

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* GAME RPG  
SURA & BAYA**



**PENCIPTAAN / PERANCANGAN**

**Oleh  
IHTIFAZHUDDIN FEBIYAN PUTRA  
NIM: 1710224124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* GAME RPG  
SURA & BAYA**



**PENCIPTAAN / PERANCANGAN**

**Oleh  
IHTIFAZHUDDIN FEBIYAN PUTRA  
NIM: 1710224124**

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

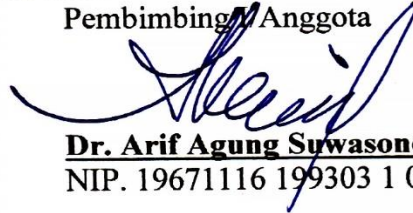
2024

Tugas Akhir Penciptaan Berjudul:

**Perancangan *Concept Art Game* RPG Sura & Baya**

diajukan oleh Ihtifazhuddin Febiyan Putra, NIM 1710224124, Program Studi 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 4-7 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



**Dr. Arif Agung Suwasono, M.Sn.**

NIP. 19671116 199303 1 001/NIDN. 0016116701

Pembimbing II/Anggota



**Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.**

NIP. 19821113 201404 1 001/NIDN. 0013118201

Cognate/Anggota



**Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19801125 200812 1 003/NIDN. 0025118007

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



**Daru Tanggul Aji, S.S., M.A.**

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua



**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.**

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Concept Art Game RPG Sura & Baya** merupakan hasil perancangan, pemikiran, dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari ide, naskah, maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir tersebut. Apabila terlampir gambar maupun karya milik orang lain, penulis akan mencantumkan sumber dengan jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dapat dipertanggungjawabkan. Apabila dikemudian hari ditemukan penyimpangan dan ketidak benaran dalam perancangan ini, maka saya siap mendapat sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku pada perguruan tinggi ini.



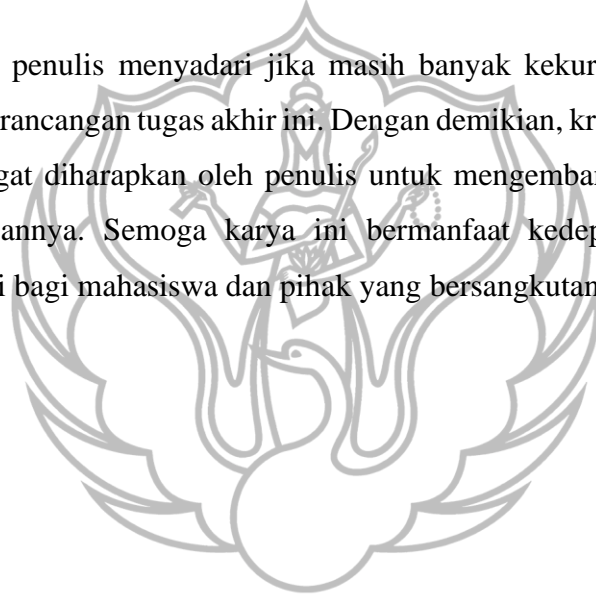
Yogyakarta

Ihtifazhuddin Febiyan Putra

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan dan kesabaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Concept Art Game RPG Sura & Baya** dengan lancar. Karya tugas akhir ini disusun sebagai hasil proses Pendidikan yang penulis tempuh sejak tahun 2017 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, melalui program studi Desain Komunikasi Visual dan menjadi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana dari program studi tersebut.

Tentunya penulis menyadari jika masih banyak kekurangan yang dapat ditemui dalam perancangan tugas akhir ini. Dengan demikian, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis untuk mengembangkan kekurangan yang ada kedepannya. Semoga karya ini bermanfaat kedepannya dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa dan pihak yang bersangkutan.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, pertama-tama penulis sangat berterimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ridha, serta berkah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Selain itu banyak pihak juga yang telah membantu dan membimbing penulis serta memberikan beberapa pemikirannya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Maka dari itu penulis ingin berterimakasih sedalam-dalamnya kepada pihak-pihak yang telah membantu, diantaranya adalah :

1. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan penuh atas proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Daru Tunggal Aji, SS., M.A. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I penulis yang telah membimbing serta memberikan masukan dalam Tugas Akhir ini
7. Andika Indrayana, S.Sn, M.Ds. selaku dosen pembimbing II penulis juga yang telah membimbing serta memberikan masukan dan nasihat selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
8. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali penulis yang telah membantu serta membimbing penulis selama masa perkuliahan.
9. Segenap Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya dan pengalaman selama saya menuntut ilmu di kampus ini.
10. Segenap Karyawan di Program Studi DKV ISI Yogyakarta.

11. Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi segala bantuan dalam memperlancar penyelesaian Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu serta memberikan pemikirannya selama masa perkuliahan.



**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ihtifazhuddin Febiyan Putra

NIM : 1710224124

Fakultas : Seni Rupa

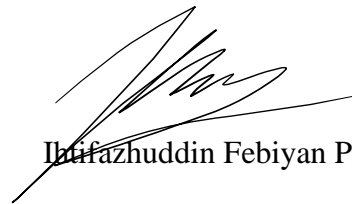
Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya Tugas Akhir saya yang berjudul **Perancangan Concept Art Game RPG Sura & Baya**. kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin kepada saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya tulis tanpa keterpaksaan dari pihak manapun dan dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta,

Penulis



Ihtifazhuddin Febiyan Putra



## ABSTRAK

Industri *game* merupakan salah satu cabang dari industri kreatif yang mengalami peningkatan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Peningkatan ini bahkan lebih besar dari industri film dan musik, menunjukkan betapa populernya industri *game* pada era ini. Salah satu genre *game* yang memiliki tingkat kepopuleran yang tinggi adalah fantasi. *Game* fantasi telah menciptakan berbagai macam judul *game* yang mampu meraih banyak penghargaan di ajang *game* bergengsi seperti *The Game Awards*. Popularitas tersebut dikarenakan *game* fantasi yang mampu menawarkan berbagai macam pengalaman baru yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata. Dalam penciptaannya, *game* fantasi banyak mengambil inspirasi dari berbagai macam sumber di dunia nyata seperti literasi, sejarah, budaya atau folklor. Mengingat Indonesia merupakan negara dengan budaya yang sangat beragam, maka potensi industri *game* Nusantara sangatlah tinggi. Seperti folklor legenda Sura & Baya yang menceritakan konflik hiu dan buaya dan menjadi legenda terbentuknya kota Surabaya. Sayangnya industri *game* lokal masih terbilang jarang mengangkat budaya lokal ke dalam perancangan *game*. Maka dari itu perlu adanya media yang mengolah budaya Indonesia ke dalam konsep baru, sebagai contoh dari potensi budaya lokal dalam industri *game*.

Perancangan ini menghasilkan buku *concept art* yang berjudul “*Concept Art Sura Baya*”, yang mengambil inspirasi dari folklor legenda Sura & Baya. *Concept art* ini dibuat dengan pengumpulan data primer yang didapat melalui studi literasi, sejarah dan budaya yang berkaitan dengan kota Surabaya, serta data sekunder yang menjadi literasi dan sumber pendukung pada perancangan ini. kedua data Primer dan Sekunder ini, nantinya diolah dengan metode alih wahana dan *loose adaptation*, untuk menghasilkan konsep baru. Perancangan ini diharapkan mampu memunculkan perhatian dan minat audiens terhadap potensi budaya Indonesia dalam industri *game*.

Keywords: Game, Concept Art, Fantasi, Budaya, Legenda Sura & Baya.

## ABSTRACT

The game industry is one of the branches of the creative industry that has experienced rapid growth in recent years. This growth is even greater than that of the film and music industries, indicating how popular the game industry has become in this era. One of the game genres that has gained high popularity is fantasy. Fantasy games have created a variety of titles that have won numerous awards at prestigious game events such as The Game Awards. This popularity is due to fantasy games offering a wide range of new experiences that cannot be done in the real world. In their creation, fantasy games draw inspiration from various sources in the real world such as literature, culture, history or folklore. Considering that Indonesia is a country with very diverse cultures, the potential of the Nusantara game industry is very high. For instance, the folklore of the legend of Sura & Baya, which tells the story of the conflict between a shark and a crocodile and has become the legend of the formation of the city of Surabaya. Unfortunately, the local game industry still rarely incorporates local culture into game design. Therefore, there is a need for media that processes Indonesian culture into new concepts, as an example of the potential of local culture in the game industry.

This design project has resulted in a concept art book titled "Concept Art Sura Baya," which draws inspiration from the folklore legend of Sura & Baya. The concept art was created through the collection of primary data obtained via studies of literature, history, and culture related to the city of Surabaya, as well as secondary data that serves as supportive literature and sources for this design. Both primary and secondary data are processed using transmedia and loose adaptation methods to produce a new concept. This design is expected to attract attention and interest from the audience towards the potential of Indonesian culture in the game industry.

**Keywords:** Game, Concept Art, Fantasy, Culture, The Legend of Sura & Baya.

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Perancangan.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	4
1. <i>Video Game</i> .....	4
2. <i>Fantasi</i> .....	5
3. <i>Dark Fantasy</i> .....	5
4. <i>Role-Playing Game</i> .....	5
5. <i>Concept Art</i> .....	5
6. <i>Folklor</i> .....	5
7. <i>Surabaya</i> .....	6
8. <i>Sura &amp; Baya</i> .....	6
9. <i>Alih Wahana</i> .....	6
10. <i>Loose Adaptation</i> .....	6

G. Metode Perancangan .....	6
1. <i>Data yang dibutuhkan:</i> .....	6
2. <i>Teknik Pengumpulan Data</i> .....	7
3. <i>Studi Pustaka</i> .....	7
4. <i>Instrumen pengumpulan data</i> .....	7
5. <i>Metode Analisis Data</i> .....	7
H. Skematik Perancangan .....	9
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....</b>	<b>10</b>
A. Tinjauan Literatur Tentang <i>Video Game</i> .....	10
1. <i>Pengertian Video Game</i> .....	10
2. <i>Fungsi Video Game</i> .....	11
3. <i>Role-Playing Game</i> atau RPG .....	14
4. <i>Elemen Game RPG</i> .....	16
5. <i>Fantasi</i> .....	17
6. <i>Sub-tema Fantasy</i> .....	20
B. Tinjauan Literatur Tentang <i>Concept Art</i> .....	21
1. <i>Concept Art</i> .....	21
2. <i>Jenis Concept Art</i> .....	22
C. Tinjauan Literatur Objek Perancangan .....	23
1. <i>Folklor</i> .....	23
2. <i>Folklor Sebagai Sumber Refrensi Video Game</i> .....	25
3. <i>Surabaya</i> .....	26
4. <i>Etimologi dan Nilai Dari Nama Kota Surabaya</i> .....	26
5. <i>Kisah-kisah Asal Muasal Surabaya</i> .....	27
6. <i>Makna Filosofis Surabaya</i> .....	36
7. <i>Refrensi Literasi Pendukung Perancangan</i> .....	36

D. Tinjauan Tentang <i>Game Design Philosophy</i> .....	43
1. Hidetaka Miyazaki - FromSoftware.....	44
2. Fumito Ueda - GenDesign .....	52
E. Tinjauan Literatur Metode Perancangan.....	59
1. Alih Wahana.....	59
2. <i>Loose Adaptation</i> .....	59
F. Analisis.....	60
G. Kesimpulan Analisis .....	62
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>63</b>
A. Konsep Kreatif .....	63
1. Tujuan Kreatif.....	63
2. Strategi Media.....	63
3. Strategi Kreatif.....	64
B. Program Kreatif.....	65
1. Judul perancangan <i>concept art</i> .....	65
2. Sinopsis .....	65
3. <i>Worldbuilding</i> .....	67
4. Karakter.....	96
5. <i>Storyline</i> .....	107
6. <i>Area &amp; Environment</i> .....	135
7. Senjata.....	140
8. <i>Item</i> 141	
9. <i>Gameplay</i> .....	141
C. Biaya Kreatif.....	146
1. Bahan dan alat.....	146
<b>BAB IV PROSES DESAIN .....</b>	<b>147</b>

A. Studi Visual.....	147
1. Studi Visual – Desain Karakter.....	147
2. Studi Visual – Senjata.....	168
3. Studi Visual – Item .....	170
4. Studi Visual – Environment.....	171
B. Final Design .....	173
1. Desain Karakter.....	173
2. Senjata.....	189
3. Item & misc.....	194
4. Environment.....	196
5. Logo 197	
6. Buku <i>Concept Art</i> .....	198
7. Media Pendukung .....	200
C. Buku Konsep/GSM.....	204
D. Poster Pameran.....	205
E. Katalog Pameran.....	205
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>206</b>
A. Kesimpulan .....	206
B. Saran.....	207
1. Untuk Pengembang <i>Game</i> .....	207
2. Untuk Peneliti/Perancang.....	208
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>209</b>
A. Dokumentasi Pameran .....	209
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>210</b>
Buku .....	210
Jurnal .....	212

Website.....	213
--------------	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Patung Sura & Baya .....	28
Gambar 2. 2 presiden & direktur perwakilan Fromsoftware,inc .....	44
Gambar 2. 3 Desain Undead Dragon, Dark Souls .....	46
Gambar 2. 4 Konsep Blighttown, Dark Souls.....	47
Gambar 2. 5 setting tempat Bloodborne .....	48
Gambar 2. 6 Novel Dracula, Bram Stoker .....	49
Gambar 2. 7 Novel Call of Cthulhu. H.P. Lovecraft.....	49
Gambar 2. 8 concept art Ebrietas, Bloodborne concept art.....	50
Gambar 2. 9 concept art Corrupted Monk .....	50
Gambar 2. 10 Crumbling Buddha Statue di game Sekiro.....	51
Gambar 2. 11 Demon of Hatred concept art .....	51
Gambar 2. 12 Oni atau Iblis dari folklor jepang .....	52
Gambar 2. 13 protagonist game Ico dan Yorda.....	53
Gambar 2. 14 konsep gameplay hand-holding pada game ico.....	54
Gambar 2. 15 protagonist game Ico melindungi Yorda.....	54
Gambar 2. 16 gameplay Shadow of Colossus.....	55
Gambar 2. 17 gameplay Shadow of Colossus.....	55
Gambar 2. 18Gambar concept art colossi, Shadow of Colossus. ....	56
Gambar 2. 19 concept art colossi, Shadow of Colossus. ....	56
Gambar 2. 20 environment Shadow of Colossus.....	57
Gambar 2. 21 environment Shadow of Colossus.....	57
Gambar 2. 22 lukisan Giorgio De Chirico dan cover game Ico ps2 .....	58
Gambar 3. 1 Skema pembentukan worldbuilding Concept Art .....	67
Gambar 3. 2 Mindmap Worldbuilding Perancangan Concept Art.....	68
Gambar 3. 3 Peta Rekontruksi Hujunggaluh.....	69
Gambar 3. 4 Skema Analisis Latar Perancangan .....	70
Gambar 3. 5 Skema Analisis Karakter Sura & Baya .....	73

Gambar 3. 6 Gambar Skema roadmap/timeline cerita Concept Art .....	107
Gambar 3. 7 konsep perancangan Peta Hujunggaluh .....	135
Gambar 3. 8 skema sistem leveling up concept art game RPG Sura & Baya.....	144
Gambar 4. 1 desain karakter “Wretch” dan “Prophet” pada buku Elden Ring Official Art book .....	147
Gambar 4. 2 desain karakter pada game Sekiro : Shadow Die Twice .....	147
Gambar 4. 3 desain karakter pada game Sekiro : Shadow Die Twice .....	148
Gambar 4. 4 desain karakter The Fairy Stone.....	148
Gambar 4. 5 desain karakter karya yang qi917.....	148
Gambar 4. 6 desain karakter Rakshasa karya Alex Bosoy .....	149
Gambar 4. 7 desain karakter karya yang qi917.....	149
Gambar 4. 8 relief karmawibhangga yang menggambarkan busana jawa kuno.	150
Gambar 4. 9 relief karmawibhangga yang menggambarkan penduduk jawa kuno sedang memainkan musik .....	150
Gambar 4. 10 ilustrasi keseharian masyarakat Majapahit.....	150
Gambar 4. 11 lukisan ratu Nyi Loro Kidul karya Basuki Abdullah .....	151
Gambar 4. 12 komik Mahabarata dan Ramayana karya R.A Kosasih.....	151
Gambar 4. 13 Ratu Tribuawanatunggadewi dan Gajah Mada pada game Civilization VI.....	151
Gambar 4. 14 ilustrasi Gajah mada versi Mohammad Yamin.....	152
Gambar 4. 15 kelat bahu penari wayang orang.....	152
Gambar 4. 16 perhiasan emas majapahit yang pernah dipamerkan di Wereldmuseum .....	152
Gambar 4. 17 ilustrasi prajurit Bhayangkara .....	153
Gambar 4. 18 pekan budaya Majapahit.....	153
Gambar 4. 19 lukisan siluman ular karya Sholeh Pati .....	154
Gambar 4. 20 lukisan hantu karya sholeh pati .....	154
Gambar 4. 21 hiu macan .....	155
Gambar 4. 22 hiu banteng yang merupakan ikan hiu yang kerap ditemui di perairan tawar.....	155
Gambar 4. 23 Buaya air tawar.....	155
Gambar 4. 24 kepala buaya air tawar.....	156



Gambar 4. 25 Arjuna pada pewayangan .....	156
Gambar 4. 26 ilustrasi Arjuna pada epos mahabarata india.....	157
Gambar 4. 27 Gatotkaca pada pewayangan Jawa .....	157
Gambar 4. 28 Gatotkaca pada epos mahabarata india .....	158
Gambar 4. 29 Gatotkaca pada wayang orang.....	158
Gambar 4. 30 ilustrasi sosok Genghis Khan.....	159
Gambar 4. 31 monumen Genghis Khan, Ulaanbaatar.....	159
Gambar 4. 32 seorang biksu tua.....	159
Gambar 4. 33 wayang Batara wisnu .....	160
Gambar 4. 34 Ki Sudarto, dalang asal kecamatan Purwosari .....	160
Gambar 4. 35 foto dalang mementaskan wayang kulit.....	160
Gambar 4. 36 arca Dewa Wisnu .....	161
Gambar 4. 37 potret pandai besi membuat keris.....	161
Gambar 4. 38 potret tiga orang mpu sedang membuat keris.....	161
Gambar 4. 39 lukisan siluman ular karya Sholeh Pati .....	162
Gambar 4. 40 dewi Sinta pada wayang kulit gagrak Surakarta .....	162
Gambar 4. 41 dewi Sinta pada wayang golek purna.....	163
Gambar 4. 42 arca Raden Wijaya .....	163
Gambar 4. 43 ilustrasi Raden Wijaya .....	164
Gambar 4. 44 pemeran Jayakatwang pada film Tujur Tinular, 1997.....	164
Gambar 4. 45 patung Ken Arok, pendiri kerajaan Singasari .....	165
Gambar 4. 46 ilustrasi tikus, karya Olga Moiseeva .....	165
Gambar 4. 47 ilustrasi orang obesitas .....	166
Gambar 4. 48 wayang Batara Kala .....	166
Gambar 4. 49 wayang Batara Kala .....	167
Gambar 4. 50 Patung kepala Batara Kala di Candi Jago .....	167
Gambar 4. 51 Patung kepala Batara Kala di Candi Panataran.....	167
Gambar 4. 52 Naga Antaboga dalam pewayangan Jawa .....	168
Gambar 4. 53 desain The Divine Dragon pada game Sekiro : Shadow Die Twice.....	168
Gambar 4. 54 peralatan tani seperti bendo dan semacamnya .....	169
Gambar 4. 55 Ilustrasi variasi keris di Jawa .....	169

Gambar 4. 56 ilustrasi persenjataan yang ada di Jawa.....	170
Gambar 4. 57 Ilustrasi Item dalam game .....	170
Gambar 4. 58 ilustrasi Item potion karya yana Pronskaya.....	171
Gambar 4. 59 ilustrasi Bamboo Aged Spirits.....	171
Gambar 4. 60 rumah gubuk.....	172
Gambar 4. 61 muara sungai Yeh Ho .....	172
Gambar 4. 62 tepi pantai kota Tuban .....	172
Gambar 4. 63 Lumpur lapindo .....	173
Gambar 4. 64 Desain Karakter Sura .....	173
Gambar 4. 65 Desain Karakter Sura – wujud asli .....	174
Gambar 4. 66 Desain Karakter Baya.....	175
Gambar 4. 67 Desain Karakter Baya – wujud asli .....	176
Gambar 4. 68 Desain Karakter Naga Dwipancer.....	176
Gambar 4. 69 Desain Karakter Batara Kala.....	177
Gambar 4. 70 Desain Karakter Batara Kala – wujud asli .....	177
Gambar 4. 71 Desain Karakter Khan .....	178
Gambar 4. 72 Desain Karakter Raden Jaya .....	178
Gambar 4. 73 Desain Karakter Raden Katwang .....	179
Gambar 4. 74 Desain Karakter Raden Nagara – Kala Gemet.....	179
Gambar 4. 75 Desain Karakter Kalengka .....	180
Gambar 4. 76 Desain Karakter Prajurit Sura & Baya .....	180
Gambar 4. 77 Desain Karakter Dwarapala Maragaluhan .....	181
Gambar 4. 78 Desain Karakter Anemasta.....	181
Gambar 4. 79 Desain Karakter Buto .....	182
Gambar 4. 80 Desain Karakter Tataban.....	182
Gambar 4. 81 Desain Karakter Pricilan .....	183
Gambar 4. 82 Desain Karakter Dalang Karungrungan .....	183
Gambar 4. 83 Desain Karakter Cenayang Wati.....	184
Gambar 4. 84 Desain Karakter Kartograper Mongol - Od.....	184
Gambar 4. 85 Desain Karakter Penempa – Mpu Galuhan .....	185
Gambar 4. 86 Desain Karakter Batara Wisnu .....	185
Gambar 4. 87 Desain Karakter Pengayuh Kapal .....	186

Gambar 4. 88 Desain Karakter Character Class - Prajurit .....	186
Gambar 4. 89 Desain Karakter Character Class - Perampok .....	187
Gambar 4. 90 Desain Karakter Character Class - Dukun .....	187
Gambar 4. 91 Desain Karakter Character Class - Jawara .....	188
Gambar 4. 92 Desain Karakter Character Class - Sukerta .....	188
Gambar 4. 93 Desain Senjata Gada Bumi Baya .....	189
Gambar 4. 94 Desain Senjata Trisula Samudra .....	189
Gambar 4. 95 Desain Senjata – Cakra Sudarsana .....	189
Gambar 4. 96 Desain Senjata – Golok Katwang.....	190
Gambar 4. 97 Desain Senjata – Pedang Lengkung Genghis & Garuda.....	190
Gambar 4. 98 Desain Senjata – Wajra Caya .....	191
Gambar 4. 99 Desain Senjata – Keris Darmalaksa & Prayatna .....	191
Gambar 4. 100 Desain Senjata – Keris Angkara Murka .....	192
Gambar 4. 101 Desain Senjata – Variasi Tombak & Tongkat.....	192
Gambar 4. 102 Desain Senjata – Variasi Gada .....	192
Gambar 4. 103 Desain Senjata – Variasi Golok .....	193
Gambar 4. 104 Desain Senjata – Variasi Keris.....	193
Gambar 4. 105 Desain Item – Bambu Amerta & upgrade Material .....	194
Gambar 4. 106 Desain Item – Telur Hitam.....	194
Gambar 4. 107 Desain Item – Rajahan Batara Wisnu .....	195
Gambar 4. 108 Desain Arca – Save Point.....	195
Gambar 4. 109 Desain Icon Leveling Up System.....	196
Gambar 4. 110 Desain Environment - Muara Sungai Hujunggaluh .....	196
Gambar 4. 111 Desain Environment - Bolongan Ari-ari .....	197
Gambar 4. 112 Desain Environment - Kawah Pulau Panandhan.....	197
Gambar 4. 113 Desain Logo Perancangan.....	198
Gambar 4. 114 cover buku Concept Art Game RPG Sura & Baya .....	198
Gambar 4. 115 cuplikan buku concept art Sura & Baya - Pendahuluan.....	199
Gambar 4. 116 cuplikan buku concept art Sura & Baya – Character Design .....	200
Gambar 4. 117 cuplikan buku concept art Sura & Baya – Concept Game.....	200
Gambar 4. 118 Desain T-Shirt .....	201
Gambar 4. 119 Desain Sticker .....	202

Gambar 4. 120 Desain Gantungan Kunci .....	202
Gambar 4. 121 Desain Book mark.....	203
Gambar 4. 122 Desain Banner .....	203
Gambar 4. 123 Desain GSM .....	204
Gambar 4. 124 Desain Poster.....	205
Gambar 4. 125 Desain Katalog Pameran .....	205
Gambar Lampiran. 1 Dokumentasi Pameran .....	2099



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

*Video game* merupakan permainan berbasis digital yang kebanyakan didesain sebagai sarana hiburan (Natkin, 2006, pp. 1-14). Dalam proses produksi atau pengembangan *video game*, folklor merupakan salah satu sumber budaya yang dekat dengan *video game*. Dalam buku Folklor Indonesia yang ditulis oleh James Danandjaja, folklor adalah suatu bentuk kebudayaan kolektif, yang diwariskan secara turun-temurun dan tersebar dalam bentuk lisan maupun dengan alat bantu pengingat apapun. Dikarenakan sifat dari folklor yang terlahir dari kelompok masyarakat tertentu, folklor memiliki nilai budaya seperti kebiasaan dan kebudayaan masyarakat, kepercayaan dan pesan moral yang cocok dijadikan sumber referensi untuk pembuatan *video game*. Menurut Cheng Meng dalam jurnal yang berjudul "*A Study On Folk Literature Resource to Video Game*" (Meng, A Study on Folk Literature Resource to Video Game, 2021, pp. 229-233), *Folk Literature* atau Literasi Rakyat seperti rumah harta yang menyediakan bahan kaya akan budaya untuk digunakan dalam konstruksi *video game* secara materil dan spritual. Banyak *video game* yang menggunakan folklor sebagai sumber inspirasi atau referensi dalam pengembangan *game* mereka dan mendapat popularitas global seperti *Elden Ring* dan *God of War Ragnarok* yang memperoleh berbagai nominasi di *The Game Awards 2022* (Kerr, 2022). Adapun judul lainnya yang memiliki pengaruh folklor yang cukup kuat yang juga memenangkan nominasi *game of the year* di tahun-tahun sebelumnya seperti *The Witcher 3*, *God of War* dan *Sekiro : Shadow Die Twice* (Testa, 2022). Fenomena ini menjadi indikasi bahwa folklor merupakan salah satu sumber yang cocok dan potensial untuk pembuatan *video game*, Terlebih untuk Indonesia yang terkenal akan keanekaragaman budaya dan folklor nya.

Salah satu dari sekian banyak folklor yang tersebar di Nusantara adalah Legenda Sura & Baya. Legenda Sura & Baya menceritakan tentang pertarungan antara Sura (ikan hiu) dan baya (buaya), karena adanya pelanggaran perjanjian wilayah teritorial yang telah ditentukan. Pertarungan ini sering dikait-kaitkan dan dipercaya sebagai asal-muasal nama kota Surabaya.

Dari peristiwa inilah lambang kota madya surabaya dibuat dan lambang itu adalah gambar Sura dan Baya (jatmiko, 2018, pp. 7-9). Meski legenda ini cukup dikenal karena merupakan lambang dari kota Surabaya itu sendiri, legenda Sura & Baya ini juga tidak tercantum atau disinggung di website resmi kota Surabaya sendiri seperti [surabaya.co.id](http://surabaya.co.id) dan [sparkling.surabaya](http://sparkling.surabaya). Legenda ini juga jarang diangkat dan diolah di industri kreatif seperti film dan *video game*, meski berdasarkan jurnal Cheng meng. kebanyakan legenda Sura & Baya dialih wahanakan kedalam konten-konten pendek seperti video pendek di youtube atau buku dongeng untuk anak-anak, dimana minim adanya proses kreatif yang menghasilkan konsep baru yang lebih relevan dengan perkembangan jaman karena hanya bertujuan untuk mengubah medium cerita legenda Sura & Baya.

Fakta tentang keanekaragaman budaya dan folklor di Indonesia belum memberi pengaruh yang cukup signifikan terhadap industri *game* di Indonesia, melihat jaranganya folklor lokal diangkat kedalam pengembangan *game* di Indonesia. Dilihat dari katalog *game* Indonesia 2022 yang diterbitkan oleh Asosiasi Game Indonesia (AGI), terdaftar 37 pengembang *game* lokal dengan total *game* yang telah dirilis dan masih dalam tahap pengembangan sebanyak 159 judul *game*, hanya 12 dari 159 judul *game* yang mengangkat budaya atau folklor lokal dalam pengembangan *game* mereka. Banyak pengembang *game* lokal yang masih terpengaruh atau mengangkat tema-tema dari kebudayaan negara lain. Pengaruh ini disebabkan dominasi *game-game* buatan negara lain di pasar *game* Indonesia. Pendapatan pasar *game* Indonesia yang pada tahun 2020 dikuasai oleh industri *game* asing, dimana industri *game* Indonesia hanya menguasai sekitar 0,4% dari total pendapatan yang mencapai USD1,74 miliar (Arradian, 2022). Terbentuknya pasar *game* yang didominasi oleh *game* internasional mempengaruhi pengembangan *game* di Indonesia. Pengembangan *game* dengan konsep yang berbeda dengan pasar yang ada cukup beresiko, sehingga banyak *game-game* lokal mengambil konsep yang relevan dengan pasar yang ada. Kondisi inilah yang menyebabkan jaranganya pengembang *game* lokal mengangkat budaya atau folklor lokal pada pengembangan *game* mereka.

Berangkat dari latar belakang dan permasalahan diatas, Berangkat dari latar belakang dan permasalahan diatas, maka penulis mengangkat Legenda Sura & Baya ke dalam perancangan *Concept Art Game* RPG Suro dan Boyo dengan mengacu pada metode yang digunakan oleh pengembang *game* global, pada pengolahan budaya atau folklor yang diangkat sebagai pondasi *game* mereka tanpa meninggalkan karakteristik folklor yang diangkat dalam pengembangan *game* mereka yang telah eksis dikancah global.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana data didapatkan melalui riset literasi seperti buku, jurnal dan semacamnya serta melakukan observasi atau wawancara bila memungkinkan. Data yang didapat kemudian diolah dan dianalisis untuk kemudian digunakan sebagai bahan perancangan *Concept Art Game RPG* Sura & Baya.

*Concept Art* menjadi media pilihan paling tepat karena *Concept Art* merupakan ilustrasi atau desain awal yang berisi ide-ide awal sebelum akhirnya diaplikasikan kedalam desain akhir (Ansaldi, 2020). *Concept art* sangat cocok sebagai media untuk menyalurkan ide-ide atau konsep perancangan *game* serta menyampaikan proses dan pengolahan literasi budaya, sejarah dan aspek lainnya menjadi konsep baru yang penting sebagai referensi untuk pengembang *game* lokal.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *concept art game* RPG Sura & Baya dengan mengadaptasi dan mengalih wahanakan folklor lokal khususnya folklor Sura & Baya sebagai sumber inspirasi kedalam bentuk baru?

## **C. Batasan Perancangan**

Batasan perancangan ini berfokus pada visualiasi konsep dalam *game* seperti karakter, *environment*, senjata, item dan sebagainya dengan adaptasi penggabungan budaya Indonesia, sejarah, cerita rakyat, legenda atau sumber literasi lainnya yang cocok dengan *setting* cerita Legenda Sura & Baya

#### **D. Tujuan Perancangan**

1. Menciptakan perancangan *concept art game* RPG berdasarkan adaptasi folklor legenda Sura & Baya,
2. sebagai upaya untuk mengalihwahkan folklor Sura & Baya kedalam bentuk konsep *game* yang meliputi *worldbuilding*, cerita, desain karakter, item, environment dan sebagainya.
3. Sebagai bentuk respon terhadap fenomena popularitas *game* yang mengangkat folklor lokal di industri *game* internasional.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Pengembang *Game*

Perancangan *Concept Art Game* RPG Suro & Boyo diharapkan dapat memberi inspirasi kepada pengembang *game* lokal untuk mengkreasikan budaya lokal dan menjadi referensi dalam pengembangan *game* kedepannya.

2. Bagi Masyarakat

Perancangan *concept art* ini diharapkan dapat menjadi stimulus yang dapat menarik minat masyarakat terhadap budaya lokal.

3. Bagi Mahasiswa DKV

Perancangan ini diharapkan dapat membantu atau menambah referensi untuk perancangan serupa.

#### **F. Definisi Operasional**

1. *Video Game*

*Video game* merupakan permainan berbasis digital atau media interaktif audiovisual yang memiliki tujuan utama sebagai sarana hiburan bagi penggunanya, yang pada penggunaannya menggunakan mesin berbasis teknologi komputer (Natkin, 2006, pp. 1-14).



## 2. Fantasi

Fantasi adalah sebuah *genre* dalam literasi maupun media seni lainnya yang menceritakan dunia fiksi dimana sihir dan hal-hal supranatural ada, dengan berbagai macam ras dan makhluk fiktif didalamnya. (Master Class, 2021)

## 3. *Dark Fantasy*

*Dark Fantasy* adalah subgenre dari fantasi yang merupakan perpaduan antara genre fantasi dan horror, yang biasa menampilkan cerita fantasi dengan suasana yang mencekam, suram dan mengerikan dalam pembawaan cerita dan temanya. (Master Class, 2021)

## 4. *Role-Playing Game*

*Role-Playing Game* atau RPG adalah tipe *game* dimana pemain dapat memilih dan memainkan sebuah peran dalam *game* dan mengikuti alur cerita atau narasi *game*, melalui serangkaian misi utama dan misi sampingan yang ada didalam *game*. *game* RPG biasa berfokus pada pembuatan, kustomisasi dan pertumbuhan karakter dengan dunia fiksi yang kaya akan cerita dan *lore* dalam pembuatan dunianya. (Fullerton, 2019, pp. 57, 475)

## 5. *Concept Art*

*Concept Art* merupakan ilustrasi atau desain awal yang berisi ide-ide awal sebelum akhirnya diaplikasikan kedalam desain akhir (Ansaldi, 2020).

## 6. *Folklor*

Folklor menurut James Danandjaja dalam bukunya yang berjudul Folklor Indonesia, adalah suatu bentuk kebudayaan kolektif, yang diwariskan secara turun-temurun dan tersebar dalam bentuk lisan maupun dengan alat bantu pengingat apapun. Dikarenakan sifat dari folklor yang terlahir dari kelompok masyarakat tertentu, folklor memiliki nilai budaya

seperti kebiasaan dan kebudayaan masyarakat, kepercayaan dan pesan moral (Danandjaja, 1984, pp. 1-5)

#### 7. *Surabaya*

Surabaya adalah kota metropolitan yang merupakan ibukota dari Jawa Timur dan merupakan kota terbesar kedua di Indonesia, yang memiliki luas 350,54 km<sup>2</sup> dengan jumlah penduduk lebih dari 5 juta penduduk dan dikenal sebagai kota pahlawan. (Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya Office, n.d.)

#### 8. *Sura & Baya*

Sura & Baya adalah legenda asal Surabaya yang menceritakan pertarungan antara Sura (ikan hiu) dan baya (buaya), karena adanya pelanggaran perjanjian wilayah teritorial yang telah ditentukan. Pertarungan ini sering dikait-kaitkan dan dipercaya sebagai asal-muasal nama kota Surabaya. (jatmiko, 2018, pp. 7-9).

#### 9. *Alih Wahana*

Alih wahana adalah pengubahanan media suatu karya seni ke dalam bentuk media lain, dimana dalam prosesnya terjadi perubahan atau penyesuaian yang sesuai dengan media yang akan dibuat. (Damono, 2018, pp. 9-13)

#### 10. *Loose Adaptation*

Loose adaptation adalah metode adaptasi suatu karya seni kedalam bentuk lain, dimana dalam metode adaptasinya tidak terikat dengan sumber terkait dan hanya mengambil sebagian ide cerita yang kemudian akan dikembangkan secara independen. (Giannetti, 2001, pp. 405-410)

### **G. Metode Perancangan**

#### 1. *Data yang dibutuhkan:*

##### a. Primer

Data yang didapatkan melalui observasi lapangan seperti wawancara dengan narasumber maupun data yang dapat diperoleh dari buku-buku dan sumber literatur lain yang memiliki kaitan dengan *video game* dan *concept art* serta topik yang diangkat.

b. Sekunder

Data yang didapat di internet seperti situs web, blog artikel, maupun media sosial yang berhubungan dengan *concept art game*, Legenda Suro & Boyo, cerita rakyat, mitos maupun literasi lainnya yang berkaitan dengan budaya Indonesia.

2. *Teknik Pengumpulan Data*

Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan melakukan studi pustaka, studi literatur, maupun observasi lapangan

3. *Studi Pustaka*

Melakukan kajian dari perancangan *concept art* sejenis atau yang sudah ada sebagai referensi yang dapat memperkuat perancangan.

4. *Instrumen pengumpulan data*

a. Laptop

Digunakan sebagai media pengumpulan dan penyimpanan data

b. Smartphone

Digunakan sebagai perekam suara atau video dilapangan saat proses wawancara atau pengumpulan data visual.

c. Buku

Sebagai media untuk mencatat hasil riset dari sumber literasi yang tidak dapat didokumentasikan.

5. *Metode Analisis Data*

Dalam menganalisis data dalam perancangan ini digunakan metode 5W+1H yang diharapkan dapat menggali informasi yang jelas dan tepat.

1. *What* (Apa): Apa tujuan dan subjek yang diangkat dalam perancangan *concept art game* ini?
2. *Who* (Siapa): Siapa saja target sasaran dalam perancangan ini?
3. *Why* (Mengapa) : Mengapa perancangan *concept art* ini perlu dibuat?
4. *Where* (Dimana): Dimana *concept art game* ini akan diluncurkan?
5. *When* (Kapan): Kapan *concept art game* ini akan diluncurkan?
6. *How* (Bagaimana): Bagaimana mengolah folklor legenda Sura & Baya kedalam *concept art game* RPG yang relevan dengan industri *game* saat ini?



## H. Skematik Perancangan

