

**PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* BERGENRE
ADVENTURE MENGENAI KEJADIAN PROKLAMASI
KEMERDEKAAN INDONESIA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

KHANSA ATIKAH

NIM 1912617024

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

2025

**PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* BERGENRE
ADVENTURE MENGENAI KEJADIAN PROKLAMASI
KEMERDEKAAN INDONESIA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

KHANSA ATIKAH

NIM 1912617024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

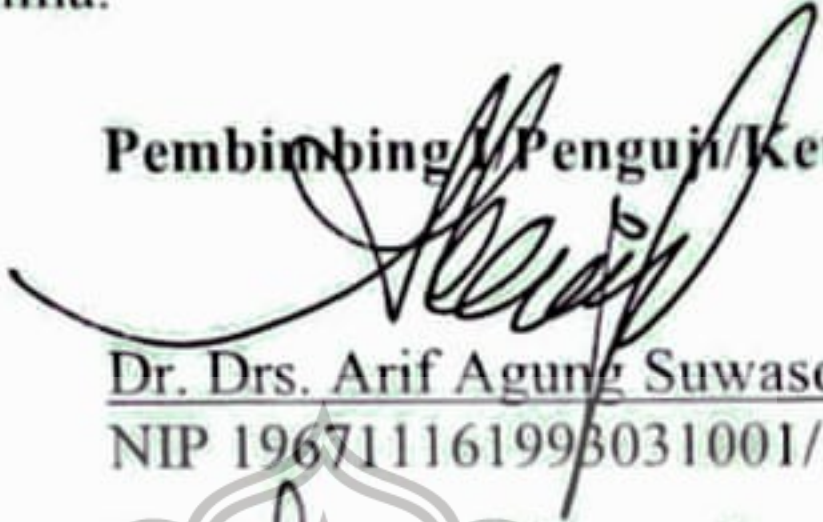
2025

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* BERGENRE *ADVENTURE*
MENGENAI KEJADIAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA**

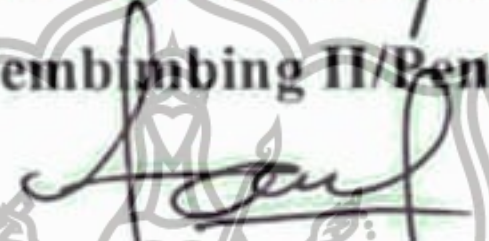
diajukan oleh Khansa Atikah, NIM 1912617024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang


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

NIP 196711161993031001/ NIDN 0016116701

Pembimbing II/Penguji


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

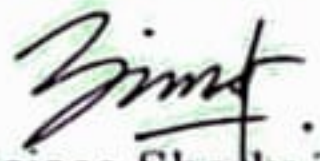
NIP 197802212005011002/ NIDN 0021027802

Cognate/Penguji Ahli


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

NIP 198011252008121003/ NIDN 0025118007,

Koordinator Program Studi/Ketua/Anggota


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**


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya bertandatangan di bawah ini,

Nama : Khansa Atikah
NIM : 1912617024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Perancangan yang berjudul PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* BERGENRE *ADVENTURE* MENGENAI KEJADIAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau institusi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 12 Juni 2025

Khansa Atikah
NIM 1912617024

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Khansa Atikah
NIM : 1912617024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* BERGENRE *ADVENTURE* MENGENAI KEJADIAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA. Dengan demikian perancang memberi kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat.

Yogyakarta, 12 Juni 2025

Khansa Atikah
NIM 1912617024

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah Yang Maha Esa, atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih-Nya dapat terselesaikannya Tugas Akhir perancangan ini dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus dituntaskan sebagai syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1). Karya yang dihasilkan memuat pemikiran, wujud, serta teknik berdasarkan kaidah-kaidah estetika sesuai bidang yang dipelajari dan *ditempuh*, yang disusun secara sistematis. Judul dari tugas Akhir ini adalah, “Perancangan *Concept Art* Game Bergenre *Adventure* Mengenai Kejadian Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”.

Karya ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan pembelajaran dan evaluasi bagi karya ini.

Harapan dari terselesaikannya Tugas Akhir ini, semoga dapat bermanfaat untuk menambah wawasan, memperdalam informasi dalam bidang studi yang dipelajari, serta menjawab keingintahuan tentang tema yang diangkat, mengembangkan kemampuan dalam berpikir, menghadapi, dan memecahkan sebuah masalah.

Yogyakarta, Juni 2025

Khansa Atikah

UCAPAN TERIMA KASIH

Tak lupa dalam penyusunan Tugas Akhir dari awal hingga akhir prosesnya, ungkapan terima kasih disampaikan sebesar-besarnya ditujukan kepada :

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen Pembimbing I, Dr. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. atas segala arahan dan bimbingannya selama proses bimbingan untuk menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
6. Dosen Pembimbing II, Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T. atas segala arahan dan bimbingannya selama proses bimbingan untuk menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
7. Dosen Penguji atau cognate, Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. atas masukan dan sarannya dalam mengembangkan serta memperdalam tugas akhir ini.
8. Dosen Wali, Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.,
9. Seluruh staff pengajar Prodi Desain Komunikasi Visual.
10. Kedua orang tua tercinta, Abi dan Umi atas kasih sayang, kesabaran, dan dukungannya baik materi maupun mental yang tiada henti mengalir untuk mendukung tugas akhir ini selesai dengan baik.
11. Ketiga saudara tercinta, Yahya, Fauzan, dan Marwah yang selalu mendoakan, mendukung, serta memotivasi.
12. Kepada teman tercinta, Ratih, Nata, dan Nicken atas *support*, bantuan, baik secara langsung dan tidak langsung, serta kesabarannya dalam menenangi keraguan yang ada.
13. Mbahti dan Nenek serta segenap keluarga terkasih atas dukungan dan do'anya yang tiada henti.

14. Eyang Kung dan Eyang Ti serta Bibi yang telah menemani dan mendukung selama masa akhir kuliah
15. Serta semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan	3
F. Definisi Operasional	4
G. Metode	5
H. Skematik Perancangan.....	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN LANDASAN TEORI.....	7
A. Identifikasi	7
B. Tinjauan <i>Game</i>	7
1. Penjelasan <i>Game</i>	7
2. Tinjauan <i>Game</i> Sebagai Media Penyampaian Sejarah	7
3. Tinjauan <i>Game</i> Sejarah.....	8
4. <i>Adventure Game</i>	15
C. Tinjauan <i>Concept art game</i>	21
1. Pengertian dan Fungsi <i>Concept Art Game</i>	21
2. Proses Kreatif <i>Concept Art</i>	21
3. Unsur dan Komponen <i>Concept Art Game</i>	22
4. Elemen <i>concept art game</i> bisa dibagi ke dalam beberapa hal:.....	25
5. Tinjauan referensi <i>Concept art game</i> Serupa yang Akan Dibuat	28
D. Tinjauan Literatur Kisah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	29
E. Analisis data	36
F. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah	38

BAB III KONSEP DESAIN.....	39
A. Konsep Media.....	39
1. Tujuan Media.....	39
2. Strategi Media	39
B. Konsep Kreatif.....	40
1. Tujuan Kreatif.....	40
2. Strategi kreatif	40
C. Program Kreatif.....	43
1. Konsep <i>Game</i>	43
2. Konsep Visual <i>Game</i>	49
3. Konsep Naskah/Flowchart <i>Game</i>	51
4. Konsep Art Karakter.....	57
5. Konsep Art Lingkungan	61
6. Konsep Art Objek.....	66
7. Konsep Graphic <i>User interface</i>	68
8. Konsep <i>Artbook</i>	70
BAB IV PROSES DESAIN	73
A. Desain Karakter.....	73
B. Desain Environment.....	83
C. Desain Objek/ <i>Item</i>	91
D. Desain GUI.....	95
E. Desain <i>Artbook</i>	101
F. Desain Media Pendukung.....	110
BAB V PENUTUP	115
A. Kesimpulan.....	115
B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN FOTO PAMERAN.....	119
LAMPIRAN FOTO SIDANG.....	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pechka.....	13
Gambar 2. 2 <i>Through The Darkest of Times</i>	14
Gambar 2. 3 <i>My Child Lebensborn</i>	15
Gambar 2. 4 Spiritfarer.....	19
Gambar 2. 5 Planet of Lana	20
(Gambar 2. 6 The Garden Between).....	20
Gambar 2.7 <i>Concept art</i> Character Lynnette Genshin Impact	26
Gambar 2.8 <i>Concept art</i> Character Lyney Genshin Impact	26
Gambar 2.9 <i>Concept art for World of Warcraft by David Harrington</i>	27
Gambar 2.10 <i>Concept art Mobile Game by Antoine Vrablec</i>	28
Gambar 2. 12 Hong Thuy Ky <i>Artbook</i>	28
Gambar 2. 13 Spiritfarer Farewell Edition : <i>The Artbook</i>	29
Gambar 3. 1 <i>Concept art game</i> Hong Thuy Ky	42
Gambar 3.2 Planet of Lana	42
Gambar 3.3 Konsep <i>Gameplay</i>	43
Gambar 3.4 <i>Game</i> Planet of Lana	48
Gambar 3.5 Bagan Sistem Menu <i>Game</i>	49
Gambar 3.6 Palet Warna	50
Gambar 3.7 Font Veteran Typewriter	50
Gambar 3. 8 Font Cascadia Code Bold	51
Gambar 3.9 Romusha pada Masa Penjajahan Jepang 1945	59
Gambar 3.10 Seragam PETA di Museum Monumen Perjuangan	59
Gambar 3.11 Fatmawati.....	60
Gambar 3.12 Sutan Sjahrir	61
Gambar 3.13 Tentara Jepang masa penjajahan Indonesia.	61
Gambar 3. 14 Poster Propaganda dan perjuangan	62
Gambar 3.15 Markas Pemuda	63
Gambar 3. 16 Rumah Perumusan Rroklamasi.....	65
Gambar 3.17 Referensi Logotype <i>Game "Stardew Valley"</i>	68
Gambar 3.18 Screen Title Mong.....	69
Gambar 3.19 Dialog Box pada <i>Game "Spitifearer"</i>	69
Gambar 3.20 Dialog Box pada <i>Game "A Space of the Unbound"</i>	70
Gambar 3.21 Referensi Konsep <i>Layout 2</i>	71
Gambar 3.22 Referensi Konsep <i>Layout 3</i>	71
Gambar 3.23 Referensi Konsep <i>Layout 4</i>	72
Gambar 4.1 Sketsa dan Warna Djanu	73
Gambar 4.2 Hasil Final Karakter Djanu.....	74
Gambar 4.3 Sketsa In-game Action Djanu	75
Gambar 4.4 Final In-game Action Djanu	76
Gambar 4.5 Sketsa <i>Item</i> Karakter Djanu	76

Gambar 4.6 <i>Item</i> Ketapel dan Batu	76
Gambar 4.7 Sketsa Garuda (Surya)	77
Gambar 4.8 Hasil Final Karakter Garuda (Surya)	77
Gambar 4.9 Sketsa In-game Action Garuda (Surya)	77
Gambar 4.10 Final In-game Action Garuda (Surya)	78
Gambar 4.11 <i>Item</i> Orb	78
Gambar 4.12 Sketsa NPC Gerakan Bawah Tanah	78
Gambar 4.13 Final NPC Gerakan Bawah Tanah	79
Gambar 4.14 Sketsa NPC Romusha	79
Gambar 4.15 Final NPC Romusha	79
Gambar 4.16 Sketsa dan Final NPC Winardi	80
Gambar 4.17 Sketsa NPC Fatmawati	80
Gambar 4.18 Final NPC Fatmawati	81
Gambar 4.19 Sketsa dan Lineart Jiwa Lain	81
Gambar 4.20 Final NPC Jiwa Lain	81
Gambar 4.21 Ilustrasi Interaksi antar Karakter	82
Gambar 4.22 Sketsa Tentara Jepang	82
Gambar 4. 23 Final Tentara Jepang	83
Gambar 4.24 Sketsa, Base Colour, dan Coloured Lingkungan Stage 1	83
Gambar 4.25 Sketsa dan Base Colour Tempat Segel Benderai	84
Gambar 4.26 Aset Poster untuk Lingkungan	84
Gambar 4.27 Sketsa Aset Lingkungan Stage 1	85
Gambar 4.28 Sketsa, Base Colour, dan Coloured Lingkungan Stage 2	85
Gambar 4.29 Sketsa Aset Lingkungan Stage 2	86
Gambar 4.30 Sketsa, Base Colour, dan Coloured Lingkungan Stage 3	87
Gambar 4.31 Aset Lingkungan Stage 3	87
Gambar 4.32 Sketsa, Base Colour, dan Coloured Lingkungan Stage 4	88
Gambar 4.33 Landmark Stage 4	88
Gambar 4.34 Aset Lingkungan Stage 4	89
Gambar 4.35 Sketsa Stage Memori 1	89
Gambar 4.36 Final Stage Memori 1	89
Gambar 4.37 Sketsa Stage Memori 2	90
Gambar 4.38 Final Stage Memori 2	90
Gambar 4.39 Sketsa Aset Keseluruhan	90
Gambar 4.40 Final Aset Pohon	91
Gambar 4.41 Sketsa dan Coloured <i>Item</i> Orb	91
Gambar 4.42 Final <i>Item</i> Orb	91
Gambar 4.43 Sketsa dan Final Teks Proklamasi	92
Gambar 4.44 Aset Bendera Merah Putih	92
Gambar 4.45 Sketsa <i>Item</i> dan Objek Lainnya	92
Gambar 4.46 Final Objek Interaktif	92
Gambar 4.47 Sketsa Objek Dinamis	93
Gambar 4.48 Final Objek Dinamis	94
Gambar 4. 49 Final Objek Pickups1	94
Gambar 4.50 Final Objek Pickups 2	95

Gambar 4.51 Prototype Logo <i>Game</i>	95
Gambar 4.52 Final Logo <i>Game</i>	96
Gambar 4.53 Title Screen <i>Game</i>	96
Gambar 4.54 Menu Screen <i>Game</i>	98
Gambar 4.55 Sketsa Ikon <i>Game</i>	98
Gambar 4.56 Final Ikon <i>Game</i>	99
Gambar 4.57 Contoh Visual In- <i>game</i>	100
Gambar 4.58 Cover Buku <i>Concept art game</i>	101
Gambar 4.59 Desain <i>Layout</i> Buku <i>Concept art</i>	109
Gambar 4. 60 Mock Up Buku <i>Concept art</i>	109
Gambar 4.61 Mock Up Buku <i>Concept art</i>	110
Gambar 4. 62 Desain Poster Pameran	110
Gambar 4. 63 Desain Poster	111
Gambar 4.64 Desain Postcard	111
Gambar 4. 65 Desain Sticker.....	112
Gambar 4. 66 Desain Bookmark	112
Gambar 4. 67 Pocket Notebook.....	112
Gambar 4.69 Desain Standee Akrilik	113
Gambar 4.70 Desain Mini Pouch menggunakan logo	113
Gambar 4.71 Sketsa dan Base Desain Photocard.....	113
Gambar 4.72 Final Desain Photocard.....	114



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Referensi <i>Game Sejarah</i>	15
Tabel 2. 2 Tinjauan Referensi <i>Game Adventure</i>	20
Tabel 2. 3 Referensi <i>Concept Art book</i>	29
Tabel 3.1 <i>Narasi Game</i>	56



ABSTRAK

Perancangan *Concept Art Game* Bergener *Adventure* Mengenai Kejadian Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Masa proklamasi adalah salah satu masa sejarah yang krusial bagi Indonesia. Tertanda, masa itu adalah masa dimana Indonesia berhasil merdeka. Sehingga, sudah sepatutnya sejarah ini terus diingat. Salah satu cara untuk menyampaikan kembali semangat sejarah tersebut adalah melalui narasi visual, seperti dalam bentuk video game bertema sejarah. Dalam konteks ini, genre *adventure* atau petualangan memungkinkan pemain untuk menjelajahi alur cerita secara interaktif dan mendalam. Genre ini dapat menggabungkan unsur eksplorasi dan teka-teki yang menantang, dengan tetap menyisipkan elemen mengenai sejarah Indonesia, dimana pemain diajak untuk memahami berbagai peristiwa penting secara emosional dan imersif. Dalam proses pembuatan game seperti ini, dibutuhkan sebuah *concept art* yang berfungsi sebagai acuan visual untuk keseluruhan elemen dalam game. Oleh karenanya dibuatnya *concept art game* bergenre *adventure* ini.

Tahap perancangan *concept art* diawali dengan penyusunan konsep naskah *game*, setelah melakukan riset mengenai sejarah terkait. Setelah itu, dilakukan *brainstorming* visual atau sketsa guna menggali ide-ide kreatif yang untuk elemen game nanti. Dimana proses ini berlanjut hingga ke finalisasi terhadap pembuatan konsep karakter, desain lingkungan, objek-objek, dan GUI game. Semua hasil pemikiran dan perancangan ini kemudian dirangkum dan disatukan dalam sebuah *concept artbook*, yang menjadi pedoman visual utama dalam pengembangan game secara keseluruhan.

Kata Kunci : *Concept art, game, adventure*, sejarah , proklamasi Indoneisa

ABSTRACT

Designing Concept Art Adventure Game Regarding the Proclamation of Indonesian Independence

The proclamation period is one of the crucial historical periods for Indonesia. It is marked, that period was the period when Indonesia succeeded in gaining independence. So, it is fitting that this history continues to be remembered. One way to convey the spirit of history is through the form of historical-themed video games. In this context, the adventure genre allows players to explore the storyline interactively and in depth. This genre can combine elements of exploration and challenging puzzles, while still inserting elements of Indonesian history, where players are invited to understand various important events emotionally and immersively. In the process of making a game like this, a concept art is needed that functions as a visual reference for all elements in the game. Therefore, the concept art for this adventure genre game was created.

The concept art design stage begins with the preparation of the game narrative, after conducting research on the related history. After that, visual brainstorming or sketches are carried out to explore creative ideas for the game elements later. Where this process continues until the finalization of the creation of character concepts, environmental designs, objects, and game GUIs. All of these thoughts and designs were then summarized and put together in a concept artbook, which became the main visual guideline in the overall development of the game.

Keywords: Concept art, game, adventure, history, proclamation of Indonesia

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki arsip-arsip sejarah yang tidak hanya bernilai sebagai bentuk kepastakaan akan runtutan peristiwa masa lalu, tetapi juga penting bagi pembentukan bangsa Indonesia itu sendiri. Bisa dipetik dari sejarah Indonesia pada masa proklamasi kemerdekaan yang menjadi wujud puncak semangat juang bangsa Indonesia. Tertanda masa tersebut merupakan hari dimana Indonesia mampu terlepas dari masa penjajahan. Tentu saja hal itu merupakan buah hasil jiwa rela berkorban para pahlawan yang mementingkan bersatunya bangsa mencapai kemerdekaan. Tanpa keberanian tersebut, peristiwa proklamasi tersebut bisa saja tidak terjadi dan menyebabkan Indonesia tetap berada dibawah naungan penjajah. Oleh karena itu, masa proklamasi menjadi peristiwa penting yang menjadi pondasi dasar kesadaran bangsa dalam menjaga ikatan yang satu agar kemerdekaan Indonesia bisa terus terjaga. Demi mencapai tujuan tersebut, maka generasi muda sebagai generasi penerus bangsa sudah seharusnya melestarikan dan menerapkan semangat perjuangan yang telah dilakukan oleh bangsa Indonesia pada masa awal kemerdekaannya (Gunawan, 2012, dalam Worang, dkk). Hal tersebut dapat dilakukan dengan mempelajari sejarah Indonesia untuk memahami apa yang harus diterapkan dalam kehidupan dari pembelajaran masa lampau tersebut.

Namun, terdapat tantangan tersendiri dalam mempelajari sejarah Indonesia. Untuk beberapa alasan, ada persepsi umum bahwa mempelajari sejarah adalah hal yang membosankan. Sebagai contoh, pembelajaran sejarah di sekolah cenderung dilakukan secara konservatif (satu arah), dimana guru lebih sering menjelaskan secara panjang lebar tanpa adanya komunikasi timbal balik dengan para murid. Cara pembelajaran ini menimbulkan kesan bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan dan mudah dilupakan. Kemampuan dan kapasitas daya serap seseorang yang berbeda-beda terhadap suatu informasi juga menjadi faktor yang mempengaruhi kemunculan persepsi tentang mempelajari sejarah. Beberapa cara interaktif telah dilakukan agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik,

seperti menggunakan media permainan kartu, media sarana bermain peran atau drama, dan media multimedia seperti film atau *game*. Melalui media tersebut, proses penerimaan informasi menjadi tidak membosankan dan tingkat ketertarikan seseorang akan bertambah. Sehingga, berdampak pada naiknya daya serap seseorang terhadap informasi tersebut.

Mengenai media interaktif tersebut, dewasa ini, banyak developer *game* yang menggunakan sejarah sebagai latar alur cerita dalam *game* mereka. Penggunaan latar kejadian asli tersebut memberikan asupan informasi mengenai sejarah terkait kepada para pemainnya dengan cara yang menyenangkan. Banyak pemain yang awalnya hanya ingin bermain namun malah mengetahui sejarah dan seluk beluk latar belakang kisah tersebut. Sebagai contoh beberapa *game* bergenre action seperti, *Dynasty Warriors* mengangkat cerita sejarah yang terinspirasi dari “*Romance of The Three Kingdom*” mengenai 3 kerajaan besar di zaman Dinasti Han, Tiongkok. Penggunaan peristiwa, tokoh-tokoh sejarah sepanjang permainan, dan sistem ensiklopedia dalam *game* membuat para pemain setidaknya mengetahui kisah sejarah dalam *game* secara umum. *Game* aksi *Assassin's Creed* juga menghadirkan berbagai peristiwa sejarah seperti masa Revolusi Perancis, masa Renaissance Italy, sejarah Timur Tengah, dan lain-lain. Selain itu, terdapat juga *game* desain dua dimensi dengan *gameplay* lebih sederhana berbasis *story-adventure* seperti, *My Lebensborn Child* mengambil latar dari kejadian nyata tentang keadaan anak-anak tidak bersalah pasca Perang Dunia II, dimana pemain diberi tugas untuk membesarkan seorang anak di lingkungan dan kehidupan yang penuh kebencian. Ada juga *game* berjudul *Pechka* yang menceritakan tentang masa perang bertempat di Timur Jauh Rusia pada awal abad ke-20.

Penggunaan latar berdasarkan peristiwa nyata yang dicampurkan dengan cerita fiksi oleh beberapa *game* tersebut memberikan informasi mengenai sejarah terkait kepada para pemainnya baik secara langsung maupun tidak langsung. Para pemain yang fokus awalnya terletak pada sisi bersenang-senang (rekreasi) juga akan mengetahui sejarah dan seluk beluk latar kisah tersebut (edukasi). Karena hal inilah penulis terpikir untuk merancang *concept art game* yang mampu memberikan impresi tersebut, dalam hal ini mengenai sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia, disampaikan dengan konsep bergenre *adventure*. Agar

mampu menjaga ketertarikan pemain, sesuai dengan genrenya, maka konsep *game* proklamasi Indonesia yang dirancang ini akan memiliki konsep historikal fiksi dimana cerita merupakan pencampuran cerita fiksi dengan latar sejarah yang faktual. Selain sebagai bentuk hiburan, perancangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam mempertahankan sekaligus menambah wawasan mengenai sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art game* bergenre *adventure* yang berlatarkan peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia?

C. Batasan Masalah

1. Perancangan *concept art* hanya berfokus pada konsep cerita, desain karakter, objek, *environment*, dan penjelasan sistem permainan secara singkat melalui ilustrasi dua dimensi dengan hasil akhir sebagai buku *concept art*.
2. Perancangan konsep cerita berbasis fiksi sehingga fokus sejarah hanya terletak pada kronologinya secara umum.

D. Tujuan Perancangan

1. Merancang *concept art game* bergenre *adventure* yang berlatarkan peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.
2. Merancang *concept art game* yang secara langsung atau tidak langsung dapat menarik minat pecinta *game* di Indonesia dalam mencari tahu seluk beluk lore *game* yang berupa sejarah kemerdekaan Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

Perancangan ini nantinya diharapkan mampu memberikan manfaat bagi:

1. Akademik

Sebagai bahan referensi baru yang memberi wawasan mengenai *concept art game* untuk acuan perancangan selanjutnya

2. Bagi Institusi

Sebagai salah satu sumbangan gagasan dan ide untuk menambah kepastakaan bacaan dalam bidang DKV mengenai perancang *concept art*.

3. **Bagi Masyarakat**

Mengingatkan kembali mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dan sebagai penambah wawasan detail-detail cerita yang terlewatkan melalui media yang lebih menarik dan menyenangkan.

F. Definisi Operasional

1. **Proklamasi Indonesia**

Merupakan peristiwa penting bagi sejarah negara Indonesia dalam meraih kemerdekaan. Peristiwa ini merupakan runtutan keputusan yang berhasil diambil oleh Jepang dimulai dari Jepang menyerah hingga proklamasi dibacakan.

2. **Concept Art**

Concept art merupakan tahap pra-produksi untuk menghasilkan gagasan visual dari desain, ide, atau *mood* untuk digunakan dalam pembuatan film, *game*, animasi, maupaun komik. Dengan kata lain *concept art* akan menjadi panduan artistik (panduan awal) yang mempengaruhi bagaimana visualisasi untuk proses selanjutnya. *Concept art* dibuat agar dapat membantu tim produksi untuk memahami konsep *world building* dari masing-masing desain karakter, desain *environment*, desain objek, dan lainnya untuk terlihat seperti apa nantinya.

3. **Historikal fiksi**

Historikal fiksi adalah sebuah genre kesastraan yang menceritakan kebenaran sejarah dalam bentuk karya fiksi dimana latar dunia nyata dan karakter pelaku sejarah dikombinasikan dengan karakter dan peristiwa fiksi. Genre ini bisa diaplikasikan dalam karya-karya seperti novel, teater, opera, perfilman, maupun permainan video (*game*). Melalui genre ini, pembaca seolah akan dibawa kembali ke waktu dan tempat di masa lampau, sehingga genre ini menjadi narasi sejarah yang menarik.

4. **Adventure**

Genre *adventure* merupakan salah satu genre luas yang memiliki berbagai

subgenre. Namun, satu hal yang sama adalah genre ini menitik beratkan pada cerita yang dibawakan. Selagi bermain, biasanya akan ada jalan cerita yang berlangsung. Ciri utama tipe *game* ini adalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki dan menitik beratkan interaksi terhadap objek-objek dan karakter-karakter yang ada.

G. Metode

1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang akan diterapkan dalam perancangan adalah:

a. Metode Literatur/Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan membaca jurnal mengenai *concept art game* berlatar sejarah dan buku-buku sejarah proklamasi sebagai analisis studi yang menjadi acuan cerita *game*.

b. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan observasi kunjungan ke museum-museum yang menyimpan sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia.

2. Instrumen/Alat Perancangan

- a. Buku catatan, alat tulis, handphone dan laptop untuk mencatat poin-poin penting dan jalan berpikir yang didapatkan ketika melakukan observasi lapangan dan studi pustaka.
- b. Laptop dan tablet gambar sebagai alat untuk merancang *concept art game*.
- c. Alat cetak untuk mencetak buku *concept art* dan media pendukung.

3. Metode Analisis Data

Perancangan ini akan menggunakan metode analisis 5W + 1H yaitu:

- a. **What:** Apa urgesi, manfaat dan tujuan dalam penciptaan *concept art* ini?
- b. **Why:** Mengapa perancangan ini perlu dibuat?
- c. **Who:** Siapa target audiens dari perancangan ini?
- d. **Where:** Dimana *concept art* ini akan digunakan?
- e. **When:** Kapan perancangan akan dilaksanakan?

- f. **How:** Bagaimana membuat perancangan *concept art game* proklamasi Indonesia sesuai dengan tahapan pembuatan *concept art adventure*?

H. Skematik Perancangan

