Sasmita Aji

NIM : 1510160124

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Penciptaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir penciptaan yang berjudul **PERANCANGAN ARTBOOK BATTLE ROYALE GAME BERBASIS FIGHTING “KISKENDO: LEGEND FIGHTING”**. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta berhak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Dengan demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 26 Desember 2022

Yosep Anggit Sasmita Aji

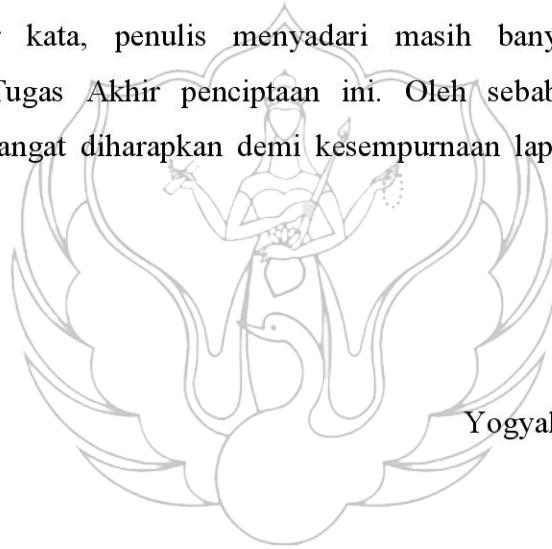
NIM. 1510160124

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN ARTBOOK BATTLE ROYALE GAME BERBASIS FIGHTING “KISKENDO: LEGEND FIGHTING”**.

Tugas Akhir penciptaan ini merupakan salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis berharap dengan terselesaikannya Tugas Akhir penciptaan ini, karya penulis dapat menjadi referensi dan bermanfaat bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang *concept art mobile game*.

Akhir kata, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir penciptaan ini. Oleh sebab itu, kritik dan saran membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan yang telah penulis susun.



Yogyakarta, 26 Desember 2022

Yosep Anggit Sasmita Aji

NIM. 1510160124

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan laporan ini, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir penciptaan ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang ditujukan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, Tuhan Yesus Kristus, serta Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, dan keberuntungan bagi saya sehingga perancangan ini dapat terselesaikan.
2. Ibu saya Parni, Ayah saya Sarijo, dan adik saya Bayu yang selalu hadir memberi semangat, dukungan, serta doa yang tak henti-hentinya dipanjatkan untuk saya selama masa kuliah.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
5. Martino Dwi Nugroho, S.Sn. M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah membimbing saya selama masa kuliah, mulai dari semester awal hingga Tugas Akhir.
7. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, serta selaku Pembimbing I Tugas Akhir saya.
8. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, serta selaku Pembimbing II Tugas Akhir saya.
9. Segenap dosen pengajar, karyawan, dan staff Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat amat berarti.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

ABSTRAK**PERANCANGAN ARTBOOK
BATTLE ROYALE GAME BERBASIS FIGHTING
“KISKENDO: LEGEND FIGHTING”**

Yosep Anggit Sasmita Aji

NIM. 1510160124

Artbook yang penulis rancang ini berisikan *concept art* untuk *mobile game* bergenre *battle royale* berbasis *fighting* yang mengangkat cerita rakyat Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo dengan judul “Kiskendo: *Legend Fighting*”. *Artbook mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*” berisikan konsep dan materi visual diantaranya meliputi konsep *gameplay*, konsep cerita, desain karakter, desain *battlefield map*, serta *equipments* yang merupakan perlengkapan seperti *item* ataupun senjata. Tujuan dirancangnya *artbook mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*” ini adalah sebagai *pitch* media untuk melalui tahap *pitching*. Tahap *pitching* tersebut merupakan langkah pertama dalam pembuatan *video game*.

Pada tahap *pitching*, seluruh konsep dan materi visual dipresentasikan agar mendapatkan lampu hijau dari *game developer* sehingga nantinya bisa dilanjutkan ke tahap pengembangan selanjutnya. Dengan adanya *mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*” dalam bentuk *game* yang sudah bisa dimainkan, cerita rakyat Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo dapat diperkenalkan kepada generasi muda di Indonesia dengan cara yang lebih efisien menggunakan media modern yang sesuai dengan masa kini. *Artbook* yang penulis rancang ini diharapkan dapat dinikmati oleh seluruh generasi muda di Indonesia, terutama bagi yang berasal dari provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sehingga sekiranya dapat menambah wawasan mengenai keragaman produk budaya lokal berupa cerita rakyat yang berasal dari Indonesia.

Kata Kunci: *Concept Art, Mobile Game, Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo.*

ABSTRACT**ARTBOOK DESIGN
FIGHTING-BASED BATTLE ROYALE GAME
“KISKENDO: LEGEND FIGHTING”**

Yosep Anggit Sasmita Aji

NIM. 1510160124

The artbook that the researcher designed contains the concept art for a fighting-based battle royale mobile game based on the folklore of the Legend of Goa Kiskendo Kulon Progo with the title "Kiskendo: Legend Fighting". The mobile game artbook "Kiskendo: Legend Fighting" contains visual concepts and materials including gameplay concepts, story concepts, character designs, battlefield map designs, and equipment such as items or weapons. The purpose of the design of the mobile game artbook "Kiskendo: Legend Fighting" is to serve as a media pitch to go through the pitching stage. The pitching stage is the first step in making a video game.

At the pitching stage, all concepts and visual materials are presented in order to get approval from the game developer so that later it can be continued to the next development stage. With the mobile game "Kiskendo: Legend Fighting", in the form of a game that can already be played, the folklore of the Legend of Goa Kiskendo Kulon Progo can be introduced to the younger generation in Indonesia in a more efficient way using modern media that suits today. The artbook that the researcher designed is expected to be enjoyed by all young people in Indonesia, especially those from the Special Region of Yogyakarta province. Thus, hopefully, it can add more insights into the diversity of local cultural products in the form of folklore that originated in Indonesia.

Keywords: *Concept Art, Mobile Game, Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Perancangan.....	6
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan	7
F. Definisi Operasional.....	7
G. Metode Perancangan	8
H. Tahap Perancangan.....	11
I. Skematika Perancangan.....	12
J. Tinjauan Pustaka.....	12
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	15
A. Identifikasi Data.....	15
B. Analisis Data.....	42
C. Kesimpulan.....	46
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	48
A. Konsep Media.....	48
B. Konsep Kreatif.....	50

C. Konsep Game.....	58
D. Program Kreatif.....	89
BAB IV VISUALISASI.....	91
A. Proses Perancangan.....	91
B. Final Desain <i>Artbook</i>	136
C. Media Utama.....	169
D. Media Pendukung.....	170
BAB V PENUTUP.....	176
A. Kesimpulan.....	176
B. Saran.....	177

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan	12
Gambar 2.1 PES (Pro Evolution Soccer) 2016	17
Gambar 2.2 PC Game: FIFA 19	17
Gambar 2.3 Metode Game Development Life Cycle (GDLC)	20
Gambar 2.4 <i>Alien Weapon</i> by Tim McBurnie	33
Gambar 2.5 <i>Character Concept</i> “Warm Gun (Emotional Robots)”.....	35
Gambar 2.6 <i>Character 3D</i> “Warm Gun (Emotional Robots)”.....	35
Gambar 2.7 <i>Frozen Prison</i> by Andrew Bosley.....	36
Gambar 2.8 <i>Window Design</i> “Warm Gun (Emotional Robots)”.....	37
Gambar 2.9 <i>Props Concept</i> “Warm Gun (Emotional Robots)”.....	37
Gambar 2.10 <i>Key Art Sketch</i> “Warm Gun (Emotional Robots)”.....	38
Gambar 2.11 <i>Key Art Barbarians in a Prehistoric World</i>	38
Gambar 2.12 <i>Gift Box</i> by Shota Grekov.....	39
Gambar 2.13 <i>Team Working</i> by Darya Semenova.....	40
Gambar 2.14 <i>Preview of iOS 7</i>	40
Gambar 2.15 <i>Flat vs Flat 2.0</i>	41
Gambar 3.1 <i>Illustration</i> by Shakuro Graphics	52
Gambar 3.2 <i>Illustration</i> by Alexey Kuvaldin	53
Gambar 3.3 <i>Illustration</i> by Clément Barbé.....	53
Gambar 3.4 Contoh Skema Warna <i>Gradient</i>	54
Gambar 3.5 Contoh Ilustrasi Dengan Skema Warna <i>Gradient</i>	54
Gambar 3.6 <i>Artbook</i> “Smash Bros Ultimate”.....	55
Gambar 3.7 <i>Artbook</i> “The Art of Anthem”.....	55
Gambar 3.8 Konten <i>Artbook</i> “The King of Fighters XIV”.....	56
Gambar 3.9 <i>Font</i> “Red Hat Display”.....	56
Gambar 3.10 <i>Font</i> “Comme”.....	56
Gambar 3.11 Tata Letak (<i>Layout</i>) Minimalis	57
Gambar 3.12 Referensi Tata Letak (<i>Layout</i>) Minimalis.....	57
Gambar 3.13 <i>Layout Character Concept Art</i>	58
Gambar 3.14 Skema <i>Battlefield</i> , Arena Pertandingan	59
Gambar 3.15 Skema <i>Battlefield Lane 1 dan Lane 5</i>	60

Gambar 3.16 Skema <i>Battlefield Lane 2 dan Lane 4</i>	60
Gambar 3.17 Skema <i>Battlefield Lane 3 Sebagai Final Battlefield</i>	60
Gambar 3.18 Referensi Bentuk Pedang.....	79
Gambar 3.19 Senjata Bandhil	79
Gambar 3.20 Referensi Bentuk Bandring	80
Gambar 3.21 Senjata Keris	81
Gambar 3.22 Senjata Canggah (Dwisula)	81
Gambar 3.23 Senjata Wedhung	82
Gambar 3.24 Senjata Tombak	82
Gambar 3.25 Senjata Panah	83
Gambar 3.26 Senjata Condroso	84
Gambar 3.27 Senjata Patrem	84
Gambar 4.1 Sketsa <i>Characters Subali & Sugriwa</i>	91
Gambar 4.2 Sketsa <i>Characters Mahesasura & Lembusura</i>	92
Gambar 4.3 Sketsa <i>Characters Tara & Indra</i>	92
Gambar 4.4 Sketsa <i>Characters Indra Versi 2 & Gotama</i>	92
Gambar 4.5 Sketsa <i>Characters Guru & Narada</i>	92
Gambar 4.6 Sketsa <i>Characters Rama & Laksmana</i>	92
Gambar 4.7 Final Desain <i>Character Subali</i>	93
Gambar 4.8 Final Desain <i>Character Sugriwa</i>	93
Gambar 4.9 Final Desain <i>Character Mahesasura</i>	93
Gambar 4.10 Final Desain <i>Character Lembusura</i>	94
Gambar 4.11 Final Desain <i>Character Dewi Tara</i>	94
Gambar 4.12 Final Desain <i>Character Batara Indra 1</i>	94
Gambar 4.13 Final Desain <i>Character Batara Indra 2</i>	95
Gambar 4.14 Final Desain <i>Character Resi Gotama</i>	95
Gambar 4.15 Final Desain <i>Character Batara Guru</i>	95
Gambar 4.16 Final Desain <i>Character Batara Narada</i>	96
Gambar 4.17 Final Desain <i>Character Rama</i>	96
Gambar 4.18 Final Desain <i>Character Laksmana</i>	96
Gambar 4.19 Sketsa <i>Characters Wanara & Raseksa</i>	97
Gambar 4.20 Sketsa <i>Characters Green Batara, Yellow Batara & Great Wanara</i> ..	97
Gambar 4.21 Sketsa <i>Characters Great Raseksa & Great Batara</i>	97

Gambar 4.22 Final Desain <i>Non-Playable Character</i> Wanara	98
Gambar 4.23 Final Desain <i>Non-Playable Character</i> Raseksa.....	98
Gambar 4.24 Final Desain <i>Non-Playable Character</i> Green Batara.....	98
Gambar 4.25 Final Desain <i>Non-Playable Character</i> Yellow Batara	99
Gambar 4.26 Final Desain <i>Non-Playable Character</i> Great Wanara.....	99
Gambar 4.27 Final Desain <i>Non-Playable Character</i> Great Raseksa	99
Gambar 4.28 Final Desain <i>Non-Playable Character</i> Great Batara.....	100
Gambar 4.29 Sketsa <i>Part 1 Battlefield Lane 1</i>	100
Gambar 4.30 Sketsa <i>Part 2 Battlefield Lane 1</i>	101
Gambar 4.31 Sketsa <i>Part 3 Battlefield Lane 1</i>	101
Gambar 4.32 Sketsa <i>Part 4 Battlefield Lane 1</i>	101
Gambar 4.33 Sketsa <i>Part 5 Battlefield Lane 1</i>	102
Gambar 4.34 <i>Sprite Background Part 1 Battlefield Lane 1</i>	102
Gambar 4.35 <i>Sprite Background Part 2 Battlefield Lane 1</i>	103
Gambar 4.36 <i>Sprite Background Part 3 Battlefield Lane 1</i>	103
Gambar 4.37 <i>Sprite Background Part 4 Battlefield Lane 1</i>	104
Gambar 4.38 <i>Sprite Background Part 5 Battlefield Lane 1</i>	104
Gambar 4.39 Sketsa <i>Part 1 Battlefield Lane 2</i>	105
Gambar 4.40 Sketsa <i>Part 2 Battlefield Lane 2</i>	105
Gambar 4.41 Sketsa <i>Part 3 Battlefield Lane 2</i>	105
Gambar 4.42 Sketsa <i>Part 4 Battlefield Lane 2</i>	106
Gambar 4.43 Sketsa <i>Part 5 Battlefield Lane 2</i>	106
Gambar 4.44 <i>Sprite Background Part 1 Battlefield Lane 2</i>	107
Gambar 4.45 <i>Sprite Background Part 2 Battlefield Lane 2</i>	107
Gambar 4.46 <i>Sprite Background Part 3 Battlefield Lane 2</i>	108
Gambar 4.47 <i>Sprite Background Part 4 Battlefield Lane 2</i>	108
Gambar 4.48 <i>Sprite Background Part 5 Battlefield Lane 2</i>	109
Gambar 4.49 Sketsa <i>Part 1 Battlefield Lane 3</i>	109
Gambar 4.50 Sketsa <i>Part 2 Battlefield Lane 3</i>	110
Gambar 4.51 Sketsa <i>Part 3 Battlefield Lane 3</i>	110
Gambar 4.52 Sketsa <i>Part 4 Battlefield Lane 3</i>	110
Gambar 4.53 Sketsa <i>Part 5 Battlefield Lane 3</i>	111
Gambar 4.54 <i>Sprite Background Part 1 Battlefield Lane 3</i>	111

Gambar 4.55 <i>Sprite Background Part 2 Battlefield Lane 3</i>	112
Gambar 4.56 <i>Sprite Background Part 3 Battlefield Lane 3</i>	112
Gambar 4.57 <i>Sprite Background Part 4 Battlefield Lane 3</i>	113
Gambar 4.58 <i>Sprite Background Part 5 Battlefield Lane 3</i>	113
Gambar 4.59 <i>Sketsa Part 1 Battlefield Lane 4</i>	114
Gambar 4.60 <i>Sketsa Part 2 Battlefield Lane 4</i>	114
Gambar 4.61 <i>Sketsa Part 3 Battlefield Lane 4</i>	114
Gambar 4.62 <i>Sketsa Part 4 Battlefield Lane 4</i>	115
Gambar 4.63 <i>Sketsa Part 5 Battlefield Lane 4</i>	115
Gambar 4.64 <i>Sprite Background Part 1 Battlefield Lane 4</i>	116
Gambar 4.65 <i>Sprite Background Part 2 Battlefield Lane 4</i>	116
Gambar 4.66 <i>Sprite Background Part 3 Battlefield Lane 4</i>	117
Gambar 4.67 <i>Sprite Background Part 4 Battlefield Lane 4</i>	117
Gambar 4.68 <i>Sprite Background Part 5 Battlefield Lane 4</i>	118
Gambar 4.69 <i>Sketsa Part 1 Battlefield Lane 5</i>	118
Gambar 4.70 <i>Sketsa Part 2 Battlefield Lane 5</i>	119
Gambar 4.71 <i>Sketsa Part 3 Battlefield Lane 5</i>	119
Gambar 4.72 <i>Sketsa Part 4 Battlefield Lane 5</i>	119
Gambar 4.73 <i>Sketsa Part 5 Battlefield Lane 5</i>	120
Gambar 4.74 <i>Sprite Background Part 1 Battlefield Lane 5</i>	120
Gambar 4.75 <i>Sprite Background Part 2 Battlefield Lane 5</i>	121
Gambar 4.76 <i>Sprite Background Part 3 Battlefield Lane 5</i>	121
Gambar 4.77 <i>Sprite Background Part 4 Battlefield Lane 5</i>	122
Gambar 4.78 <i>Sprite Background Part 5 Battlefield Lane 5</i>	122
Gambar 4.79 <i>Desain Mini Map Heads-Up Display (HUD)</i>	123
Gambar 4.80 <i>Pergantian Indicator Icon di Lane 1 dan Lane 5</i>	123
Gambar 4.81 <i>Mini Map Heads-Up Display (HUD)</i>	123
Gambar 4.82 <i>Indicator Karakter Occupant</i>	124
Gambar 4.83 <i>Indicator Karakter Super Occupant</i>	124
Gambar 4.84 <i>Indicator Portal</i>	124
Gambar 4.85 <i>Player Indicator pada Mini Map Heads-Up Display (HUD)</i>	125
Gambar 4.86 <i>Sketsa Potion</i>	125
Gambar 4.87 <i>Final Desain Life Potion</i>	126

Gambar 4.88 Final Desain <i>Awakening Potion</i>	126
Gambar 4.89 Final Desain <i>Fate Potion</i>	126
Gambar 4.90 Sketsa <i>Amulet</i>	127
Gambar 4.91 Final Desain <i>Amulet Nail Ring</i>	127
Gambar 4.92 Final Desain <i>Amulet Rock Ring</i>	127
Gambar 4.93 Final Desain <i>Amulet Light Ring</i>	128
Gambar 4.94 Final Desain <i>Amulet Rampage Ring</i>	128
Gambar 4.95 Sketsa <i>Weapon</i>	129
Gambar 4.96 Final Desain <i>Weapon</i> Pedang dan Bandhil.....	129
Gambar 4.97 Final Desain <i>Weapon</i> Bandring dan Keris.....	130
Gambar 4.98 Final Desain <i>Weapon</i> Dwisula dan Wedhung.....	130
Gambar 4.99 Final Desain <i>Weapon</i> Tombak dan Panah.....	130
Gambar 4.100 Final Desain <i>Weapon</i> Condroso dan Patrem.....	131
Gambar 4.101 Sketsa <i>Special Item</i>	131
Gambar 4.102 Final Desain Manikmaya <i>Potion</i>	132
Gambar 4.103 Final Desain Selumbang <i>Potion</i>	132
Gambar 4.104 Final Desain Janur <i>Necklace</i>	132
Gambar 4.105 Final Desain Pancasona <i>Gemstone</i>	133
Gambar 4.106 Final Desain Guwawijaya <i>Arrow</i>	133
Gambar 4.107 Final Desain Bajra <i>Wand</i>	133
Gambar 4.108 Desain Logo <i>Mobile Game</i> “Kiskendo: Legend Fighting”.....	134
Gambar 4.109 Logo <i>Black and White</i>	134
Gambar 4.110 Ukuran Logo 240 px.....	135
Gambar 4.111 Ukuran Logo 180 px.....	135
Gambar 4.112 Ukuran Logo 134 px.....	135
Gambar 4.113 Ukuran Logo 112 px.....	136
Gambar 4.114 Desain <i>Cover Depan Artbook</i>	136
Gambar 4.115 Desain <i>Cover Belakang Artbook</i>	136
Gambar 4.116 Halaman Judul <i>Artbook</i>	137
Gambar 4.117 Halaman Prakata <i>Artbook</i>	137
Gambar 4.118 Halaman Daftar Isi <i>Artbook</i>	138
Gambar 4.119 Halaman 6 dan 7 <i>Section 1 Artbook</i>	138
Gambar 4.120 Halaman 8 dan 9 <i>Section 1 Artbook</i>	139

Gambar 4.121 Halaman 10 dan 11 <i>Artbook</i>	139
Gambar 4.122 Halaman 12 dan 13 <i>Artbook</i>	139
Gambar 4.123 Halaman 14 dan 15 <i>Artbook</i>	140
Gambar 4.124 Halaman 16 dan 17 <i>Artbook</i>	140
Gambar 4.125 Halaman 18 dan 19 <i>Artbook</i>	140
Gambar 4.126 Halaman 20 dan 21 <i>Artbook</i>	141
Gambar 4.127 Halaman 22 dan 23 <i>Artbook</i>	141
Gambar 4.128 Halaman 24 dan 25 <i>Artbook</i>	141
Gambar 4.129 Halaman 26 dan 27 <i>Artbook</i>	142
Gambar 4.130 Halaman 28 dan 29 <i>Artbook</i>	142
Gambar 4.131 Halaman 30 dan 31 <i>Section 2 Artbook</i>	142
Gambar 4.132 Halaman 32 dan 33 <i>Artbook</i>	143
Gambar 4.133 Halaman 34 dan 35 <i>Artbook</i>	143
Gambar 4.134 Halaman 36 dan 37 <i>Artbook</i>	143
Gambar 4.135 Halaman 38 dan 39 <i>Artbook</i>	144
Gambar 4.136 Halaman 40 dan 41 <i>Artbook</i>	144
Gambar 4.137 Halaman 42 dan 43 <i>Artbook</i>	144
Gambar 4.138 Halaman 44 dan 45 <i>Artbook</i>	145
Gambar 4.139 Halaman 46 dan 47 <i>Artbook</i>	145
Gambar 4.140 Halaman 48 dan 49 <i>Artbook</i>	145
Gambar 4.141 Halaman 50 dan 51 <i>Artbook</i>	146
Gambar 4.142 Halaman 52 dan 53 <i>Artbook</i>	146
Gambar 4.143 Halaman 54 dan 55 <i>Section 3 Artbook</i>	146
Gambar 4.144 Halaman 56 dan 57 <i>Section 3 Artbook</i>	147
Gambar 4.145 Halaman 58 dan 59 <i>Artbook</i>	147
Gambar 4.146 Halaman 60 dan 61 <i>Artbook</i>	147
Gambar 4.147 Halaman 62 dan 63 <i>Artbook</i>	148
Gambar 4.148 Halaman 64 dan 65 <i>Artbook</i>	148
Gambar 4.149 Halaman 66 dan 67 <i>Artbook</i>	148
Gambar 4.150 Halaman 68 dan 69 <i>Artbook</i>	149
Gambar 4.151 Halaman 70 dan 71 <i>Artbook</i>	149
Gambar 4.152 Halaman 72 dan 73 <i>Artbook</i>	149
Gambar 4.153 Halaman 74 dan 75 <i>Artbook</i>	150

Gambar 4.154 Halaman 76 dan 77 <i>Artbook</i>	150
Gambar 4.155 Halaman 78 dan 79 <i>Artbook</i>	150
Gambar 4.156 Halaman 80 dan 81 <i>Artbook</i>	151
Gambar 4.157 Halaman 82 dan 83 <i>Artbook</i>	151
Gambar 4.158 Halaman 84 dan 85 <i>Artbook</i>	151
Gambar 4.159 Halaman 86 dan 87 <i>Artbook</i>	152
Gambar 4.160 Halaman 88 dan 89 <i>Artbook</i>	152
Gambar 4.161 Halaman 90 dan 91 <i>Artbook</i>	152
Gambar 4.162 Halaman 92 dan 93 <i>Artbook</i>	153
Gambar 4.163 Halaman 94 dan 95 <i>Artbook</i>	153
Gambar 4.164 Halaman 96 dan 97 <i>Artbook</i>	153
Gambar 4.165 Halaman 98 dan 99 <i>Artbook</i>	154
Gambar 4.166 Halaman 100 dan 101 <i>Artbook</i>	154
Gambar 4.167 Halaman 102 dan 103 <i>Artbook</i>	154
Gambar 4.168 Halaman 104 dan 105 <i>Artbook</i>	155
Gambar 4.169 Halaman 106 dan 107 <i>Artbook</i>	155
Gambar 4.170 Halaman 108 dan 109 <i>Artbook</i>	155
Gambar 4.171 Halaman 110 dan 111 <i>Artbook</i>	156
Gambar 4.172 Halaman 112 dan 113 <i>Artbook</i>	156
Gambar 4.173 Halaman 114 dan 115 <i>Artbook</i>	156
Gambar 4.174 Halaman 116 dan 117 <i>Section 4 Artbook</i>	157
Gambar 4.175 Halaman 118 dan 119 <i>Artbook</i>	157
Gambar 4.176 Halaman 120 dan 121 <i>Artbook</i>	157
Gambar 4.177 Halaman 122 dan 123 <i>Artbook</i>	158
Gambar 4.178 Halaman 124 dan 125 <i>Artbook</i>	158
Gambar 4.179 Halaman 126 dan 127 <i>Artbook</i>	158
Gambar 4.180 Halaman 128 dan 129 <i>Artbook</i>	159
Gambar 4.181 Halaman 130 dan 131 <i>Artbook</i>	159
Gambar 4.182 Halaman 132 dan 133 <i>Artbook</i>	159
Gambar 4.183 Halaman 134 dan 135 <i>Artbook</i>	160
Gambar 4.184 Halaman 136 dan 137 <i>Artbook</i>	160
Gambar 4.185 Halaman 138 dan 139 <i>Artbook</i>	160
Gambar 4.186 Halaman 140 dan 141 <i>Artbook</i>	161

Gambar 4.187 Halaman 142 dan 143 <i>Artbook</i>	161
Gambar 4.188 Halaman 144 dan 145 <i>Artbook</i>	161
Gambar 4.189 Halaman 146 dan 147 <i>Artbook</i>	162
Gambar 4.190 Halaman 148 dan 149 <i>Artbook</i>	162
Gambar 4.191 Halaman 150 dan 151 <i>Artbook</i>	162
Gambar 4.192 Halaman 152 dan 153 <i>Artbook</i>	163
Gambar 4.193 Halaman 154 dan 155 <i>Artbook</i>	163
Gambar 4.194 Halaman 156 dan 157 <i>Artbook</i>	163
Gambar 4.195 Halaman 158 dan 159 <i>Section 5 Artbook</i>	164
Gambar 4.196 Halaman 160 dan 161 <i>Section 5 Artbook</i>	164
Gambar 4.197 Halaman 162 dan 163 <i>Artbook</i>	164
Gambar 4.198 Halaman 164 dan 165 <i>Artbook</i>	165
Gambar 4.199 Halaman 166 dan 167 <i>Artbook</i>	165
Gambar 4.200 Halaman 168 dan 169 <i>Artbook</i>	165
Gambar 4.201 Halaman 170 dan 171 <i>Artbook</i>	166
Gambar 4.202 Halaman 172 dan 173 <i>Artbook</i>	166
Gambar 4.203 Halaman 174 dan 175 <i>Artbook</i>	166
Gambar 4.204 Halaman 176 dan 177 <i>Artbook</i>	167
Gambar 4.205 Halaman 178 dan 179 <i>Artbook</i>	167
Gambar 4.206 Halaman 180 dan 181 <i>Artbook</i>	167
Gambar 4.207 Halaman 182 dan 183 <i>Artbook</i>	168
Gambar 4.208 Halaman 184 dan 185 <i>Artbook</i>	168
Gambar 4.209 <i>Mockup 1 Artbook Mobile Game “Kiskendo: Legend Fighting”</i> ..	169
Gambar 4.210 <i>Mockup 2 Artbook Mobile Game “Kiskendo: Legend Fighting”</i> ..	169
Gambar 4.211 Media Pendukung Pembatas Buku.....	170
Gambar 4.212 Media Pendukung Pembatas Buku.....	170
Gambar 4.213 Media Pendukung Pembatas Buku.....	171
Gambar 4.214 Media Pendukung <i>Totebag</i> Versi Karakter Subali.....	171
Gambar 4.215 Media Pendukung <i>Totebag</i> Versi Karakter Sugriwa	172
Gambar 4.216 Media Pendukung <i>Totebag</i> Versi Karakter Tara	172
Gambar 4.217 Media Pendukung <i>T-Shirt</i> Versi Pilihan Karakter Subali.....	173
Gambar 4.218 Media Pendukung <i>T-Shirt</i> Versi Pilihan Karakter Sugriwa	173
Gambar 4.219 Media Pendukung <i>Fanpage</i> Media Sosial Instagram.....	174

Gambar 4.220 Media Pendukung *Fanpage* Media Sosial Instagram.....174
Gambar 4.221 Media Pendukung Poster *Launching*175



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki keragaman budaya warisan dari para leluhur terdahulu, salah satunya produk budaya lokal cerita rakyat. Terdapat 5 kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan berbagai cerita rakyat yang berkembang di setiap daerahnya. Dalam cerita rakyat tersebut terkandung nilai-nilai moral yang dapat menjadi pembelajaran maupun cerminan perilaku sebagai identitas masyarakat yang tinggal di Daerah Istimewa Yogyakarta. Cerita rakyat tersebut merupakan aset budaya bangsa Indonesia yang perlu dilestarikan, karena warisan budaya Indonesia yang kurang diperhatikan seringkali diklaim sebagai produk budaya milik negara lain. Salah satu contohnya Tari Pendet yang pada tahun 2009 lalu dijadikan sebagai ikon oleh Malaysia dalam promosi pariwisata di Discovery Channel (Mulyani, 2016: 5).

Seiring berkembangnya teknologi, sebagian besar generasi muda di Indonesia pada saat ini kurang memiliki wawasan mengenai cerita rakyat yang ada di daerah tempat mereka tinggal. Hal tersebut terjadi lantaran upaya penyebarluasan dan penyajian cerita rakyat itu sendiri kurang dimaksimalkan oleh pihak yang berkompeten. Departemen Pendidikan Republik Indonesia, Departemen Kebudayaan Republik Indonesia, dan Proyek Penerbitan Sastra Daerah yang berupaya menyebarluaskan cerita rakyat ke berbagai daerah penyebarluasannya terhenti di perpustakaan sekolah dan perpustakaan daerah saja dikarenakan tidak diterapkannya metode penyampaian yang sesuai dengan karakter-karakter masyarakat, sehingga cerita rakyat yang disebarluaskan tidak tersampaikan dengan baik kepada kalangan masyarakat luas. Kurang menariknya bentuk penyajian cerita rakyat yang hanya diperkenalkan melalui buku cerita tanpa ilustrasi semakin lama juga akan membuat para pembacanya merasa jenuh (Sundari, 2017: 105-106).

Menurut Al Mudra yang merupakan pendiri Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu (BKPB), sebelum menyebarluaskan cerita rakyat ke berbagai daerah seharusnya pihak yang bersangkutan perlu mengenali

karakter-karakter masyarakat dengan cara mengkajinya terlebih dahulu sehingga dapat mempersiapkan strategi serta metode yang sesuai dengan karakter masing-masing masyarakat. Hal tersebut perlu dilakukan karena terdapat 3 bentuk masyarakat yang menyikapi cerita rakyat dengan cara yang berbeda-beda yaitu, masyarakat tradisional dengan pola pikir yang belum dipengaruhi oleh teknologi canggih, masyarakat transisional yang mengalami pergeseran ciri lokal dengan melemahnya keyakinan mengenai sesuatu yang bersifat magis dan supernatural, serta masyarakat modern yang kehidupannya sudah bergantung pada teknologi modern. Oleh karena itu untuk memperkenalkan cerita rakyat kepada 3 bentuk masyarakat tersebut diperlukan cara yang berbeda-beda sesuai dengan masing-masing karakternya (Al Mudra, 2008: 2-4).

Minimnya upaya diatas pada akhirnya membuat generasi muda lebih berminat dengan cerita-cerita hasil produk budaya dari luar dikarenakan pengemasannya yang menggunakan teknologi modern dan mudah diakses melalui berbagai media seperti televisi dan internet. Hal tersebut juga diperkuat dengan masyarakat Indonesia yang pada saat ini hidup dalam budaya visual, khususnya budaya media. Budaya visual ini merupakan kebudayaan yang didominasi oleh visualisasi (Piliang & Jaelani, 2018: 77). Berdasarkan wawancara yang dilakukan kompas.com dengan beberapa kalangan diantaranya, salah satu siswi berusia 8 tahun dari Global Islamic School menyatakan bahwa ia lebih mengenal cerita-cerita dari Walt Disney dibandingkan dengan cerita rakyat dari Indonesia. Terdapat 3 tokoh cerita Walt Disney yang ia sukai yaitu, Cinderella, Ariel, dan Putri Salju. Sedangkan dari kalangan orang tua, seorang ibu berusia 35 tahun yang memiliki anak berusia 2 tahun menyampaikan bahwa ia belum memperkenalkan tokoh cerita tradisional kepada anaknya. Menurutnya kartun dari luar negeri jauh lebih menarik apabila dibandingkan dengan cerita-cerita dari Indonesia, mulai dari jalan cerita hingga penokohnya. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa wawasan mengenai cerita rakyat tidak hanya berkurang namun cerita rakyat itu sendiri juga mulai ditinggalkan dan tergantikan dengan cerita dari luar negeri (<https://megapolitan.kompas.com>, diakses 04 November 2021).

Kecenderungan mengkonsumsi produk budaya dari luar membuat generasi muda di Indonesia mulai kehilangan rasa bangga dengan produk budaya

lokal yang dimiliki Indonesia. Pada akhirnya mereka juga lebih tertarik untuk mempelajari budaya luar dari pada budayanya sendiri. Contohnya maraknya istilah *wibu* dan *otaku* bagi seseorang yang menyukai anime, manga, *game* atau budaya yang berasal dari Jepang, dengan berbagai komunitasnya yang pada saat ini mulai berkembang di Indonesia. Beberapa kalangan *wibu* yang sangat tergilagila dengan Jepang biasanya menganggap budaya Jepang jauh lebih baik dibandingkan budayanya sendiri, bahkan adapula yang sampai membenci budaya dari daerahnya (<https://inibaru.id>, diakses 06 September 2021).

Teknologi yang berkembang memang memiliki dampak negatif, akan tetapi perkembangan teknologi juga dapat menjadi suatu hal yang positif bagi budaya lokal di Indonesia apabila dipergunakan untuk mengembangkannya. Contohnya film *Yowis Ben* (2018) dan *Yowis Ben 2* (2019) yang mengenalkan bahasa daerah Jawa Timur, beberapa program acara televisi seperti sinetron yang tayang pada saat ini juga mulai menyisipkan bahasa-bahasa daerah. Melestarikan budaya lokal bukan berarti ketinggalan zaman, melainkan justru orang modern adalah orang yang dapat mengembangkan budayanya sendiri (Sutardi, 2007: 13).

Dengan teknologi yang sudah berkembang, produk budaya lokal seperti cerita rakyat perlu diperkenalkan kembali kepada masyarakat luas khususnya generasi muda di Indonesia melalui media yang sesuai dengan kehidupan masyarakat modern, sehingga generasi muda pada saat ini lebih bisa menerimanya dan dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap produk budaya lokal yang dimiliki Indonesia. Pada kesempatan perancangan tugas akhir ini, untuk menarik minat dan menambah wawasan generasi muda terhadap cerita rakyat dari Indonesia, penulis bertujuan untuk memperkenalkan kembali salah satu cerita rakyat dari provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta kepada masyarakat luas khususnya generasi muda yang tinggal di provinsi tersebut melalui media yang lebih modern yaitu *mobile game* berbasis *smartphone*. Pada saat ini teknologi *smartphone* seperti menjadi suatu kebutuhan primer bagi setiap kalangan. Selain itu, alasan penulis menggunakan media *mobile game* karena industri *video game* di Indonesia telah berkembang dengan menjamurnya kompetisi E-sport dan berbagai komunitasnya. E-sport merupakan istilah kompetisi untuk *video game*, pada tahun 2018 yang lalu kompetisi E-sport dimasukkan sebagai cabang olahraga yang diperlombakan dalam Asian Games 2018 (<https://www.garudaprint.com>, diakses 06 September 2021).

Sebuah game akan terasa menyenangkan apabila dapat menampung banyak pemain dalam satu arena, saling bersaing dengan pemain dari berbagai daerah, dan akan terasa menyenangkan juga apabila dapat dimainkan bersama orang-orang terdekat. Oleh karena itu *mobile game* yang ingin penulis rancang akan berbasis *online*, menggunakan genre *battle royale* berbasis *fighting* dengan judul *Kiskendo: Legend Fighting*. Pada dasarnya *fighting game* biasanya menyajikan berbagai macam pilihan karakter dengan gaya bertarung yang berbeda-beda. Sehingga, seorang pemain pasti akan memiliki karakter *favorite* yang sesuai dengan gaya bermainnya. Oleh karena itu, cerita rakyat dari provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang akan penulis angkat adalah Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo. Dalam cerita rakyat tersebut, setidaknya ada 8 hingga 11 tokoh yang terlibat langsung di dalam cerita. Cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo” juga masih berhubungan dengan epos Ramayana yang merupakan kisah pewayangan Jawa. Dengan memperkenalkan kembali Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda yang tinggal di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, setidaknya sebagian kisah dari epos Ramayana tersebut juga dapat diperkenalkan melalui *mobile game* “*Kiskendo: Legend Fighting*”. Genre *battle royale* pada umumnya sering disajikan dalam bentuk permainan tembak-menembak yang biasa disebut dengan *shooter game*. Karena cerita rakyat yang penulis angkat adalah cerita pertarungan, maka penulis menyajikannya dalam bentuk *fighting game* sehingga *Kiskendo: Legend Fighting* nantinya dapat menampilkan pertarungan-pertarungan yang *epic* ketika dimainkan dengan berbagai jurus yang membuat *mobile game* tersebut lebih menarik minat pecinta baku hantam maupun penggemar *fighting game*.

Kualitas grafis dari sebuah *mobile game* merupakan salah satu masalah bagi beberapa orang ketika ingin bermain *game* pada *smartphone*. *Mobile game* dengan kualitas grafis 3D (tiga dimensi) memang terkesan menarik, akan tetapi setiap *smartphone* memiliki spesifikasi yang berbeda-beda sehingga beberapa *smartphone* dirasa kurang memumpuni untuk menjalankan sistem *game* dengan kualitas grafis tersebut. Agar *Kiskendo: Legend Fighting* dapat dimainkan secara lebih luas di berbagai *smartphone*, maka *mobile game* tersebut dikemas dengan tampilan 2D (dua dimensi) *sidescrolling* semi isometrik menggunakan gaya ilustrasi semi *flat design*.

Gaya semi *flat design* merupakan pengembangan dari *flat design* dimana *flat design* sendiri merupakan gaya desain yang minimalis dengan kesan modern. Pengembangan yang dimaksud adalah objek sederhana yang cenderung memiliki kesamaan akan diberikan penambahan komposisi, sehingga objek yang dibuat tidak terlihat sama dan lebih bervariasi namun tetap menekankan sifat-sifat dari *flat design*. Selain untuk memperingan sistem *mobile game* karena bentuk ilustrasi objeknya nantinya minimalis, kesan modern yang ditampilkan pada gaya semi *flat design* ini untuk menghindari persepsi kuno cerita rakyat melalui sebuah tampilan visual. Desain dengan pendekatan minimalis tersebut sesuai dengan minat masyarakat modern yang memiliki karakteristik cepat, modern, efektif, dan *joyfull* (Migotuwio, 2020: 62).

Proses pembuatan *video game* yang baik harus melalui beberapa tahapan yang kompleks. Selain itu, pembuatan *video game* juga memerlukan kerja sama tim dengan berbagai bidang keahlian agar proses pembuatan sebuah *game* dapat berjalan lancar dengan hasil yang maksimal. Pada tahap awal pembuatan *video game* perlu adanya konsep sebagai representasi dari ide, desain, dan *mood*. Di tahap tersebut, konsep *video game* akan divisualisasikan dan dikemas menjadi sebuah *artbook* yang berisikan materi visual seperti ilustrasi karakter, senjata, *environment*, maupun adegan peristiwa yang nantinya terjadi di dalam *game*. Materi visual dalam *artbook* tersebut merupakan *concept art* yang memiliki peran penting dalam pembuatan sebuah *game* yaitu, menjadi dasar acuan di tahap produksi akhir yang bertujuan mewujudkan konsep menjadi *game* yang dapat dimainkan (Maharsi, 2016: 107).

Berdasarkan penjelasan diatas, generasi muda di Indonesia pada saat ini mulai kehilangan wawasan mengenai cerita rakyat yang ada di Indonesia. Mereka lebih berminat dengan cerita-cerita produk budaya dari luar yang terlihat lebih modern dan mudah diakses di berbagai media massa. Karena hal tersebut cerita rakyat dari Indonesia perlu diperkenalkan kembali melalui media yang sesuai dengan kehidupan masyarakat modern. Salah satu upaya untuk menambah wawasan generasi muda mengenai cerita rakyat yang berasal dari Indonesia adalah dengan memperkenalkan kembali cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo” melalui *mobile game* “Kiskendo: Legend Fighting”. Dengan begitu dapat menambah wawasan generasi muda mengenai produk budaya lokal yang

dimiliki Indonesia sehingga dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap produk budayanya sendiri.

Proses pembuatan *mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*” nantinya akan melalui beberapa tahapan yang kompleks selama masa produksi. Agar proses pembuatan *mobile game* tersebut dapat diwujudkan, dibutuhkan kerja sama tim dengan berbagai bidang keahlian. Sehingga untuk mengawali proses pembuatannya diperlukan sebuah *artbook* yang menampung keseluruhan konsep baik verbal maupun visual sebagai *pitch* media eksklusif untuk menarik minat *game developer* di Indonesia mengembangkan dan memproduksi Kiskendo: *Legend Fighting* menjadi *mobile game* yang dapat dimainkan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *artbook* “Kiskendo: *Legend Fighting*” untuk *mobile game* dengan genre *battle royale* berbasis *fighting* yang mengangkat tema cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo” dan menggunakan gaya visual semi *flat design*?

C. Tujuan Perancangan

Merancang *artbook mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*” dengan tema cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo” yang dikemas menggunakan gaya visual semi *flat design* sebagai *pitch* media eksklusif bagi para *game developer* di Indonesia agar bisa dikembangkan menjadi *mobile game* yang dapat dimainkan.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Perancangan ini terbatas pada tahap awal pembuatan *video game*, yaitu merancang *artbook* yang terdiri dari *concept art* untuk *mobile game* bergenre *battle royale* berbasis *fighting* yang mengangkat tema cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo”. Diantaranya berupa konsep *gameplay*, konsep cerita, desain karakter, desain *battlefield map*, dan *equipments* (perlengkapan seperti *item* maupun senjata) yang divisualisasikan dengan bentuk ilustrasi 2D (dua dimensi) menggunakan gaya visual semi *flat design*.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi mahasiswa

Dengan menggunakan ilmu Desain Komunikasi Visual, melalui perancangan *artbook battle royale game* berbasis *fighting* “Kiskendo: *Legend Fighting*” diharapkan dapat menambah wawasan mengenai budaya lokal di Indonesia.

2. Bagi institusi

Diharapkan mampu menjadi bahan pembelajaran bagi kalangan akademik sehingga nantinya dapat menjadi bahan material untuk pengembangan perancangan tugas akhir Desain Komunikasi Visual.

3. Bagi masyarakat

Menarik minat masyarakat khususnya generasi muda untuk mempelajari dan ikut serta melestarikan budaya lokal di Indonesia, sehingga kedepannya generasi yang baru memiliki pengetahuan mengenai budayanya sendiri.

4. Bagi perusahaan

Perancangan ini diharapkan dapat menarik minat perusahaan untuk membuka lapangan pekerjaan bagi desainer khususnya dalam bidang merepresentasikan dan memvisualkan konsep ide yang nantinya dapat digunakan sebagai dasar acuan di tahap produksi akhir.

F. Definisi Operasional

1. *Artbook*

Artbook adalah media yang digunakan untuk mengungkapkan ekspresi yang didalamnya terdapat unsur-unsur estetis hasil karya dari seorang *artist*. *Artbook* berbeda dengan buku pada umumnya, karena merupakan hasil dari seorang *artist* sebuah *artbook* pasti memiliki sisi keunikan baik dari isi, tata letak (layout), bentuk huruf, teknik ilustrasi, hingga material yang digunakan pada cover dan teknik penjiilidan.

2. *Battle Royale*

Battle royale adalah jenis permainan dimana sebuah arena akan menampung banyak pemain untuk bertarung satu sama lain hingga orang terakhir yang bertahan akan menjadi pemenangnya. Dalam arena tersebut,

pemain dapat menemukan berbagai peralatan seperti *item* maupun senjata yang bermanfaat untuk memenangkan permainan. Permainan ini biasanya dapat dimainkan secara individu ataupun dengan membentuk sebuah tim. Pada dasarnya permainan *battle royale* merupakan gabungan dari elemen bertahan hidup dan juga eksplorasi.

3. *Game*

Game yang dimaksud dalam perancangan ini adalah *video game* yaitu, permainan berbasis elektronik, dimana pemain akan berinteraksi dengan tampilan visual yang dihasilkan oleh perangkat keras untuk menjalankan permainan tersebut. Perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan *video game* disebut dengan *platform*. Jenis *video game* dapat dikelompokkan berdasarkan *platform* dan juga berdasarkan *gameplay*-nya yang disebut dengan genre. *Mobile game*, *console game*, dan *arcade game* merupakan contoh jenis *video game* berdasarkan *platform*. Sedangkan *action*, *adventure*, dan *fighting* merupakan jenis *video game* berdasarkan genre.

4. *Fighting*

Fighting merupakan genre *video game* yang dikategorikan sebagai sub-genre dari genre *action*, ciri utamanya adalah mengutamakan pertarungan. Genre *fighting* pada beberapa *video game* sering disajikan dengan bentuk pertarungan satu lawan satu yang menampilkan berbagai macam kombinasi gerakan, diantaranya ada yang mengadopsi gerakan bela diri dan adapula yang menampilkan gerakan *freestyle*.

G. Metode Perancangan

1. Metode pengumpulan data

Dalam perancangan ini, sumber data yang dibutuhkan diperoleh melalui wawancara dan literatur-literatur yang berhubungan dengan perancangan, meliputi:

a. Data primer

Pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada narasumber yang berkaitan secara langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait kebutuhan perancangan ini. Narasumber yang dimintai keterangan diantaranya juru kunci ataupun masyarakat setempat yang

tinggal di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, khususnya kabupaten Kulon Progo. Wawancara juga dilakukan secara tidak langsung dengan pihak ketiga yaitu, orang-orang yang tidak berkaitan secara langsung namun memiliki informasi terkait data yang dibutuhkan.

b. Data sekunder

Data yang berasal dari buku, artikel, dan penelitian-penelitian sebelumnya sebagai kajian pustaka. Pengumpulan data juga dilakukan dengan mencari informasi baik verbal maupun visual melalui buku-buku serta media internet yang dianggap relevan sebagai referensi dalam membuat perancangan ini.

2. Metode analisis data

Sumber data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H. Metode 5W+1H merupakan metode untuk memecahkan suatu masalah dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang biasa digunakan wartawan ketika meliput berita. Dengan metode tersebut, gambaran awal mengenai solusi dan langkah apa saja yang harus diambil dalam sebuah perancangan dapat lebih mudah dihasilkan (Eva, 2020: 32).

Pola pertanyaan metode 5W+1H yang digunakan dalam perancangan ini diuraikan sebagai berikut:

a. *What/* Apa?

- 1) Apa yang menjadi permasalahan dalam perancangan ini?
- 2) Apa media yang sesuai dengan kehidupan masyarakat modern untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat di Indonesia?
- 3) Apa cerita rakyat dari Indonesia yang akan diperkenalkan kembali dalam perancangan ini?
- 4) Apa genre *mobile game* yang akan digunakan untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo”?
- 5) Apa yang akan dirancang untuk menyelesaikan permasalahan dalam perancangan ini?
- 6) Apa yang menjadi *selling point* dari *artbook* yang akan dirancang?

b. *Who/* Siapa?

- 1) Siapa target dari perancangan ini?

c. *Why/* Mengapa?

- 1) Mengapa permasalahan dalam perancangan ini bisa terjadi?
- 2) Mengapa *mobile game* berbasis *smartphone* dipilih sebagai media untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat di Indonesia?
- 3) Mengapa genre *battle royale* berbasis *fighting* dipilih sebagai genre dari *mobile game* dalam perancangan ini?
- 4) Mengapa *artbook battle royale game* berbasis *fighting* dengan tema cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo” perlu dirancang?
- 5) Mengapa semi *flat design* digunakan sebagai gaya visual dalam perancangan ini?

d. *When/* Kapan?

- 1) Kapan *mobile game* dengan genre *battle royale* berbasis *fighting* tersebut dibuat?
- 2) Kapan *artbook* dalam perancangan ini akan dibuat?

e. *Where/* Dimana?

- 1) Dimana *artbook* dalam perancangan ini akan dipublikasikan?

f. *How/* Bagaimana?

- 1) Bagaimana permasalahan dalam perancangan ini dapat teratasi?
- 2) Bagaimana cara melalui tahap *pitching* dalam proyek pengembangan *mobile game*?
- 3) Bagaimana perancangan ini bisa menyelesaikan permasalahan yang diangkat?

3. Konsep perancangan

a. Konsep media

Menentukan media utama dan media pendukung yang sesuai dengan perancangan *artbook mobile game* “Kiskendo: Legend Fighting” berdasarkan analisis dari data yang terkumpul dan telah disimpulkan.

b. Konsep kreatif

Setelah media utama dan media pendukung ditentukan, dibuatlah konsep kreatifnya agar pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini dapat diterima oleh masyarakat.

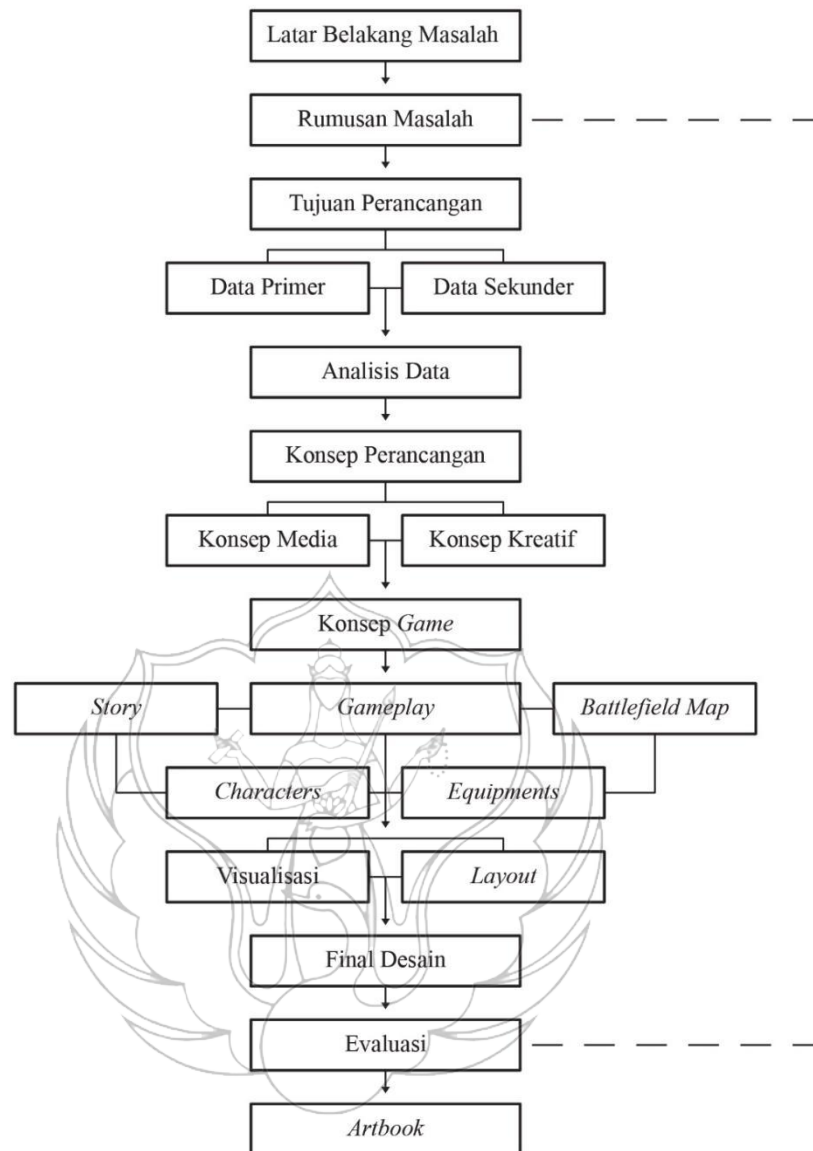
c. Visualisasi konsep

Mewujudkan konsep kreatif yang sudah diverbalkan dalam bentuk ilustrasi yang dapat menyampaikan pesan secara kreatif, imajinatif, inovatif dan komunikatif.

H. Tahap Perancangan

1. Tahap pencarian data, mencari data baik verbal maupun visual yang berasal dari buku, artikel, studi literatur, internet, dan wawancara.
2. Tahap pengolahan data, mengolah data yang sudah diperoleh untuk menghasilkan materi yang nantinya akan menjadi konten dalam *artbook*. Kemudian materi tersebut disiapkan untuk dimasukkan ke tahap visualisasi.
3. Tahap visualisasi, materi yang sudah disiapkan kemudian diolah menjadi aset visual *mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*”.
4. Tahap *layout*, mengatur pola penempatan susunan informasi dan juga aset visual yang disajikan sebagai konten di halaman *artbook* yang kemudian dapat mewujudkan final desain *artbook*.
5. Tahap evaluasi, setelah final desain diwujudkan kemudian di evaluasi untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan permasalahan yang diangkat.
6. Setelah tahap evaluasi dilalui, kemudian desain *artbook* diproduksi menjadi buku fisik.

I. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan *Artbook Battle Royale Game* Berbasis *Fighting* “*Kiskendo: Legend Fighting*”.
(Sumber: Dokumen Yosep Anggit, 2021)

J. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan informasi mengenai penelitian atau perancangan terdahulu yang mengangkat tema yang sama sebagai acuan dalam perancangan ini. Beberapa perancangan terdahulu yang digunakan, antara lain:

1. Perancangan *Game* Edukasi Cerita Rakyat Malin Kundang Untuk Anak (2014), Maximilian Kurnia Grady, Universitas Kristen Petra Surabaya. Tujuan dari perancangan ini adalah memperkenalkan cerita rakyat Malin Kundang kepada

anak-anak sehingga mereka dapat menggemari cerita rakyat Indonesia dari pada cerita *import* dari luar negeri. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat menjadi sarana pendidikan untuk perkembangan kepribadian anak, dengan belajar mengenal cerita rakyat sembari bermain *game* edukasi. Metode analisis data dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif, metode yang digunakan untuk memperoleh berbagai data ataupun informasi yang akurat. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap responden. Kemudian data disederhanakan dan diseleksi secara sistematis sehingga memperoleh kesimpulan yang bersifat logis dan masuk akal.

2. Perancangan *Concept Art Video Game "The Art of Rwa Bhineda"* (2015), Fajareka Setiawan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tujuan dari perancangan ini adalah memperkenalkan kembali konsep Rwa Bhineda yang disimbolkan dengan Mitologi Barong vs Rangda yang memiliki nilai filosofis dan keunikan dari segi visual seperti halnya budaya-budaya lain yang berada di Indonesia. Perancangan ini hanya terbatas pada perancangan konsep cerita, karakter, senjata, jurus dan tempat yang divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi dua dimensi. Metode analisis dalam perancangan ini menggunakan analisis 5W+1H.
3. Perancangan *Artbook "The Ultimate Fire Rescue" Sebagai Superhero Alternatif Untuk Anak-Anak & Remaja* (2018), Fajar Dwi Jantoro, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tujuan dari perancangan ini adalah memperkenalkan konsep *hero* pemadam kebakaran dengan mengubah konsep narasi "hero pemberantas kejahatan" menjadi konsep narasi "hero penyelamat bencana". Hal tersebut dilakukan untuk menghilangkan unsur kekerasan maupun agresifitas yang sering terdapat pada cerita superhero mainstream "hero pemberantas kejahatan". Kumpulan ilustrasi serta desain dalam perancangan ini dikemas dengan gaya *sci-fi* modern, kemudian dihimpun menjadi sebuah *artworks* dengan *output artbook*. Perancangan ini mencakup dua tahap yaitu, tahap perencanaan yang meliputi identifikasi dan analisis data menggunakan metode analisis 5W+1H. Kemudian tahap perancangan berupa konsep media, konsep kreatif, visualisasi konsep, dan proses produksi.

4. Perancangan *Concept Art Game* “Ciung Wanara Udagan Kasampurnaan” (2019), Wulanda Apriliani, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mendukung promosi *game* “Ciung Wanara Udagan Kasampurnaan”, selain itu sebagai bentuk pelestarian cerita rakyat asal Ciamis, Jawa Barat. Perancangan ini membutuhkan berbagai data dari buku, artikel, verbal maupun visual sehingga perlu observasi lapangan dengan mendatangi langsung museum Sri Baduga Bandung, Situs Karangkamulyan Ciamis, dan membaca juga memahami cerita Ciung Wanara. Data yang telah didapatkan kemudian diolah secara kreatif menjadi karakter, senjata, environment dan objek lainnya dengan memberikan nuansa kode budaya Sunda. Metode analisis dalam perancangan ini menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*).

