

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* GAME PENCAK
SILAT BETAWI**



Barkah Akbar Ramadhan

NIM: 1812547024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* GAME PENCAK
SILAT BETAWI**



**TUGAS AKHIR INI DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SENI RUPA
DAN DESAIN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH GELAR
S-1 DALAM BIDANG**

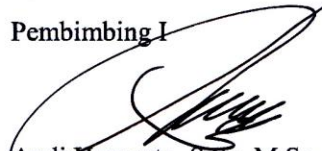
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.

2025

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN CONCEPT ART PENCAK SILAT BETAWI diajukan oleh Barkah Akbar Ramadhan, 1812547024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 08 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

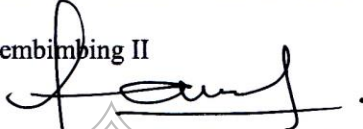
Pembimbing I



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

NIP 198011252008121003/ NIDN 0025118007

Pembimbing II



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

NIP 197802212005011002/ NIDN 0021027802

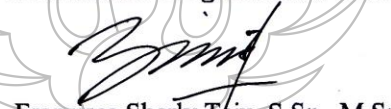
Cognate



Dr. Drs. Arif Agung Sawasono, M.Sn.

NIP 196711161993031001/ NIDN 0016116701

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa



Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T

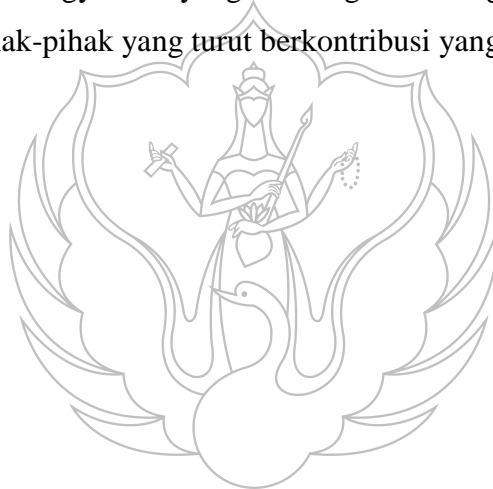
NIP 197010191999031001/ NIDN 0019107005

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses pembuatan dan penyelesaian perancangan ini tentunya tak lepas dari adanya dukungan dalam bermacam bentuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena atas kehendak dan tuntunan-Nya Tugas Akhir ini bisa dilaksanakan dan terselesaikan.
2. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Fransisca Sherly Taju, S. Sn., M.Sn, selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
6. Dosen Pembimbing I, Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn., yang telah membantu penulis mengembangkan ide-ide dalam perancangan ini.
7. Dosen Pembimbing II, Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T., yang senantiasa membantu serta mengoreksi proses ide dan penulisan.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali ilmu pengetahuan, pengalaman, dan arahan selama perkuliahan hingga penghujung Tugas Akhir ini.
9. Kepada orang tua yang sudah mendukung dan memberikan saya semangat untuk menyelesaikan perancangan.
10. Kepada teman saya Sarah Sekar “Segar” Kinanti yang sudah meminjamkan kamar serta komputer disaat-saat krusial.
11. Kepada teman saya Nouzhan Kharim yang sudah membantu dalam masalah penulisan.

12. Kepada Teman-teman ‘Kanehitsuyo-gumi’ yang memberikan semangat serta menghibur disaat berkerja dengan mengganggu ketenangan kamar hingga berakhir tugas ini butuh 3 semester.
13. Teman-teman grup Sobat Fomo yang memberikan hadiah serta hiburan disaat sulit.
14. Teman-teman discord ‘Telorist’ yang menghibur dan menemani hingga dini hari ketika bertugas.
15. Teman seangkatan Prau Layar DKV 18, khususnya Ananda ‘Kacong’ Abidas dan Om Bud yang sudah menemani di masa-masa akhir perancangan tugas akhir.
16. Keluarga yang sudah mendukung secara doa dan materi pada masa kuliah.
17. Café-café sekitar Yogyakarta yang didatangi dari siang hingga pagi.
18. Dan seluruh pihak-pihak yang turut berkontribusi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkahnya yang sudah memberikan kesempatan kemampuan dan membeberkati pembuatan sehingga Laporan Tugas Akhir Perancangan *Concept Art Game* Pencak Silat Betawi dapat diselesaikan mengikuti segala ketentuan yang berlaku.

Laporan ini mengangkat topik Pencak Silat Betawi dan cerita Si Pitung yang kemudian disampaikan dalam bentuk *concept art game action-rpg* yang mengenalkan dengan permainan aksi dan fitur-fitur permainan.

Demi menyempurnakan keseluruhan laporan ini, penulis berharap diberikannya kritik dan saran terkait perancangan ini yang kemudian akan digunakan dalam proses pengembangan karya agar dapat menjadi lebih baik. Terlebih lagi karya ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi para pembaca.



Yogyakarta, 18 Desember 2024

Penulis

Barkah Akbar Ramadhan

ABSTRAK

Pencak silat betawi merupakan salah satu jenis bela diri dan budaya sudah ada setidaknya 200 ratus tahun. Namun dikarenakan efek globalisasi di abad 21 ini banyak budaya Indonesia salah satu nya pencak silat betawi yang dianggap tidak lagi relevan. Dengan berjalanya waktu jika keadaan akan tetap seperti ini maka eksistensi pencak silat betawi akan mulai punah dan termakan oleh bela diri luar lainnya. *Game action-RPG* yang sangat kental dengan aksi dan tetap memberikan daya lihat yang mendetail terhadap konsepnya. *Cyberpunk* sebagai tema futuristik yang naik didunia kultur populer dapat menjadi sarana baik untuk menarik daya tarik audiens. Dengan 5w+1H menganalisa berbagai buku mengenai pencak silat Betawi, proses pembuatan *concept art* serta jenis-jenis permainan *role-playing* dirancanglah *concept art* ini yang bertujuan untuk memberi ide serta langkah awal untuk pengembang video gim baik di Indonesia atau pun luar negeri untuk memberikan pengalaman bermain video gim asik dan menarik yang dapat membangkitkan daya tarik pencak silat betawi.

Kata Kunci : *Action-RPG*, Pencak Silat Betawi, *Cyberpunk*



ABSTRACT

Pencak silat Betawi is one of the martial art that has been exist for atleast 200 year, bur because of globalisation in 21st century a lot of Indonesian culture specially pencak silat Betawi tend to be irrelevant, and if the state goes on eventually the existence of this art will deteriorate from the mind of the people eaten up by other form of martial arts. Video game specially action-rpg that really explore both action and the aspect of one concept, and Cybepunk as a genre that has been rising lately in popularity in pop culture could be good way as a media to convey pencak silat Betawi. Using 5w+1H to analyze books and articles on how to make concept, pencak silat betawi culutures and game genre the data gather are use to design video game concept art of pencak silat betawi in hope that it could entize reader specially the video game developer to make the game that in return could rejunevate the interest on pencak silat betawi.

Key Words : Action-RPG, Pencak Silat Betawi, Cyberpunk.



DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| UCAPAN TERIMA KASIH | IV |
| KATA PENGANTAR..... | VI |
| ABSTRAK | VII |
| ABSTRACT..... | VIII |
| DAFTAR ISI..... | IX |
| DAFTAR GAMBAR..... | XI |
| BAB I..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 3 |
| C. Tujuan Perancangan..... | 3 |
| D. Batasan Masalah | 3 |
| E. Manfaat Perancangan..... | 3 |
| F. Definisi Operasional | 5 |
| G. Metode Perancangan..... | 5 |
| H. Skematika Perancangan | 7 |
| BAB II..... | 8 |
| A. Pencak Silat dan Budaya Betawi | 8 |
| B. Tinjauan Game Role-Playing..... | 19 |
| C. <i>Game</i> RPG dan Budaya Terkait yang Tersirat..... | 22 |
| D. Concept art..... | 26 |
| E. Analisis | 30 |
| BAB III..... | 32 |
| A. Konsep Kreatif | 32 |
| B. Konsep Media | 32 |
| C. Program Media..... | 35 |
| 1. Judul Permainan..... | 35 |
| 2. Logo | 35 |
| 3. Konsep Permainan | 35 |
| 4. Sinopsis..... | 40 |
| 5. Level/Script..... | 40 |
| 6. Karakter..... | 43 |
| 7. Suasana | 46 |

| | |
|------------------------------|-----------|
| 8. Barang | 47 |
| 9. Merchandise | 48 |
| BAB IV | 49 |
| A. Pengembangan Visual | 49 |
| B. Desain Final | 67 |
| BAB V | 86 |
| A. Kesimpulan | 86 |
| B. Saran | 87 |
| DAFTAR PUSTAKA | 89 |
| LAMPIRAN | 91 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Scene ancang-ancang <i>The Raid 2</i> | 6 |
| Gambar 2.2 Scene <i>The Raid 2</i> dalam <i>pop culture</i> | 7 |
| Gambar 2.3 Scene <i>The Raid 2</i> dalam <i>pop culture</i> | 8 |
| Gambar 2.4 Scene <i>The Raid 2</i> dalam <i>pop culture</i> | 9 |
| Gambar 2.5 Scene <i>The Raid 2</i> dalam <i>pop culture</i> | 20 |
| Gambar 2.6 Gerak Praktikal dan Implementasi Kreatif..... | 21 |
| Gambar 2.7 <i>Game Sifu</i> | 22 |
| Gambar 2.8 Permainan <i>Dynasty Warriors 9</i> | 23 |
| Gambar 2.9 Cover permainan <i>Kena Bridge of Spirits</i> | 29 |
| Gambar 3.1 Gaya Visual <i>realistic-stylized</i> dalam gim <i>Cyberpunk 2077</i> | 29 |
| Gambar 3.2 <i>Concept Art</i> salah satu karakter gim <i>Street Fighter 6</i> | 31 |
| Gambar 3.3 Ilustrasi karakter Si Pitung..... | 31 |
| Gambar 4.1 Gambar Konsep Si Pitung..... | 47 |
| Gambar 4.2 Gambar Konsep Si Pitung..... | 47 |
| Gambar 4.3 Gambar Konsep Si Pitung..... | 48 |
| Gambar 4.4 Gambar Konsep <i>The Boss</i> | 48 |
| Gambar 4.5 Gambar Konsep <i>The Boss</i> | 49 |
| Gambar 4.6 Gambar Konsep <i>The Doctor</i> | 49 |
| Gambar 4.7 Gambar Konsep <i>The Doctor</i> | 50 |
| Gambar 4.8 Gambar Konsep Musuh Ringan Ceblek..... | 50 |
| Gambar 4.9 Gambar Konsep Musuh Ringan Ceblek..... | 50 |
| Gambar 4.10 Gambar Konsep Musuh Ringan Ceblek..... | 51 |
| Gambar 4.11 Gambar Konsep Musuh Besar..... | 51 |
| Gambar 4.12 Gambar Konsep Musuh Besar..... | 51 |
| Gambar 4.13 Gambar Konsep Musuh Besar..... | 52 |
| Gambar 4.14 Gambar Konsep Musuh Super..... | 52 |
| Gambar 4.15 Gambar Konsep Musuh Super..... | 53 |
| Gambar 4.16 Gambar Konsep Musuh Super..... | 53 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.17 Gambar Konsep <i>User Interface</i> | 54 |
| Gambar 4.18 Gambar Konsep <i>User Interface</i> | 54 |
| Gambar 4.19 Gambar Konsep Barang Level Up | 54 |
| Gambar 4.20 Gambar Konsep Barang Level Up | 55 |
| Gambar 4.21 Gambar Konsep Barang Level Up | 55 |
| Gambar 4.22 Gambar Konsep Barang Level Up | 56 |
| Gambar 4.23 Gambar Konsep Golok..... | 57 |
| Gambar 4.24 Gambar Konsep Lokasi..... | 57 |
| Gambar 4.25 Gambar Konsep Lokasi..... | 58 |
| Gambar 4.26 Gambar Konsep Lokasi..... | 58 |
| Gambar 4.27 Gambar Konsep Lokasi..... | 59 |
| Gambar 4.28 Gambar Konsep Lokasi..... | 59 |
| Gambar 4.29 Gambar Konsep Lokasi..... | 59 |
| Gambar 4.30 Gambar Konsep Lokasi..... | 60 |
| Gambar 4.31 Gambar Konsep Lokasi..... | 60 |
| Gambar 4.32 Gambar Konsep Lokasi..... | 61 |
| Gambar 4.33 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 61 |
| Gambar 4.34 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 61 |
| Gambar 4.35 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 62 |
| Gambar 4.36 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 62 |
| Gambar 4.37 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 62 |
| Gambar 4.38 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 63 |
| Gambar 4.39 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 63 |
| Gambar 4.40 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 63 |
| Gambar 4.41 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 64 |
| Gambar 4.42 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 64 |
| Gambar 4.43 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 64 |
| Gambar 4.44 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 64 |
| Gambar 4.45 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 64 |
| Gambar 4.46 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”..... | 65 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.47 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 65 |
| Gambar 4.48 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 65 |
| Gambar 4.49 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 65 |
| Gambar 4.50 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 66 |
| Gambar 4.51 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 66 |
| Gambar 4.52 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 66 |
| Gambar 4.53 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 67 |
| Gambar 4.54 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 67 |
| Gambar 4.55 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 67 |
| Gambar 4.56 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 67 |
| Gambar 4.57 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 68 |
| Gambar 4.58 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 68 |
| Gambar 4.59 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 68 |
| Gambar 4.60 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 69 |
| Gambar 4.61 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 69 |
| Gambar 4.62 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 69 |
| Gambar 4.63 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 70 |
| Gambar 4.64 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 70 |
| Gambar 4.65 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 70 |
| Gambar 4.66 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 71 |
| Gambar 4.67 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 71 |
| Gambar 4.68 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 71 |
| Gambar 4.69 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 71 |
| Gambar 4.70 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 72 |
| Gambar 4.71 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 72 |
| Gambar 4.72 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 72 |
| Gambar 4.73 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 72 |
| Gambar 4.74 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 73 |
| Gambar 4.75 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 73 |
| Gambar 4.76 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120” | 73 |

Gambar 4.77 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”73
Gambar 4.78 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”74
Gambar 4.79 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”74
Gambar 4.80 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”74
Gambar 4.81 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”75
Gambar 4.82 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”75
Gambar 4.83 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”75
Gambar 4.83 Buku Concept Art “Si Pitung: Jakarta 2120”75



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pencak Silat, bela diri khas indonesia nusantara yang walau sumber menyatakan waktu yang berbeda tetapi sudah ada sebelum abad 12 ini menjadi salah satu budaya indonesia yang mendarah daging, dari peperangan di zaman kerajaan hingga pada jaman penjajahan. Nilai nilai yang terdapat bela diri ini tidak hanya mengajarkan bagaimana untuk membela diri atau menjadi tangguh tetapi juga menjadikan seorang menjadi rendah hati dan percaya serta menjunjung keadilan. Pencak silat dari betawi sendiri biasa disebut dengan maen pukulan aliran pencak silat yang lahir pada masa penjajahan belanda di tahun 1800 an di daerah Batavia atau Jakarta. Pencak silat sudah diakui oleh UNESCO pada 2019 sebagai Warisan Budaya Takbenda, Penobatan tersebut dilakukan di acara *Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* yang berlangsung di Kolombia tetapi sayangnya cagar budaya ini menurut Ketua Perkumpulan Betawi Kita, Roni Adi Tenabang pada wawancara oleh kompas menyatakan pencak silat betawi mulai tidak dihargai oleh anak muda indonesia itu sendiri, terutama pencak silat Betawi budaya khas Jakarta yang memiliki stigma “kampungan” yang mulai terpikirkan, teruma semakin masuknya budaya luar seperti Muaythai, Taekwondo dan Karate.

Video Gim di indonesia telah menjadi sektor industri yang sangat maju, berdasarkan Statista.com (2022) industri game di Indonesia pada tahun 2022 telah mencapai 980,91 juta dollar Amerika Serikat dalam keuntungan pembelian dan dengan 69% pemain game di Indonesia berumur 16 hingga 34 tahun. Lalu dengan munculnya game Seperti SIFU, Witcher, atau di Dynasty Warrior dimana game menjadi media yang tidak hanya menjadi nilai entertainment tetapi juga media untuk menyampaikan budaya menjadikan video game menjadi media yang cocok untuk menyampaikan pesan budaya Pencak silat terhadap generasi muda.

Si Pitung cerita rakyat Betawi asal Batavia atau yang sekarang bernama Jakarta yang menceritakan pendekar membela rakyat dari tekanan pemerintahan VOC pada jaman itu. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa mengenai eksistensi cerita Si Pitung menyatakan bahwa cerita Si Pitung dikenal oleh lebih dari 90% anak-anak Betawi, tetapi dengan keadaan modern ini mayoritas mereka tidak bisa menemui sosok relevan (Amanat, Tri : 2019). Si Pitung sendiri terkenal oleh kemampuannya dalam menggunakan teknik bela diri pencak silat Betawi atau maen pukul dan menerapkan perilaku positif yang diajarkan dalam seni itu sendiri seperti sikap rendah hati dan menjunjung keadilan.

Perancangan concept art video game RPG yang memiliki kepanjangan yaitu *Role Playing Game*, dimana pemain bermain dengan mengambil alih atau asumsi dari karakter yang mereka mainkan. RPG sendiri termasuk genre yang cukup populer, dengan adanya game seperti *Elden Ring* atau *Witcher 3: Wild Hunt* yang memenangkan *Game of the year* berdasarkan *The game award* pada tahun 2022 dan 2015 dimana keduanya memiliki genre RPG, membuktikan adanya daya tarik pemain terhadap genre tersebut. Aspek yang biasa muncul dalam genre RPG diantaranya cerita yang imersif atau *Character Upgrade* dimana pemain harus belajar ilmu baru dengan cara bermain sehingga karakter yang dimainkan dapat melakukan kemampuan baru yang biasanya lebih baik dari sebelumnya demi menaklukkan tantangan yang lebih susah, aspek budaya pencak silat seperti nama teknik dan nilai luhur dapat dimasukkan dalam *video game* menggunakan sistem *Character Upgrade* dan narasi yang terinspirasi oleh cerita rakyat Si Pitung dengan harapan dapat menarik kembali minat anak muda.

Dengan kurangnya rasa bangga dan kepedulian anak muda dalam melestarikan budaya sendiri, dengan upaya melestarikan kebudayaan Pencak Silat Betawi maka akan dirancanglah sebuah *Concept art game* yang diinspirasi oleh cerita Si Pitung tanpa mengurangi atau mengubah kearifan lokal dan budaya yang berada dalam materi aslinya yang bertujuan untuk menginspirasi siswa untuk berbuat baik.

B. Rumusan Masalah

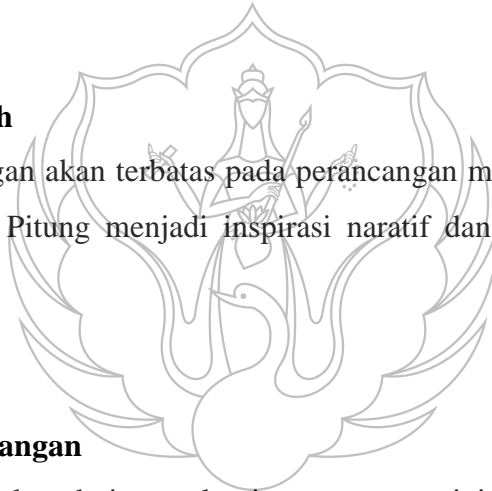
Bagaimana Perancangan *Concept art game* RPG yang bertujuan untuk mengenalkan pencak silat betawi melalui cerita rakyat si Pitung kepada anak muda.

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk membuat *concept art game* yang memiliki unsur unsur dari pencak silat betawi dikarenakan pencak silat betawi yang mulai tersingkirkan oleh olahraga dan beladiri lain.

D. Batasan Masalah

Perancangan akan terbatas pada perancangan media dalam bentuk *concept art game* dimana si Pitung menjadi inspirasi naratif dan aspek pencak silat di dalam permainannya.



E. Manfaat Perancangan

Efek yang diharapkan dari penyelesaian perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi generasi muda

Diharapkan dapat menghibur serta meningkatkan minat untuk mempelajari dan melestarikan budaya Indonesia terutama budaya pencak silat betawi.

2. Bagi Mahasiswa

Dapat dijadikan sebagai referensi untuk mahasiswa bawah dan juga setara baik secara konsep atau visual.

3. Bagi Institusi

Perancangan ini diharapkan dapat menambah kepustakaan Institut Seni Indonesia, sebagai referensi ilmu desain komunikasi visual dalam bidang perancangan *concept art*.



F. Definisi Operasional

1. Game

Game atau dapat diartikan sebagai Permainan merupakan aktivitas dengan tujuan bersenang-senang yang dapat dilakukan sendirian maupun bersamaan dengan orang lain.

2. Pencak Silat

Pencak silat merupakan bela diri yang berasal dari daerah nusantara dan sekitarnya.

3. Concept Art

Concept Art adalah suatu bentuk ilustrasi yang berfungsi sebagai media penyampaian ide pada tahap pra-produksi dari berbagai media seperti film, animasi, komik, game, dan lain-lain sebelum masuk ke dalam tahap produksi.

G. Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data

Metode perancangan akan menggunakan metode kualitatif, yang dilakukan dengan pengumpulan data melalui studi pustaka dan dokumentasi. Pengumpulan data akan di mulai dengan meninjau dan mendokumentasikan ahli Pencak Silat Betawi, serta studi literasi yang ada, kemudian mengidentifikasi ciri khas visual dan juga cara membuat Concept art

2. Analisis data

Data yang telah didapat akan dianalisis menggunakan metode 5w1H . Demi menemukan aspek aspek yang akan dipecah menjadi :

a. *What* (apa)

Apa nilai-nilai yang dapat digunakan dalam budaya pencak silat, betawi dan si pitung yang dapat dipakai sebagai dasar untuk membangun perancangan

b. *Who* (siapa)

Siapa target perancangan ditujukan untuk menyampaikan tujuan perancangan.

c. *Where* (dimana)

Dimana tempat yang tepat dalam setting untuk diadaptasikan dalam perancangan.

d. *When* (kapan)

Kapan jangkauan waktu yang tepat untuk digunakan didalam setting perancangan sehingga dapat menyampaikan pesan yang diinginkan

e. *Why* (kenapa)

Kenapa *Concept art game* menjadi media yang tepat untuk menyampaikan pesan yang diinginkan

f. *How* (bagaimana)

Bagaimana mengambil data yang sudah dimiliki lalu memprosesnya sehingga menjadi *concept art game*.

H. Skematika Perancangan

