

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Sejarah menyimpan fase-fase perkembangan manusia yang bisa dipelajari sebagai catatan dikemudian hari. Salah satunya adalah pada masa Proklamasi kemerdekaan Indonesia. Masa tersebut menjadi peristiwa penting yang menjadi pondasi dasar kesadaran bangsa dalam menjaga ikatan yang satu, agar kemerdekaan Indonesia bisa terus terjaga. Namun, pembelajaran sejarah yang banyak membahas masa lalu, membutuhkan imajinasi sebagai mode *peraganya*. Salah satu penyampaian sejarah bisa dilakukan melalui narasi visual, contohnya melalui video *game*. Adiksi bermain *game* berlatar sejarah bisa membantu dalam pengenalan berbagai nama dan peristiwa masa lalu. Dalam hal ini perancang membuat *concept art game* agar bisa menarik perhatian developer *game* untuk merancang *game* dengan latar masa proklamasi Indonesia. *Concept art* akan membantu sebagai bentuk pra-produksi dalam pembuatan *game* tersebut.

Tahap perancangan *concept art game* yang telah dilakukan ada 3 tahap pembuatan *concept art*, yaitu tahap Brainstorming, tahap sketching, dan tahap Finalisasi Desain, dan kemudian dilanjutkan tahap *layout artbook*. Pada tahap Brainstorming yang termasuk dalam bab konsep desain, perancang menentukan tema, gaya, insprasi dan estetik *game* secara keseluruhan. Tahap sketching, dimana perancang mulai membuat sketsa dan draft untuk komponen konsep art *game*, yakni karakter, lingkungan, objek, dan Gui, sesuai dengan konsep yang telah ditentukan, disini perancang berksperimen dengan desain, warna, dan komposisi. Semua sketsa kemudian mendapat tahap penyempurnaan pada Tahap Finalisasi desain. Dimana pada tahap ini sudah ditentukan dengan mantap komponen-komponen *concept art game* yang akan digunakan. Hasil konsep yang sudah jadi kemudian di *layout* dan dipresentasikan dalam bentuk *artbook* agar bisa dibaca dengan runtut dan mudah oleh developer *game* dan pembaca lainnya.

## B. Saran

Dalam perancangan ini terdapat beberapa hal yang penting diperhatikan. Visualisasi dalam *concept art* ini harus memiliki pondasi yang kuat. Proses desain harus melewati beberapa *sketch* dan *draft* sebelum akhirnya memilih final desain yang akan digunakan dalam *game*. Selain itu, konsep gaya dan estetika *game* juga harus matang agar proses *sketching* dan finalisasi bisa semakin jelas arahnya. Tidak kalah penting adalah *storytelling*. Meski hanya dalam bentuk *concept art*, *storytelling* tetap harus matang dan jelas agar *flow* dari *game* itu sendiri bisa terlihat arahnya.

Meski begitu, perancangan ini diharapkan bisa menjadi pengingat sejarah masa proklamasi dalam bentuk hiburan yang juga mampu memberikan *highlight* pada sejarah Indonesia yang tidak kalah menarik untuk dijadikan latar pada pembuatan *game* karena patut untuk diingat.



## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Indra, M.Ridwan dan Martabaya, Shophian. (1989). "Peristiwa-peristiwa di Sekitar Proklamasi 17-08-1945". Jakarta: Sinar Grafika.
- Nasution, A.H. (1977). "Sekitar Perang Kemerdekaan Indonesia Jilid 1: Proklamasi." Bandung: Angkasa Bandung.
- Suwasono, Arif .A. "Konsep Seni dalam Film Animasi." Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

### B. Jurnal

- Afram Rabi. 2013. "Puzzle Design in Adventure Games". Hotscolan Pa Gotland.
- Vernandez-Vara, Clara dan Osterweil Scot. 2010. "The Key to Adventure Game Design: Insight and Sense-making". Massachussets Institute of Technology.
- Agustin, Riri Dwi. 2017. "Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game". Bandung: Universitas Pasundan.
- Banindro, Baskoro Suryo. dkk. 2021. "Perancangan Concept art Arok Dedes Berdasarkan Novel Pramoedya Ananta Toer". Yogyakarta : Institut Seni Yogyakarta.
- Caesar Rio. 2015. "Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa ke Masa". Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Dillon, Teresa. "Adventure Games for Learning and Storytelling". United Kingdom: Futurelab.
- Griban, I.V. and Griban, O. N. 2020. "Playing With The Past: Computer Games as a Tool for Historical Memory Transformation of The Events of The World War II". Atlantis Press: Ural State Pedagogical University.
- Razman, Diana Christina. 2020. "Replaying History : Accuracy and Authenticity in Video Game Narratives". University of Skovde.
- Rinanrdi, Haryono. 2010. "Proklamasi 17 Agustus 1945: Revolusi Politik Bangsa Indonesia. Universitas Diponegoro.
- Senoprabowo, Abi dan Hasyin, Noor. 2013. "Imersifitas Game untuk Pembelajaran Sejarah". Semarang: UDINUS Semarang.

- Suharya, Toto. 2020. “Meluruskan Sejarah Proklamasi Indonesia: Suatu Kajian Terhadap Buku Teks Sejarah”. Chronologia.
- Wainwright, A. Martin. “Teaching Historical Theory Through Video Games”. The Univeristy of Akron.
- Yani, Ami. I. 2023 “Perancangan Concept Art Action Game Untuk Adaptasi Permainan Tradisional dengan Tema Science Fiction.” Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

### C. Tautan

- Adrii, Titov. 2023. “*Concept Art for Video Games: A Complete Guide*”  
<https://stepico.com/blog/concept-art-for-video-games/>. Diakses 2024.
- Deguzman, Kyle. 2024 “*What is Concept Art — Definition, Types & Iconic Examples*”  
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-concept-art-definition/>. Diakses 2024.
- Mevada, Dhruv. 2023. ” *Game Concept Art: A Comprehensive Analysis*”  
<https://300mind.studio/blog/game-concept-art/>. Diakses 2024.



# LAMPIRAN LEMBAR KONSULTASI

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA  
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telpun (0274) 381590  
Laman: www.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Nama : KHANZA ARIKHA  
 NIM : 191212024  
 Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
 Semester : 3 Tahun Akademik : 2023/2024  
 Judul TA : PERAMBANGAN CONCEPT ART GAME BERBENTUK STORY ADVENTURE  
YANG BERLAPANGAN PENCIPTAAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA  
 Di tempuh ke : I (I) / III Semester \* (lingkari salah satu)  
 Pembimbing I : DR. ARIYU HANUM SUKAWATI, M. Sc.  
 Pembimbing II : M. FAIZAL BOCHRIHAN, S.Si., M.T.

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
31/10	konsep Bab I			
01/11	konsep Bab II			
19/11	konsep konsep game sejarah			
11/12	konsep Bab III			
29/12	konsep Bab II			

Koordinator Program Studi  
DKV FSRD ISI Yogyakarta  
  
Francisca Sheryl Taju, S.Sn., M.Sn.  
NIP.19900215 201903 2 018

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA  
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telpun (0274) 381590  
Laman: www.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
21	konsep Bab III			

Koordinator Program Studi  
DKV FSRD ISI Yogyakarta  
  
Francisca Sheryl Taju, S.Sn., M.Sn.  
NIP.19900215 201903 2 018

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA  
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telpun (0274) 381590  
Laman: www.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Nama : KHANZA ARIKHA  
 NIM : 191212024  
 Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
 Semester : 3 Tahun Akademik : 2023/2024  
 Judul TA : PERAMBANGAN CONCEPT ART GAME BERBENTUK STORY ADVENTURE  
YANG BERLAPANGAN PENCIPTAAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA  
 Di tempuh ke : I (I) / III Semester \* (lingkari salah satu)  
 Pembimbing I : DR. ARIYU HANUM SUKAWATI, M. Sc.  
 Pembimbing II : M. FAIZAL BOCHRIHAN, S.Si., M.T.

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
21/10 2024	konsep Bab II			
15/11	konsep Bab III			
26/12	konsep konsep karakter			
5/01	konsep konsep karakter			
19/01	konsep konsep game			

Koordinator Program Studi  
DKV FSRD ISI Yogyakarta  
  
Francisca Sheryl Taju, S.Sn., M.Sn.  
NIP.19900215 201903 2 018

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA  
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telpun (0274) 381590  
Laman: www.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Nama : KHANZA ARIKHA  
 NIM : 191212024  
 Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
 Semester : 3 Tahun Akademik : 2023/2024  
 Judul TA : PERAMBANGAN CONCEPT ART GAME BERBENTUK STORY ADVENTURE  
YANG BERLAPANGAN PENCIPTAAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA  
 Di tempuh ke : I (I) / III Semester \* (lingkari salah satu)  
 Pembimbing I : DR. ARIYU HANUM SUKAWATI, M. Sc.  
 Pembimbing II : M. FAIZAL BOCHRIHAN, S.Si., M.T.

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
25/10	konsep konsep game			
13/11	konsep konsep Bab III			
4/12	konsep konsep Bab III			
18/12	konsep konsep game			
1/01	konsep konsep Bab karakter			

Koordinator Program Studi  
DKV FSRD ISI Yogyakarta  
  
Francisca Sheryl Taju, S.Sn., M.Sn.  
NIP.19900215 201903 2 018

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI RUPA  
 Jalan Pangrehik Km. 6,3 Yogyakarta 55001, Telp: (0274) 381590  
 Laman: www.isi.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI

Nama : KHANZA ATIMAH  
 NIM : 1912417024  
 Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
 Semester : II Tahun Akademik : 2024/2025  
 Judul TA : PERANCANGAN KONSEP ART GALLERY BERBENTUK ADVENTURE  
 MENGENAI KEBUDAYAAN PELENGKAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA  
 1/II/II Semester \* (lingkar salah satu)  
 Pembimbing I : DR. ABU ABU SUWANDA, M.Si  
 Pembimbing II : M. PAIRAL BOCHMAN, S.Sn., M.Pt.

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
7/10	konten di RCH II & RCH III korektur			
15/10	konsep 'Bagas' konsep bagas			
	bagas yang sudah detail, buat yg visual kijel visual sebagai yg			

Koordinator Program Studi  
 DKV FSRD ISI Yogyakarta  
  
 Fransisca Shady Taji, S.Sn., M.Si  
 NIP. 19960215 201903 2 018

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI RUPA  
 Jalan Pangrehik Km. 6,3 Yogyakarta 55001, Telp: (0274) 381590  
 Laman: www.isi.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI

Nama : KHANZA ATIMAH  
 NIM : 1912417024  
 Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
 Semester : II Tahun Akademik : 2024/2025  
 Judul TA : PERANCANGAN KONSEP ART GALLERY BERBENTUK ADVENTURE  
 MENGENAI KEBUDAYAAN PELENGKAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA  
 1/II/II Semester \* (lingkar salah satu)  
 Pembimbing I : DR. ABU ABU SUWANDA, M.Si  
 Pembimbing II : M. PAIRAL BOCHMAN, S.Sn., M.Pt.

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
4/10	Aspek (point) yg di akhirkan dalam rch (sa sama saja)			
10/12	lebel visualis lag ya			
	Bagas yang lebih detail RCH III RCH III			
	Tombol yang ditambah seperti lampu (berpenerca)			

Koordinator Program Studi  
 DKV FSRD ISI Yogyakarta  
  
 Fransisca Shady Taji, S.Sn., M.Si  
 NIP. 19960215 201903 2 018

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
 Jalan Pangrehik Km. 6,3 Yogyakarta 55001, Telp: (0274) 381590  
 Laman: www.isi.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI

Nama : KHANZA ATIMAH  
 NIM : 1912417024  
 Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
 Semester : II Tahun Akademik : 2024/2025  
 Judul TA : PERANCANGAN KONSEP ART GALLERY BERBENTUK ADVENTURE  
 MENGENAI KEBUDAYAAN PELENGKAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA  
 1/II/II Semester \* (lingkar salah satu)  
 Pembimbing I : DR. ABU ABU SUWANDA, M.Si  
 Pembimbing II : M. PAIRAL BOCHMAN, S.Sn., M.Pt.

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
26/2 2025	Tambahkan dan lengkapi paper - Tambah bab 5			

Koordinator Program Studi  
 DKV FSRD ISI Yogyakarta  
  
 Fransisca Shady Taji, S.Sn., M.Si  
 NIP. 19960215 201903 2 018

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
 Jalan Pangrehik Km. 6,3 Yogyakarta 55001, Telp: (0274) 381590  
 Laman: www.isi.ac.id

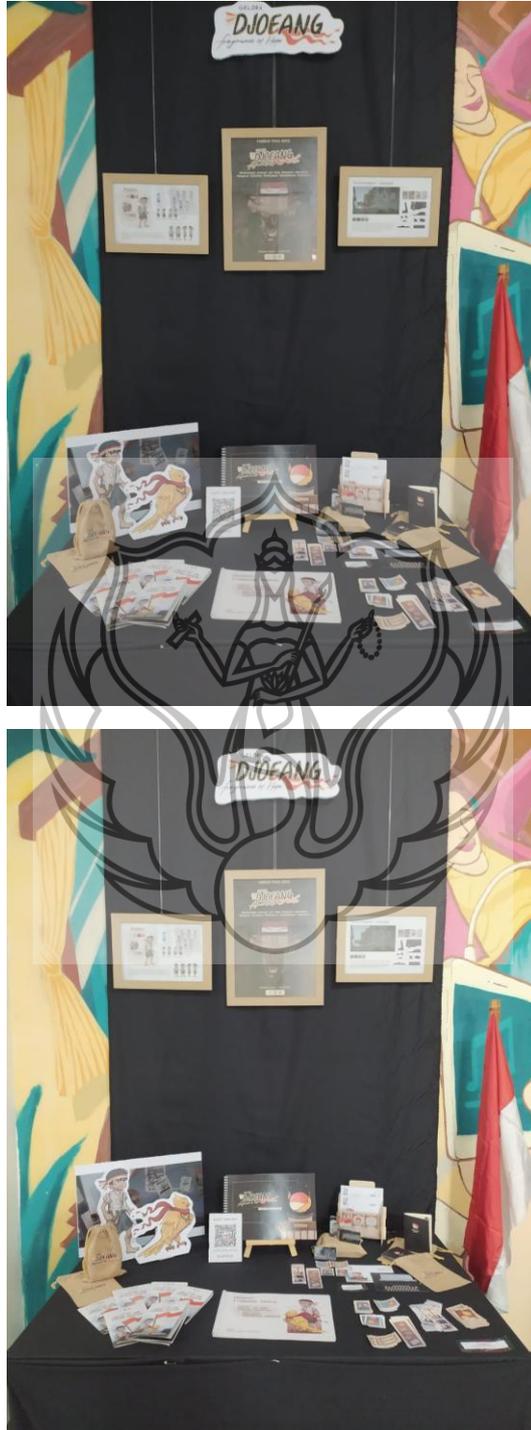
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI

Nama : KHANZA ATIMAH  
 NIM : 1912417024  
 Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
 Semester : II Tahun Akademik : 2024/2025  
 Judul TA : PERANCANGAN KONSEP ART GALLERY BERBENTUK ADVENTURE  
 MENGENAI KEBUDAYAAN PELENGKAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA  
 1/II/II Semester \* (lingkar salah satu)  
 Pembimbing I : DR. ABU ABU SUWANDA, M.Si  
 Pembimbing II : M. PAIRAL BOCHMAN, S.Sn., M.Pt.

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
4/10 2024	detail gambar - label yang sama dengan dan contohnya game nym. - gambar yang sama dengan gambar			
10/12 2024	gambar yang sudah lebih detail - gambar konsep art = 2024 - 2025			

Koordinator Program Studi  
 DKV FSRD ISI Yogyakarta  
  
 Fransisca Shady Taji, S.Sn., M.Si  
 NIP. 19960215 201903 2 018

## LAMPIRAN FOTO PAMERAN



## LAMPIRAN FOTO SIDANG

