

PERANCANGAN CONCEPT ART GAME
“BENGAWAN : THRONE WARS”



PERANCANGAN

Sabarudin

1112136024

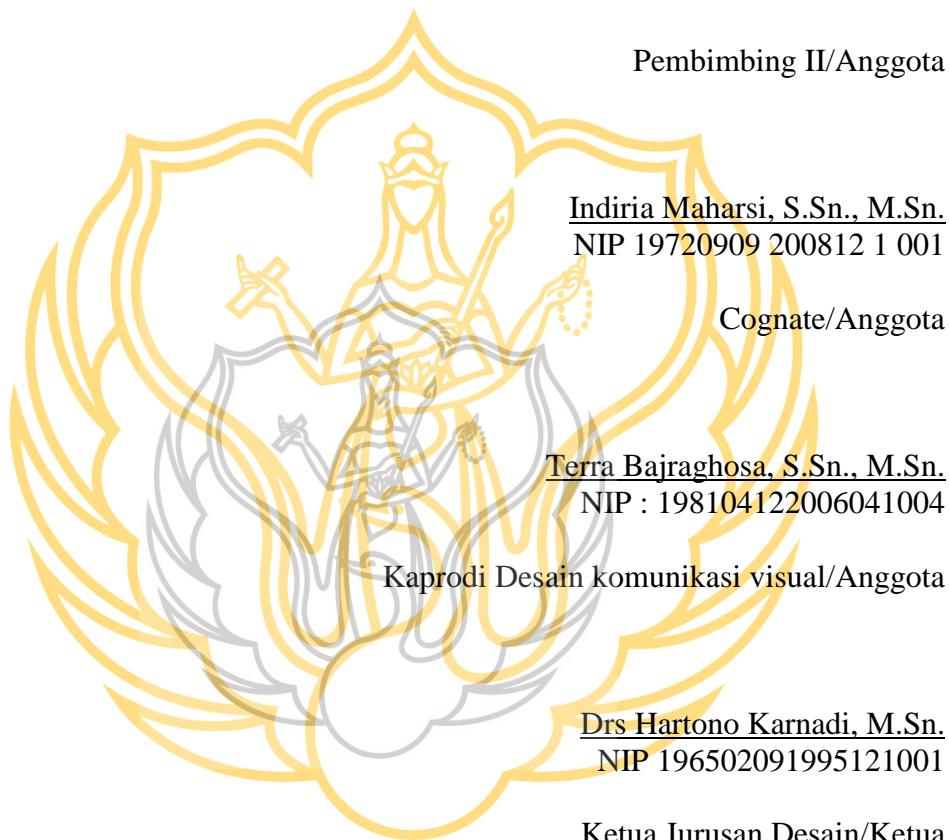
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
Dalam bidang Desain Komunikasi Visual
2016

Tugas Akhir Karya Desain ini telah disetujui oleh Pembimbing I, Pembimbing II dan Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pembimbing 1/Anggota

Drs. Baskoro S.B., M.Sn.
NIP 19650522 199203 1 003

Pembimbing II/Anggota



Drs. Baskoro S.B., M.Sn.
NIP 19650522 199203 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr.Suastiwi T, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

Pernyataan Keaslian

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sabarudin

Nim : 1112136024

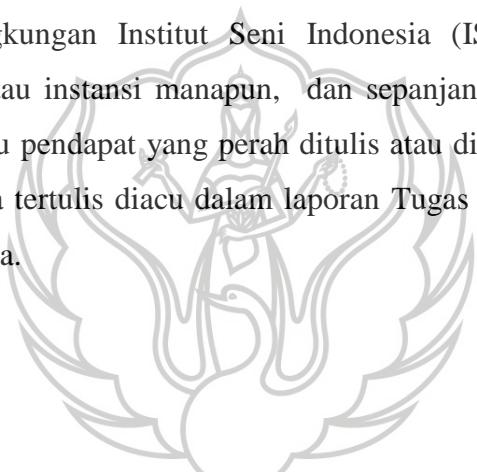
Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul : **Perancangan Concept Art Game “Bengawan : Throne Wars”**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan oleh pihak lain di lingkungan Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta maupun perguruan tinggi atau instansi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, Juli 2016

Sabarudin

NIM 1112136024

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan Rahmat Allah SWT yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang...

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk

(Alm) Ayahanda terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti.

Ibundaku tercinta, terimakasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik.

Adiku yang baik sekaligus sahabat, yang memberikan motivasinya.

Kalian adalah keluarga sekaligus tempat saya untuk kembali. disaat saya benar dan salah. disaat saya menang dan kalah. disaat saya suka dan duka. Teman-teman DKV ISI Angkatan 2011 senasib, seperjuangan dan sepenanggungan, terimakasih atas gelak tawa dan solidaritas yang luar biasa sehingga membuat hari-hari semasa kuliah lebih berarti. semoga tak ada lagi duka nestapa di dada tapi suka dan bahagia juga tawa dan canda

Semoga Allah SWT membalas jasa budi kalian dikemudian hari dan memberikan kemudahan dalam segala hal. aaminn.

Kata Pengantar

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka karya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

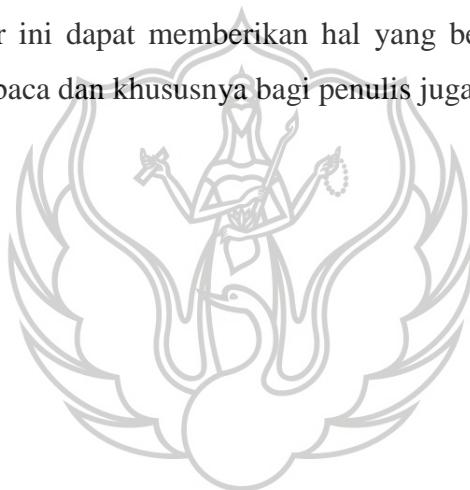
Tugas akhir yang berjudul “Bengawan :Throne Wars” sebagai salah satu upaya penulis untuk memperkenalkan kembali kebudayaan lokal dengan media baru yang lebih dekat dengan generasi muda saat ini. Karya ini di dedikasikan untuk generasi muda yang berkeinginan berkarya dengan memanfaatkan budaya lokal sebagai refensi utama dalam berkarya, dengan melihat perancangan ini diharapkan agar suatu saat nanti generasi pemuda akan lebih bangga untuk mengelola kebudayaan nusantara menjadi sebuah wacana baru yang bisa dimanfaatkan dan dikomunikasikan kepada masyarakat luas melalui sudut pandang yang berbeda agar lebih menarik, dan tidak terbatas di industri permainan saja, melainkan bisa dilakukan dengan media kreatif lainnya.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan tugas akhir ini hingga selesai. Terimakasih tersebut kami sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi T, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro S.B., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing II
6. Bapak Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik.

7. Segenap keluarga besar dosen dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas bimbingan ilmu dan bantuannya hingga penulis selesai menyusun tugas akhir ini.
8. Orang tua penulis terutama Ibu, yang telah membesar dan mendidik, serta memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
9. Terima kasih untuk adikku tersayang, yang telah mendukungku dalam segala hal baik yang aku lakukan
10. Rekan-rekan di Jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2011, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan tugas akhir ini. Terakhir penulis berharap, semoga tugas akhir ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis juga.



Yogyakarta, Juli 2016
Penulis,

Sabarudin

ABSTRAK

Sabarudin

Perancangan *Concept Art Game* "Bengawan : Throne Wars"

Perancangan *Concept Art game* "Begawan: Throne Wars" merupakan upaya yang dilakukan untuk memperkenalkan budaya dan kearifan lokal Jawa. Konsep kreatif ini menceritakan tentang kisah perang antara Jaka Tingkir melawan Arya Penangsang yang terjadi di tanah Jawa. Kisah tersebut diadaptasi dari cerita rakyat, mitos, dan legenda dalam teks-teks sastra Babad Tanah Jawa yang dikemas dalam cerita baru dan disajikan melalui cara yang lebih kreatif. Pembuatan konsep kreatif ini tidak hanya bertujuan untuk membuat orang Indonesia mengenal budaya negara dan kearifan lokalnya, tetapi juga untuk melestarikannya.

Proses desain dimulai dengan mengumpulkan berbagai referensi visual dari buku-buku dan bangunan bersejarah. Referensi yang terkumpul kemudian diubah menjadi *game* dengan desain baru yang memiliki konsep dunia fantasi. Kemudian, dijadikan sebuah buku yang menarik untuk dibaca dan mudah dimengerti. Karya ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang budaya kita. Dengan menggunakan konsep kreatif ini, pencipta berharap dapat mendorong masyarakat terutama generasi muda untuk memahami dan melestarikan kearifan lokal sebagai tanggung jawab yang kita pikul bersama-sama.

Kata kunci : Concept Art, Video Game, Bengawan

ABSTRACT

Design Concept Art Game “Bengawan : Throne Wars”

Designing the concept art of this game “Begawan: Throne Wars” is an effort made to acquaint Java’s culture and its local wisdom. This creative concept tells us the story of a war between Jaka Tingkir fortress against Arya Penangsang’s that breaks in Java land. The story is adapted from a folklore, myth, and legend in literary texts of Babad Tanah Jawa that is presented in a brand new story and in a more creative ways. This creative concept is created not only to make Indonesian people recognize their country’s culture and local wisdom, but also to conserve it through this interesting concept.

The design process is started with collecting various visual references from books and historical buildings. The collected references are then transformed into a new game design that has a fantasy world concept. Then, it is organized as an interesting book to read and easy to understand. Hopefully it can also give people new insights about our cultures. By using this concept art, the creator hopes it can encourage people especially the young generation to fathom and conserve the local wisdoms as a responsibility that we should bear together.

Keywords: Concept Art, Video Game, Bengawan



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Pernyataan Keaslian.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Abstrak.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar gambar.....	xi
Daftar Skema.....	xvi
Daftar Tabel.....	xvi



BAB.I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Perancangan.....	7
D. Batasan Lingkup perancangan.....	7
E. Manfaat Perancangan.....	7
F. Metode Perancangan.....	8
G. Skematika Perancangan.....	12

BAB.II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Identifikasi Objek Perancangan.....	13
B. Tinjauan Tentang Kerajaan Pajang.....	14
C. Tinjauan Tentang Tokoh Karakter Game.....	18
D. Landasan Teori.....	28
E. Tinjauan Tentang Concept art.....	35
F. Tinjauan Tentang Video Game.....	48
G. Analisis Data.....	52

H. Kesimpulan Analisis.....	53
-----------------------------	----

BAB.III

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Kreatif.....	54
1. Tujuan Kreatif.....	55
2. Strategi Kreatif.....	55
1) Konsep Game.....	55
2) Konsep Visual.....	56
3) Konsep Ide Cerita.....	57
4) Setting Cerita.....	58
5) Desain <i>Environment</i>	59
6) Konsep <i>Feature Bengawan : Throne Wars</i>	62
7) Desain Karakter Heroes, NPC, Troops.....	63
B. Konsep Media.....	68
1. Tujuan Media.....	68
2. Strategi Media.....	69
3. Program Kreatif.....	70

BAB.IV

PERANCANGAN

A. Data Visual.....	72
1. Referensi Perancangan Desain <i>Character Heroes</i>	73
2. Referensi Desain <i>Character NPC(Non Playable Character)</i>	75
3. Referensi Desain Karakter Pasukan.....	76
4. Referensi Setting Lokasi, Senjata dan Bangunan.....	80
B. Studi Visual.....	87
1. Desain <i>Environment</i>	87
2. Desain Karakter Heroes, NPC, Troops.....	109
3. Perancangan Logo game.....	119
4. Perancangan Buku.....	121
5. Perancangan <i>User Interface Game</i>	122

6. Perancangan Media Pendukung.....	123
BAB.V	
PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	126
B. Pesan dan Saran.....	127
Daftar Pusaka.....	129
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Age of Empire: The Asian Dynasties</i>	4
Gambar 2. <i>Total Wars ROME II</i>	5
Gambar 3. Silsilah Jaka Tingkir Novel Penangsang.....	19
Gambar 4. Komik Jaka Tingkir 1-4 karya Hasmi.....	20
Gambar 5. Jaka Tingkir yang dikisahkan dalam berbagai media.....	22
Gambar 6. Arya Penangsang Ketoprak Jawa.....	24
Gambar 7. Cover novel Penangsang karya Nasirun Purwokartun.....	25
Gambar 8. Silsilah Arya Penangsang Novel Penangsang.....	25
Gambar 9. Mortal Kombat X Kollector's edition.....	35
Gambar 10. <i>Concept</i> ide dari Final Fantasy 14	37
Gambar 11. Komposisi.....	37
Gambar 12. Komposisi <i>Diagonal Lines</i>	38
Gambar 13. Komposisi <i>Composition Path</i> (Garis Komposisi)	39
Gambar 14. Warna (Colouring)	40
Gambar 15. Revisi dan Improvisasi.....	41
Gambar 16. <i>Dappled Lighting</i>	42
Gambar 17. <i>Dust and Smoke</i>	43
Gambar 18. <i>Detailing</i>	43
Gambar 19. Proses <i>finising Concept Art</i>	44
Gambar 20. Karakter Shaheen dari game Tekken 7.....	44
Gambar 21. <i>Concept Assasin Creed IV : Blag Flag</i>	45
Gambar 22. <i>Environment Design</i>	46
Gambar 23. Hyrule Historia: The Legend of Zelda Artbook.....	46
Gambar 24. Hyrule Historia: The Legend of Zelda Artbook.....	46
Gambar 25. Hyrule Historia: The Legend of Zelda Artbook.....	47
Gambar 26. Hyrule Historia: The Legend of Zelda Artbook.....	47
Gambar 27. Hyrule Historia: The Legend of Zelda Artbook.....	48
Gambar 28. Hyrule Historia: The Legend of Zelda Artbook.....	48
Gambar 29. Age of Sparta RTS mobile karya <i>Gameloft</i>	51
Gambar 30. Hadiwijaya (Jaka Tingkir) dalam drama.....	73

Gambar 31. Lukisan Sultan Hadiwijaya (Jaka Tingkir)	73
Gambar 32. Arya Penangsang dalam drama tradisional.....	74
Gambar 33. Illustrasi Arya Penangsang (Suramnya Bayang Bayang)	74
Gambar 34. Referensi karakter ki Atmaja mantan prajurit.....	75
Gambar 35. Penduduk jawa tempo dulu.....	75
Gambar 36. Referensi desain visual untuk NPC Sunan Kudus.....	75
Gambar 37. Referensi desain visual untuk NPC Sunan Kalijaga.....	76
Gambar 38. Referensi desain visual untuk NPC Ratu Kalinyamat.....	76
Gambar 39. Iring-iringan para prajurit patang puluhan Demak.....	76
Gambar 40. Iring-iringan para prajurit patang puluhan Demak.....	77
Gambar 41. Referensi kostum untuk pasukan pemanah/Archer.....	77
Gambar 42. Referensi kostum untuk pasukan pemanah/Archer.....	78
Gambar 43. Referensi bandit/rangkud/pembunuh bayaran.....	78
Gambar 44. Referensi costum untuk prajurit berkuda.....	79
Gambar 45. Referensi costum Dukun dan Tabib.....	79
Gambar 46. Referensi prajurit Bajul dari kulit buaya.....	80
Gambar 47. Referensi peta lokasi game.....	80
Gambar 48. Referensi untuk bangunan balai desa.....	81
Gambar 49. Referensi bangunan balai desa.....	81
Gambar 50. Referensi bangunan pasar	81
Gambar 51. Referensi bangunan pasar	82
Gambar 52. Referensi ladang dan persawahan.....	82
Gambar 53. Rumah adat jawa tengah.....	83
Gambar 54. Rumah adat jawa tengah.....	83
Gambar 55. Referensi untuk bangunan barak keprajuritan.....	84
Gambar 56. Referensi untuk bangunan barak keprajuritan	84
Gambar 57. Keris pusaka khas Jawa Tengah.....	85
Gambar 58. Referensi Senjata Tradisional tombak	85
Gambar 59. Referensi bangunan padepokan.....	86
Gambar 60. Referensi tower pelindung.....	86
Gambar 61. Referensi tower pelindung.....	87
Gambar 62. Sketsa Alternatif 1.....	87

Gambar 63. Sketsa Alternatif 2.....	87
Gambar 64. Ilustrasi final.....	88
Gambar 65. Sketsa Alternatif 1.....	88
Gambar 66. Sketsa Alternatif 2.....	88
Gambar 67. Ilustrasi final.....	89
Gambar 68. Sketsa Alternatif 1.....	89
Gambar 69. Sketsa Alternatif 2.....	89
Gambar 70. Ilustrasi final.....	90
Gambar 71. Sketsa Alternatif 1.....	90
Gambar 72. Sketsa Alternatif 2.....	90
Gambar 73. Ilustrasi final.....	91
Gambar 74. Sketsa Alternatif 1.....	91
Gambar 75. Sketsa Alternatif 2.....	92
Gambar 76. Ilustrasi final.....	92
Gambar 77. Referensi visual peta dari beberapa buku.....	92
Gambar 78. Sketsa Peta Permainan.....	93
Gambar 79. Tahapan illustrasi Peta Permainan.....	93
Gambar 80. illustrasi final Peta Permainan.....	94
Gambar 81. Referensi bangunan	94
Gambar 82. Sketsa Alternatif 1.....	94
Gambar 83. Sketsa Alternatif 2.....	95
Gambar 84. Illustrasi townscape kota Kudus.....	95
Gambar 85. Illustrasi final suasana dan townscape kota Kudus.....	95
Gambar 86. Referensi <i>key art</i> kerajaan Demak Bintoro.....	96
Gambar 87. Sketsa Alternatif 1.....	96
Gambar 88. Sketsa Alternatif 2.....	96
Gambar 89. Illustrasi final <i>key art</i> Kerajaan Demak Bintoro.....	97
Gambar 90. Sketsa Alternatif 1.....	97
Gambar 91. Sketsa Alternatif 2.....	97
Gambar 92. Illustrasi final <i>key art</i> sungai bengawan sore.....	98
Gambar 93. Sketsa Alternatif 1.....	98
Gambar 94. Sketsa Alternatif 2.....	98

Gambar 95. Illustrasi final key art bukit prawoto.....	99
Gambar 96. Sketsa Alternatif 1.....	99
Gambar 97. Sketsa Alternatif 2.....	99
Gambar 98. Illustrasi final key art Kadipaten Pajang.....	100
Gambar 99. Sketsa Alternatif 1.....	100
Gambar 100. Sketsa Alternatif 2.....	100
Gambar 101. Illustrasi final key art Kadipaten Jipang.....	101
Gambar 102. Referensi untuk bendera kerajaan.....	101
Gambar 103. Sketsa Alternatif logo Pajang.....	101
Gambar 104. Sketsa Alternatif logo.....	102
Gambar 105. Illustrasi final lambang kadipaten jipang dan pajang.....	102
Gambar 106. Referensi untuk bangunan balai desa.....	103
Gambar 107. Sketsa alternatif untuk bangunan balai desa.....	103
Gambar 108. ilustrasi untuk bangunan balai desa.....	103
Gambar 109. Referensi untuk rumah penduduk.....	104
Gambar 110. Sketsa alternatif untuk rumah penduduk.....	104
Gambar 111. ilustrasi final untuk rumah penduduk.....	104
Gambar 112. Referensi untuk bangunan pasar.....	105
Gambar 113. Sketsa alternatif untuk pasar.....	105
Gambar 114. Illustrasi final untuk pasar.....	105
Gambar 115. Referensi untuk ladang dan persawahan.....	106
Gambar 116. Sketsa alternatif untuk ladang dan persawahan.....	106
Gambar 117. Illustrasi final untuk ladang dan persawahan.....	106
Gambar 118. Referensi visual barak prajurit.....	107
Gambar 119. Sketsa alternatif visual barak prajurit.....	107
Gambar 120. Illustrasi final visual barak prajurit.....	107
Gambar 121. Sketsa alternatif visual menara dan benteng.....	108
Gambar 122. Illustrasi final visual menara dan benteng.....	108
Gambar 123. sketsa visual karakter Hadiwijaya/Jaka Tingkir.....	109
Gambar 124. Illustrasi visual karakter Hadiwijaya	109
Gambar 125. sketsa karakter Arya Penangsang.....	110
Gambar 126. Illustrasi visual karakter Arya Penangsang.....	110

Gambar 127. karakter Arya Penangsang dan gagak rimang.....	110
Gambar 128. sketsa visual karakter Ratu Kalinyamat.....	111
Gambar 129. Illustrasi visual karakter Ratu Kalinyamat.....	111
Gambar 130. Grayscale karakter Sunan Kudus.....	111
Gambar 131. Illustrasi visual karakter Sunan Kudus.....	112
Gambar 132. Grayscale karakter Sunan Kalijaga.....	112
Gambar 133. Illustrasi visual karakter Sunan Kalijaga.....	112
Gambar 134. Grayscale karakter Ki Atmaja.....	113
Gambar 135. Illustrasi visual karakter Ki Atmaja.....	113
Gambar 136. Grayscale karakter penduduk.....	113
Gambar 137. Illustrasi visual karakter penduduk desa.....	114
Gambar 138. Grayscale karakter pasukan bersenjata Tombak.....	114
Gambar 139. Illustrasi visual pasukan bersenjata Tombak.....	114
Gambar 140. Referensi visual karakter bersenjata Panah.....	115
Gambar 141. Grayscale karakter bersenjata Panah.....	115
Gambar 142. Illustrasi visual karakter bersenjata Panah.....	115
Gambar 143. Grayscale karakter pasukan berkuda.....	116
Gambar 144. Illustrasi visual karakter pasukan berkuda.....	116
Gambar 145. Referensi visual karakter Bandit.....	116
Gambar 146. Grayscale karakter Bandit.....	117
Gambar 147. Illustrasi visual karakter Bandit.....	117
Gambar 148. Referensi visual karakter Dukun/Tabib.....	117
Gambar 149. Grayscale karakter Dukun/Tabib.....	118
Gambar 150. Illustrasi visual karakter Dukun/Tabib.....	118
Gambar 151. Referensi visual logo game.....	119
Gambar 152. Tahap sketsa visual logo game.....	119
Gambar 153. Alternatif Visual Logo.....	120
Gambar 154. Final Desain.....	120
Gambar 155. Sketsa Layout dan Cover Buku.....	121
Gambar 156. Desain Cover Buku.....	121

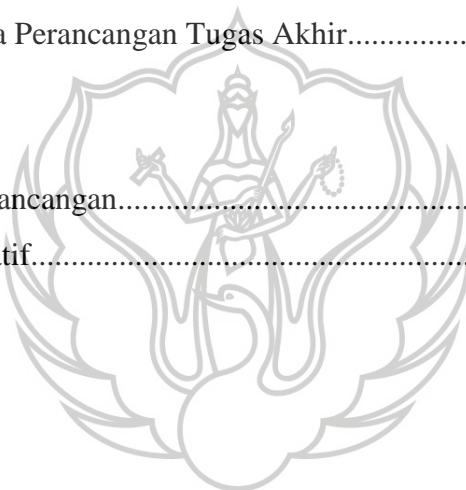
Gambar 157. Desain Layout Buku.....	121
Gambar 158. Tampilan Visual Buku.....	122
Gambar 159. Tampilan game saat memasuki menu utama.....	122
Gambar 160. Tampilan menu gameplay.....	122
Gambar 161. Tampilan <i>Motion Graphic</i>	123
Gambar 162. Poster Pameran.....	123
Gambar 163. Katalog Pameran.....	124
Gambar 164. Sticker.....	124
Gambar 165. Tampilan Fanpage Media Sosial.....	125

DAFTAR SKEMA

Skema 1. Skematika Perancangan Tugas Akhir.....	12
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Perancangan.....	71
Tabel 2. Biaya Kreatif.....	72



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal dengan beragam suku, budaya, kepercayaan serta berbagai cerita-cerita rakyat yang hingga kini masih menyimpan misteri. Hal ini membuat bangsa kita kaya akan nilai-nilai kearifan lokal. Sebagai generasi muda sudah sepatutnya kita menjaga dan mau mempelajari keunikan budaya serta sejarah leluhur, agar di masa yang akan datang anak cucu kita dapat merasakan manfaatnya.

Cerita rakyat sebagai salah satu contoh kearifan lokal Indonesia yang saat ini mulai terabaikan keberadaanya. Hal ini dikarenakan masuknya pengaruh budaya asing melalui produk-produk yang kita konsumsi secara sengaja maupun tidak. Berbagai produk seperti *music*, *gadget*, *video games*, serta mainan (*action figure*) yang memang ditunjukan kepada generasi muda. Semua hal itu datang dari *western countries* yang jauh dari kesan budaya lokal. Budaya barat yang dianggap modern oleh generasi muda perlahan mulai menurunkan minat untuk mempelajari kearifan lokal dari cerita rakyat.

Kearifan lokal tentang cerita rakyat merupakan sumber inspirasi tak terbatas bagi para kreator yang tertarik untuk mengenalkan kepada dunia modern saat ini. Namun masih banyak keunikan kearifan lokal yang belum diketahui oleh masyarakat. Salah satunya adalah kisah pertempuran tahta antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang yang saat ini peninggalannya hanya tinggal reruntuhan serta beberapa artefak dari dua kadipaten yang dulunya sempat mengalami kejayaan. Dalam pikiran masyarakat Jawa terbesit dua sosok tokoh yang saat ini melegenda yaitu Joko Tingkir dan Arya Penangsang. Berbagai cerita rakyat yang pernah ada menyebutkan kedua tokoh ini gagah dan pemberani, namun saling bertentangan untuk memperebutkan kekuasaan. Dalam berbagai versi cerita rakyat serta buku sejarah menyebut pada akhirnya Arya Penangsang kalah oleh Joko Tingkir. Kemudian Tingkir memindahkan Kesultanan Demak menuju Pajang. Sumber yang ada menyebut Pajang atau Kesultanan Pajang adalah kelanjutan dari Kesultanan Demak dan pondasi awal

berdirinya kerajaan Mataram Islam di Jawa. Pusat kerajaan ini diperkirakan berada di sekitar kelurahan Kelurahan Pajang, Kota Surakarta.

Sesungguhnya nama Pajang sudah dikenal sejak zaman Kerajaan Majapahit. Menurut buku *Nagarakretagama* yang ditulis tahun 1365, ada seorang adik perempuan Hayam Wuruk (raja Majapahit saat itu) menjabat sebagai penguasa Pajang, bergelar Bhatara i Pajang, atau disingkat Bhre Pajang. Nama aslinya adalah Dyah Nertaja, merupakan ibu dari Wikramawardhana, raja Majapahit selanjutnya. Dalam beberapa naskah babad, negeri Pengging disebut sebagai cikal bakal Pajang. Pajang menganut system Kesultanan yang mana dipimpin seorang raja dengan gelar Sultan. Raja pertama kerajaan ini adalah Jaka Tingkir(Mas Karebet) yang setelah menjadi raja bergelar Sultan Hadiwijaya. Jaka Tingkir merupakan anak Ki Ageng Pengging, yang menurut dihukum mati oleh Sunan Kudus karena mengikuti ajaran Syekh Siti Jenar. Setelah ayahnya mangkat, Joko Tingkir kemudian dibesarkan oleh pamannya, Ki Ageng Tingkir. Setelah dewasa, ia diperintahkan pamannya untuk pergi ke Kutaraja Demak dan mengabdi ke Sultan yang berkuasa, yaitu Sultan Trenggono. Dikisahkan bahwa pada saat ia datang ke kutaraja, sedang diadakan sayembara melawan banteng ketaton (banteng mengamuk). Joko Tingkir yang mengikuti sayembara tersebut dapat melumpuhkan banteng tersebut dengan satu kali pukulan saja.

Karena kesaktiannya, Joko Tingkir diterima mengabdi dan akhirnya bahkan menjadi menantu Sultan Trenggono. Setelah Sultan Trenggono wafat, anaknya Sunan Prawoto diangkat menjadi penggantinya. Akan tetapi ia kemudian meninggal terbunuh dalam intrik perebutan kekuasaan dengan keponakannya sendiri yaitu Arya Penangsang, adipati Jipang yang juga adalah murid Sunan Kudus. Arya Penangsang kemudian menjadi penguasa Demak, dan selanjutnya terjadilah perlawanan terhadap Arya Penangsang yang dipimpin oleh kadipaten Pajang. Waktu itu, Joko Tingkir telah menjadi adipati Pajang. Dengan bantuan dari kadipaten-kadipaten lainnya yang juga tidak menyukai Arya Penangsang, dalam berbagai nasakah babad jawa di ceritakan bahwa Joko Tingkir akhirnya berhasil mengalahkan Arya Penangsang.

Berbagai cerita rakyat tentang perjuangan Jaka Tingkir(Sultan Hadiwijaya) dan rivalnya Arya Penangsang dalam konflik perebutkan tahta sudah sepatutnya dapat menjadi pelajaran hidup bagi generasi muda bangsa Indonesia. Berbagai cara sudah dilakukan, diantaranya pembuatan buku sejarah, komik/cergam serta pernah di adaptasi kedalam serial TV pada tahun 90an. Namun Seiring dengan perkembangan teknologi, pelestarian budaya tentang cerita rakyat di masyarakat khususnya generasi muda akan lebih menarik jika dikemas dengan penyampaian yang menggunakan media baru dan modern dibanding dengan menggunakan media tradisional yang cenderung membosankan.

Salah satu media baru yang digunakan dalam menyampaikan sejarah yaitu menggunakan film 3D, dimana sebagai penonton solah-solah diajak sedang berpetualang berinteraksi didalam film tersebut. Dalam media baru ini biasanya sang kreator film selalu menambahkan unsur modern namun tanpa melupakan kearifan lokal yang ada didalamnya. Dengan menggunakan media baru tersebut masyarakat awam khususnya generasi muda diharapkan akan lebih tertarik untuk menonton, mengingat saat ini sangat sedikit generasi muda yang peduli tentang sejarah cerita rakyat semacam ini. Selain itu tujuan lainnya merupakan bentuk pemanfaatan terhadap media desain komunikasi visual yang sangat menghibur, diantaranya menceritakan kisah tentang cerita rakyat melalui animasi, cergam, novel grafis, dan juga *game*.

Berdasarkan semua media pengenalan sejarah cerita rakyat yang telah disebutkan diatas, maka yang cukup potensial dengan target generasi muda adalah melalui media *video games*, Khususnya pada *Smartphone* dan *PC Tablet*. *Games* merupakan media yang dapat mencakup semua kalangan dari anak-anak sampai orang dewasa yang sudah bekerja pun masih sering bermain *game* digadjetnya. *Video games* dapat dijadikan sebagai saran komunikasi yang tepat dalam upaya membantu melestarikan kearifan lokal budaya terhadap generasi muda Indonesia. *Video games* adalah permainan dunia dalam bentuk virtual yang dihasilkan melalui kumpulan gambar yang dianimasikan serta dapat digerakkan oleh pengguna (*user*) melalui tombol-tombol yang

sudah disediakan sebagai media interaktif (Majalah *Hotgames*, 29 Agustus 2012, hlm. 32).

Saat ini perkembangan *video game* di dunia semakin pesat, khususnya setelah hadir perangkat keras semacam *smartphone* dan *PC Tablet*. Dengan biaya murah semua orang kini hampir memiliki *gadget* tersebut disakunya. Tak perlu direpotkan dengan ukuran yang besar. Melihat fenomena semacam ini, perancang melihat potensi yang besar untuk mengenalkan serta mengembangkan *concept art game* yang diangkat dari cerita rakyat tentang konflik perseteruan dalam kerajaan pajang yang didirikan oleh Jaka Tingkir melawan Arya Pengsang sebagai rival sejatinya dalam bentuk *mobile gaming* tanpa melupakan unsur kearifan lokal yang ada didalamnya. Melalui *game* pengguna bisa lebih mendalami kisah yang sedang terjadi karena sifannya yang interaktif tersebut, seolah olah kita dibawa masuk kedalam cerita aslinya.



Gambar 1. *Age of Empire: The Asian Dynasties*
(sumber: https://www.aoe.heavengames.com.com/?ref=tn_tnmn/age_of_empire/the-Asian-dynasties3.jpg)

Salah satu *game* yang di adaptasi melalui sejarah yang berdasar pada cerita rakyat adalah *Age of Empire: The Asian Dynasties* yang di terbitkan oleh *Microsoft*, dalam *game* ini dikisah bagaimana perang yang terjadi di era Shogun hingga mengalami kehancuran di era tersebut. Kisah yang diambil dari sejarah negeri sakura tersebut bisa dimengerti lewat *video game* dalam hitungan jam tanpa mengurangi kesan kearifan lokal pada masa itu.

Tipe game yang akan digunakan dalam perancangan concept art ini adalah *Real Time Strategy* yang sering disebut sebagai *game RTS*, dengan berbasis pada *mobile gaming*. Dalam *game* tipe RTS biasanya dibutuhkan pemikiran dan perencanaan yang benar untuk dapat memenangkan permainan dan biasanya menggunakan sudut pandang *overhead* (merupakan sudut pandang dalam sebuah permainan virtual yang memanfaatkan penglihatan mata elang). dengan tujuan pemain(user) akan lebih mudah dalam mengatur siasat dalam pertempuran. sehingga *player* dapat melihat seluruh area permainan. Tipe *game* RTS dirasa sangat cocok untuk mengisahkan sejarah cerita rakyat tentang berdirinya konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsan dengan judul Bengawan : Throne Wars. Dalam permainan ini biasanya pemain dituntut untuk mengatur sumber daya yang terbatas untuk mencapai target tertentu. Pengaturan sumber daya ini biasanya melibatkan keteraturan dalam menentukan unit mana saja yang akan diciptakan dan kapan menempatkannya dalam aksi permainan.



Gambar 2. *Total Wars ROME II*

(sumber:<https://id.gameinasia.com/preview/concept/character/2ds1932554141364132325277/total-wars-rome-2jpg>)

Gameplay akan semakin berkembang secara bertahap seiring dengan sulitnya misi/tugas yang harus dicapai dalam permainan ini. Tugas dalam jenis *game* ini adalah memainkan peran sebagai seorang pemimpin yang diberi wilayah untuk kita kembangkan hingga wilayah kita menjadi makmur dan dicintai oleh rakyatnya. Dalam game ini pemain menjadi lebih paham tentang

mengelola manajemen waktu dan bersikap menjadi seorang pemimpin yang perduli terhadap lingkungan sekitar.

Concept art yang akan diwujudkan dalam perancangan ini merupakan gambar illustrasi dua dimensi (2D) yang mengambil unsur sejarah dari kedua tokoh tersebut yang dipadukan dengan unsur fantasi, serta gaya illustrasi yang cukup diminati generasi muda saat ini tanpa melupakan kearifan lokal. Ditambah dengan unsur fantasi yaitu unsur fiktif serta nuansa imajinatif yang kental.

Dari permasalahan diatas perancang berusaha membantu pemerintah daerah dalam melestarikan sejarah dan budaya kearifan lokal dengan membuat sebuah *concept art* untuk *game* dengan judul “Bengawan :Throne Wars”. Diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada masyarakat khususnya generasi muda yang kurang berminat dalam mempelajari sejarah nusantara. Lebih dari itu *concept art game* dianggap menarik sebagai media dalam dunia komunikasi visual karena sifatnya yang cenderung interaktif serta akan mudah diterima oleh generasi muda saat ini yang cenderung bosan jika diajak mempelajari buku-buku yang tebal tanpa ada unsur keunikan didalamnya. Diharapkan dengan adanya *concept art* ini generasi muda akan dapat membantu peran serta pemerintah dalam mempromosikan kearifan lokal berdasarkan cerita-cerita rakyat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini yaitu, “Bagaimana merancang *concept art* game fiksi *fantasy* strategi “Bengawan :Throne Wars” berbasis *mobile gaming* berdasarkan sejarah serta cerita-cerita rakyat tentang terjadinya konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang secara kreatif dan komunikatif tanpa melupakan unsur kearifan lokal ?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini di fokuskan pada :

1. Tujuan umumnya yaitu merancang sebuah *concept art game* yang mengangkat kisah sejarah serta cerita rakyat Indonesia. Agar mampu dilestarikan dan diterima oleh masyarakat luas khususnya generasi muda saat ini.
2. Tujuan khususnya adalah merancang sebuah *Concept Art* “Bengawan : Throne Wars” yang unik, kreatif, dan komunikatif yang terdiri dari cerita, desain karakter, senjata, jurus, lokasi dan beberapa adegan dalam cerita yang sesuai sejarah serta cerita-cerita rakyat tentang terjadinya konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang.

D. Batasan Lingkup perancangan

1. Batasan ruang lingkup pada perancangan ini hanya meliputi desain karakter dalam *game*, senjata, jurus, bangunan, *items*, dan beberapa adegan dalam cerita yang sesuai sejarah serta cerita-cerita rakyat tentang terjadinya konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang. Beserta bagian-bagian lain yang mengandung pesan moral dan kisah keteladanan yang mampu di turunkan kepada generasi muda saat ini.
2. Dikarenakan terbatasnya kemampuan perancang dalam bidang pembuatan *video game*, maka perancangan ini hanya berupa produk *merchandise* dalam bentuk *Artbook* berjudul “Bengawan : Throne Wars” yang di dalamnya terdapat desain karakter, senjata, jurus, bangunan, *items*, dan beberapa adegan dalam cerita yang sesuai sejarah serta cerita-cerita rakyat tentang terjadinya konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang.

E. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan perancangan *concept art game* fiksi *fantasy* strategi “Bengawan :Throne Wars” diharapkan akan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak antara lain:

1. Manfaat bagi mahasiswa

Perancangan *concept art book* ini diharapkan mampu menambah wawasan tentang dunia *game* dan cerita-cerita rakyat melalui media ilustrasi digital tanpa melupakan ilmu dalam Desain Komunikasi Visual.

2. Manfaat bagi akademisi

Mampu menambah warna baru dalam perancangan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual bahwa perancangan *concept art* saat ini masih jarang diminati oleh mahasiswa yang menempuh mata kuliah Tugas Akhir.

3. Manfaat bagi perancang

Mengaplikasikan berbagai keilmuan yang selama ini diperoleh dari Desain Komunikasi Visual (DKV) khususnya dalam bidang ilustrasi digital yang berupa perancangan *concept art book*.

4. Manfaat bagi masyarakat umum

Dengan adanya perancangan ini, masyarakat akan lebih mengenal tentang sejarah terjadinya konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang yang terjadi pada era Kasultanan Pajang melalui *concept art* game fiksi *fantasy* strategi “Bengawan :Throne Wars”. Diharapkan juga dapat membuka pikiran masyarakat umum khususnya generasi muda untuk berpikir kembali sebelum memainkan *game* bajakan, sebab terdapat proses yang membutuhkan banyak disiplin ilmu sebelum sebuah *game* diproduksi.

F. Metode Perancangan

Perancangan merupakan kegiatan menciptakan karya yang melewati proses panjang dan memerlukan cara yang tepat serta benar untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Metode perancangan yang sesuai dengan tujuan perancangan sangat membantu untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Metode yang digunakan dalam perancangan ini terdiri dari beberapa tahapan, yakni :

1. Menentukan topik permasalahan

Sebelum menentukan tema yang akan diangkat pada perancangan, menentukan topik permasalahan adalah langkah awal yang harus perancang lakukan. Dengan mengetahui pokok permasalahan maka akan mudah bagi perancang untuk menuju sebuah kejelasan dalam menanggapi problematika masyarakat saat ini.

2. Menentukan ruanag lingkup dan batasan permasalahan

Pada tahap ini memiliki tujuan untuk membatasi permasalahan yang akan diangkat dan dipecahkan dengan solusi yang tepat agar permasalahan yang dibahas nantinya tidak sampai meluas sehingga dapat mencapai tujuan dari perancangan yang diinginkan.

3. Pengumpulan data

a) Data Primer

Dengan melakukan wawancara langsung ke lembaga atau tempat situs peninggalan kerajaan demak, kudus, pajang, jipang di daerah Jawa Tengah dan sekitarnya, serta melalui wawancara secara tidak langsung lewat telepon maupun *email* jika kondisi lapangan tidak memungkinkan.

b) Data sekunder

Data mengenai sejarah konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang yang terjadi pada era awal runtuhnya kerajaan demak menjelang terbentuknya Kasultanan Pajang yang bisa diperoleh melalui berbagai macam sumber dan *literature* berupa buku serta *internet*, serta berbagai petunjuk berupa visual dari beberapa penelitian sebelumnya. Desain karakter tokoh dalam *game*, senjata, bangunan, *item*, serta berbagai adegan ilustrasi bisa dipelajari dengan melakukan obserfasi pada beberapa referensi game yang sudah beredar agar memenuhi standar yang sudah ada.

c) Data Visual

Data yang digunakan berupa gambar-gambar serta kumpulan cergam/komik dan film yang mengisahkan konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang dari berbagai macam versi yang dianggap relevan. Selain itu juga foto-foto dokumentasi tentang berbagai jenis peninggalan di era yang ada kaitannya dengan kisah tersebut yang saat ini tersimpan di beberapa museum. Semua data yang telah dikumpulkan akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan *concept artbook game* berjudul “Bengawan :Throne Wars”, seperti berbagai lokasi berdasar cerita, karakter, penduduk saat itu, bangunan yang ada

dimasa itu, senjata, ajian(jurus), benda pusaka, serta berbagai hal yang berkaitan dengan *game*.

4. Analisis data

Dalam mencapai tujuan perancangan yang diinginkan, maka metode yang akan digunakan dalam menganalisis data adalah 5W+1H (What, Who, Where, When, Why, dan How), dengan pola sebagai berikut :

- a) What : Apakah yang akan dirancang ?
- b) Who : Siapakah target audience dari perancangan ini ?
- c) Where : Dimana ini akan dipublikasi agar sampai target pasar?
- d) When : Kapan perancangan akan dilakukan ?
- e) Why : Mengapa perancangan dilakukan ?
- f) How : Bagaimana perancangan ini mampu memecahkan permasalahan yang ada.

5. Menyusun konsep perancangan

a) Konsep Media

Dalam tahap ini perancang harus menentukan media utama serta berbagai media pendukung yang sesuai untuk perancangan *concept art* yang berdasarkan analisis dari berbagai data yang sudah disimpulkan.

b) Konsep Kreatif

Setelah memilih konsep media, dibuatlah konsep kreatifnya agar pesan yang ingin di sampaikan dalam sebuah perancangan dapat diterima oleh masyarakat khususnya generasi muda saat ini.

c) Visualisasi Konsep

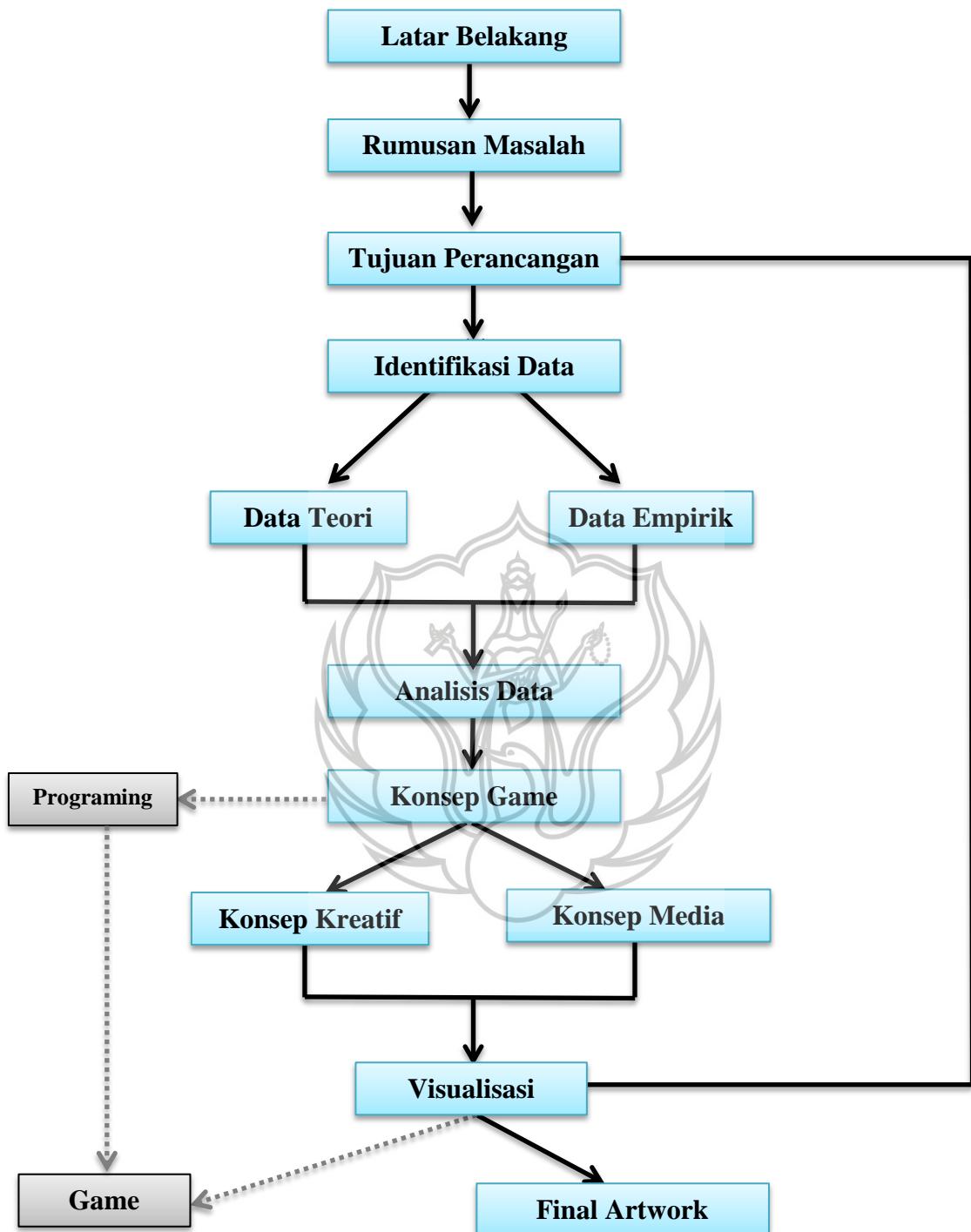
Sesudah konsep kreatif di verbalikan, Tahap akhir dari sekian banyak proses dalam membuat suatu perancangan ini berupa visualisasi konsep yang meliputi :

- (1) Karakter tokoh
- (2) Senjata
- (3) Bangunan masyarakat
- (4) Ilustrasi karakter tokoh bergaya fantasi semi realis
- (5) Illustrasi 2D adegan penting dalam cerita yang dituangkan kedalam game

- (6) Illustrasi *battle background game*
- (7) Media interaktif berwujud E-Book yang berisi informasi tentang *concept art* game fiksi *fantasy* strategi “Bengawan :Throne Wars” berbasis mobile gaming dan penjelasan tokoh.



G. Skematika Perancangan



Keterangan :

→ Yang dilakukan

→ Yang tidak dilakukan

Skema 1. Skematika Perancangan Tugas Akhir