

**PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* CERITA  
RAKYAT CINDELARAS DENGAN *SUBGENRE*  
METROIDVANIA**



**PERANCANGAN**

**Oleh**

**KATARINITA WINIMALAHARASTU PRAKASITA  
NIM 1812551024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2025**

**PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* CERITA  
RAKYAT CINDELARAS DENGAN *SUBGENRE*  
METROIDVANIA**



**PERANCANGAN**

**Oleh**

**KATARINITA WINIMALAHARASTU PRAKASITA**

**NIM 1812551024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2025

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* CERITA RAKYAT  
CINDELARAS DENGAN *SUBGENRE* METROIDVANIA** diajukan oleh  
Katarinita Winimalaharastu Prakasita, NIM 1812551024, 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

Andi Harvanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 198011252008121003/NIDN 0025118007

Pembimbing II

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

NIP 197802212005011002/NIDN 0021027862

Cognate

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

NIP 196711161993031001/NIDN 0016116701

Koordinator Program Studi DKV

Fransisca Sherly Tatu, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain

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

NIP 197301292005011001/NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas Rahmat dan Kasih-Nya sehingga Tugas Akhir ini dengan judul “**PERANCANGAN CONCEPT ART GAME CERITA RAKYAT CINDELARAS DENGAN SUBGENRE METROIDVANIA**”. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada Tugas Akhir ini, penyusun merancang *concept art game*. Walaupun masih banyak kekurangan, diharapkan perancangan ini dapat memberi pengaruh bagi banyak orang. Oleh karena itu, penyusun memohon maaf apabila ditemukan kesalahan dan kekurangan yang terdapat dalam Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 12 Juni 2025  
Penyusun,

Katarinita Winimalaharastu Prakasita  
NIM 1812551024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusun juga mengucapkan terima kasih atas bimbingan, saran, dukungan, dan doa baik yang diberikan selama pengerjaan Tugas Akhir ini, sehingga dapat berlangsung dengan lancar. Dengan ini, penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu, kakek, Mbak Nunik, Toni dan keluarga atas dukungan, bimbingan, dan doa yang diberikan, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Silvi, Haura, Aurel, Azizah, Shilfi, Diana, Safi'i dkk yang telah membantu dan mendukung penyusun selama pengerjaan Tugas Akhir.
3. Bapak Prof. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn. selaku Sekretaris Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Dr. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. selaku *cognate* ketika sidang Tugas Akhir.
9. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing I, telah membimbing, memberi usulan, saran dan masukan selama pengerjaan Tugas Akhir.
10. Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku Pembimbing II, telah membimbing, memberi saran dan masukan selama pengerjaan Tugas Akhir.
11. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. selaku dosen wali atas bimbingannya selama masa perkuliahan.
12. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia atas ilmu pengetahuan dan bimbingan selama masa perkuliahan.
13. Angkatan Prau Layar selaku teman seperjuangan selama masa perkuliahan.

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Katarinita Winimalaharastu Prakasita

NIM : 1812551024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa seluruh materi perancangan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT ART* GAME CERITA RAKYAT CINDELARAS DENGAN *SUBGENRE* METROIDVANIA**. Asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya yang pernah diterbitkan atau ditulis oleh orang lain, kecuali yang tertulis dan diacu dalam laporan Tugas Akhir ini yang disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Yogyakarta, 12 Juni 2025



Katarinita Winimalaharastu Prakasita

NIM 1812551024

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Katarinita Winimalaharastu Prakasita

NIM : 1812551024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, saya menyetujui memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT ART* GAME CERITA RAKYAT CINDELARAS DENGAN *SUBGENRE* METROIDVANIA**. Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah karya saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di Yogyakarta  
Pada tanggal 12 Juni 2025

Katarinita Winimalaharastu Prakasita

NIM 1812551024

## DAFTAR ISI

|                                                           |            |
|-----------------------------------------------------------|------------|
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                | <b>iii</b> |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>                           | <b>iv</b>  |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>                    | <b>v</b>   |
| <b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>              | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                    | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                 | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                  | <b>xiv</b> |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                      | <b>xv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                             | <b>1</b>   |
| A. Latar Belakang .....                                   | 1          |
| B. Rumusan Masalah.....                                   | 3          |
| C. Batasan Masalah.....                                   | 3          |
| D. Tujuan Perancangan .....                               | 3          |
| E. Manfaat Perancangan .....                              | 3          |
| F. Metode Perancangan .....                               | 4          |
| G. Metode Analisis Data.....                              | 5          |
| H. Konsep Perancangan .....                               | 5          |
| I. Skematika Perancangan.....                             | 6          |
| <b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....</b>         | <b>7</b>   |
| A. Landasan Teori.....                                    | 7          |
| B. Analisis Data .....                                    | 41         |
| <b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>                   | <b>43</b>  |
| A. Konsep Kreatif .....                                   | 43         |
| B. Program Kreatif.....                                   | 48         |
| C. Data Visual.....                                       | 62         |
| <b>BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN.....</b>           | <b>78</b>  |
| A. Perancangan Konten <i>Game</i> Mahesa Ayam Ajaib ..... | 78         |
| B. Media Pameran.....                                     | 117        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                                | <b>119</b> |
| A. Kesimpulan.....                                        | 119        |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| B. Saran.....               | 119        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>120</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>        | <b>122</b> |



## DAFTAR GAMBAR

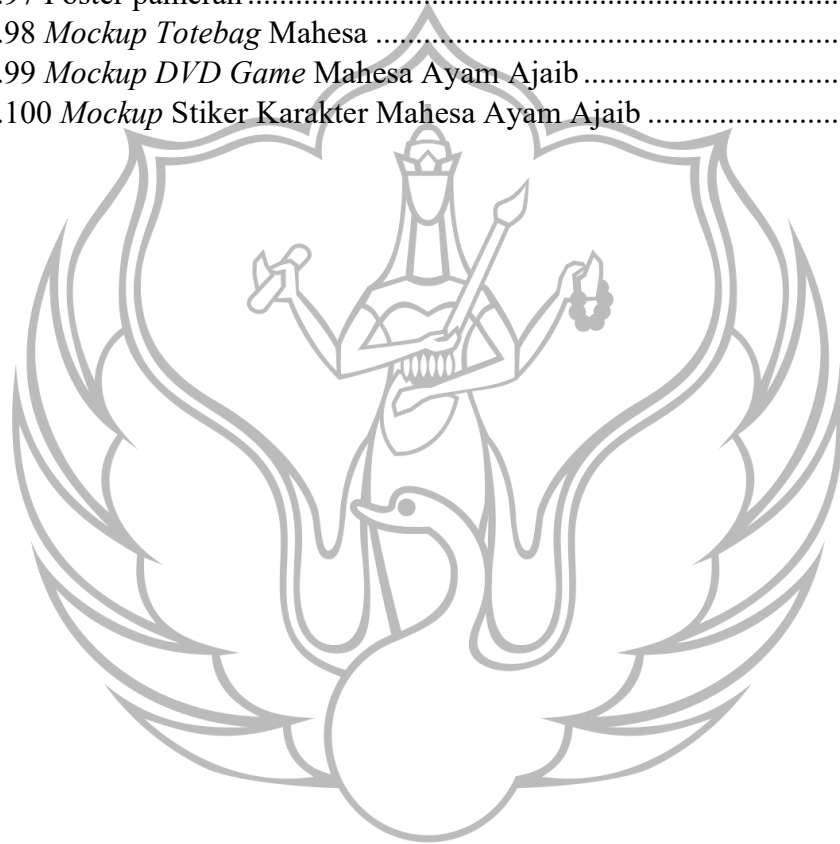
|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Desain karakter “Crash” .....                                          | 7  |
| Gambar 2.2 Studi visual karakter “Crash” .....                                    | 9  |
| Gambar 2.3 <i>Navigation Gear</i> pada game “ <i>Hollow Knight</i> ” .....        | 10 |
| Gambar 2.4 <i>Overworld</i> “ <i>Crash Bandicoot 4: It’s About a Time</i> ” ..... | 11 |
| Gambar 2.5 Scar, <i>Lion King</i> , 1994 .....                                    | 13 |
| Gambar 2.6 Lembar Skala Karakter.....                                             | 14 |
| Gambar 2.7 Grafik visual “ <i>Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex</i> ” .....    | 17 |
| Gambar 2.8a <i>2D Platformer Game</i> “ <i>Celeste</i> ” .....                    | 21 |
| Gambar 2.8b <i>3D Platformer Game</i> “ <i>Astro Bot</i> ” .....                  | 21 |
| Gambar 2.9a <i>Game</i> “ <i>Metroid</i> ” .....                                  | 22 |
| Gambar 2.9b <i>Game</i> “ <i>Castlevania</i> ” .....                              | 22 |
| Gambar 2.10 Perspektif game 2D dari samping .....                                 | 23 |
| Gambar 2.11 Pemain melakukan observasi lingkungan .....                           | 23 |
| Gambar 2.12 Mekanik game “ <i>Metroid</i> ” .....                                 | 24 |
| Gambar 2.13 Peta Dunia <i>Hollownest</i> , <i>Hollow Knight</i> .....             | 26 |
| Gambar 2.14 Peta area <i>Royal Waterways</i> .....                                | 27 |
| Gambar 2.15 <i>Parallax Background</i> .....                                      | 27 |
| Gambar 2.16a Jebakan sulit Area <i>White Palace</i> .....                         | 28 |
| Gambar 2.16b <i>Room Area City of Tears</i> .....                                 | 28 |
| Gambar 2.17 <i>Room</i> musuh utama Mantis Lord .....                             | 29 |
| Gambar 2.18 <i>Mini-map Hollow Knight</i> .....                                   | 29 |
| Gambar 2.19 Animasi <i>death Knight</i> .....                                     | 32 |
| Gambar 2.20 Sisa-sisa Candi Prada .....                                           | 38 |
| Gambar 2.21 Prasasti Turun Hyang II (1044 M) .....                                | 38 |
| Gambar 3.1 Gaya Visual <i>Hollow Knight</i> .....                                 | 45 |
| Gambar 3.2 Baju Jaman Kerajaan Majapahit .....                                    | 46 |
| Gambar 3.3 Latar rumah dan hutan, Raden Kian Santang .....                        | 46 |
| Gambar 3.4 Rekap Animasi “ <i>How to Train your Dragon</i> ” .....                | 47 |
| Gambar 3.5a <i>Font</i> Dekoratif .....                                           | 48 |
| Gambar 3.5b <i>Font</i> Sans-serif .....                                          | 48 |
| Gambar 3.6 Ayam Hutan Hijau .....                                                 | 62 |
| Gambar 3.7a Raden Kian Santang .....                                              | 62 |
| Gambar 3.7b Darma Wulan .....                                                     | 62 |
| Gambar 3.7c Tas Perlengkapan.....                                                 | 62 |
| Gambar 3.8a Ken Dedes .....                                                       | 63 |
| Gambar 3.8b Nona Berkebaya Tradisional .....                                      | 63 |
| Gambar 3.9a Putri Azula .....                                                     | 63 |
| Gambar 3.9b Jihan Maharani. ....                                                  | 63 |
| Gambar 3.10a Gajah Mada .....                                                     | 64 |
| Gambar 3.10b Prabu Siliwangi Muda .....                                           | 64 |
| Gambar 3.11 Ayam Cemani.....                                                      | 64 |
| Gambar 3.12 Orangutan .....                                                       | 65 |

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.13 Burung Bubut .....                                                    | 65 |
| Gambar 3.14 Burung Gelatik Jawa .....                                             | 66 |
| Gambar 3.15a Mitten .....                                                         | 66 |
| Gambar 3.15b Kucing Pasar .....                                                   | 66 |
| Gambar 3.15c Kucing Berbulu Jingga .....                                          | 66 |
| Gambar 3.16 Orang-orangan sawah.....                                              | 66 |
| Gambar 3.17a Arca Gupolo .....                                                    | 67 |
| Gambar 3.17b <i>Blue Lace Agate</i> .....                                         | 67 |
| Gambar 3.17c <i>Dark Quartz Golem</i> .....                                       | 67 |
| Gambar 3.18a <i>Overworld Map</i> .....                                           | 67 |
| Gambar 3.18b Hasil <i>Generate Layout</i> Peta <i>Overworld</i> Metroidvania..... | 67 |
| Gambar 3.19a Hutan Tropis.....                                                    | 68 |
| Gambar 3.19b <i>Generate Layout</i> Area Hutan .....                              | 68 |
| Gambar 3.20 Room 2 Area Hutan.....                                                | 68 |
| Gambar 3.21a Situs Kawitan Alas Purwo.....                                        | 69 |
| Gambar 3.21b Hutan Jawatan .....                                                  | 69 |
| Gambar 3.22a Landak kecil .....                                                   | 69 |
| Gambar 3.22b Ular <i>Gadung/Hijau</i> .....                                       | 69 |
| Gambar 3.23 Ular Kobra.....                                                       | 70 |
| Gambar 3.24a Gambar Sawah.....                                                    | 70 |
| Gambar 3.24b Pohon Pisang .....                                                   | 70 |
| Gambar 3.25a Reruntuhan Candi.....                                                | 70 |
| Gambar 3.25b Candi dalam gua.....                                                 | 70 |
| Gambar 3.26 Pasar .....                                                           | 71 |
| Gambar 3.27 Istana Kerajaan.....                                                  | 71 |
| Gambar 3.28 Pisang .....                                                          | 72 |
| Gambar 3.29 Gemstone.....                                                         | 72 |
| Gambar 3.30 Rempah-rempah .....                                                   | 73 |
| Gambar 3.31a Rotan.....                                                           | 73 |
| Gambar 3.31b Sepatu Ayam Aduan .....                                              | 73 |
| Gambar 3.31c Kerajinan Tas Rotan.....                                             | 73 |
| Gambar 3.32 Senjata Cakar Emas.....                                               | 74 |
| Gambar 3.33 Bulu .....                                                            | 74 |
| Gambar 3.34 Tanaman Padi dan Jagung.....                                          | 74 |
| Gambar 3.35a <i>Soul</i> milik <i>Knight</i> .....                                | 75 |
| Gambar 3.35b <i>Item</i> Berserakan.....                                          | 75 |
| Gambar 3.36a Tempat Pakan Ayam Bambu.....                                         | 75 |
| Gambar 3.36b Saung Bambu .....                                                    | 75 |
| Gambar 3.37 Tampilan <i>Menu Utama Game</i> .....                                 | 76 |
| Gambar 3.38 <i>Inventory</i> .....                                                | 76 |
| Gambar 3.39 <i>Pause Menu</i> .....                                               | 77 |
| Gambar 3.40 Status <i>HP</i> .....                                                | 77 |
| Gambar 3.41 Logo <i>Game Hollow Knight</i> .....                                  | 77 |
| Gambar 4.1a Sketsa kasar <i>Overworld</i> Kerajaan Jenggala .....                 | 78 |
| Gambar 4.1b Sketsa bayangan <i>Overworld</i> Kerajaan Jenggala .....              | 78 |

|                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.2 Hasil Desain <i>Overworld</i> Kerajaan Jenggala .....               | 79 |
| Gambar 4.3 Hasil Desain <i>Overworld</i> Hutan Lalijiwo.....                   | 79 |
| Gambar 4.4 Sketsa kasar <i>Mini-map</i> Area Hutan Lalijiwo .....              | 80 |
| Gambar 4.5 <i>Mini-map</i> Area Hutan Lalijiwo .....                           | 80 |
| Gambar 4.6 <i>Foreground</i> Area Hutan Lalijiwo .....                         | 81 |
| Gambar 4.7 Aset <i>Platform</i> Area Hutan Lalijiwo .....                      | 81 |
| Gambar 4.8 Aset Objek Dekat Area Hutan Lalijiwo .....                          | 81 |
| Gambar 4.9 Aset <i>Back Platform</i> Area Hutan Lalijiwo .....                 | 82 |
| Gambar 4.10 Aset Objek Jauh Area Hutan Lalijiwo .....                          | 82 |
| Gambar 4.11 Aset <i>Background</i> Area Hutan Lalijiwo .....                   | 82 |
| Gambar 4.12a Aset Musuh Landak Kecil .....                                     | 83 |
| Gambar 4.12b Aset Musuh Ular Hijau .....                                       | 83 |
| Gambar 4.13 <i>Background Parallax Room</i> Area Hutan Lalijiwo .....          | 83 |
| Gambar 4.14 <i>Landmark</i> Hutan Lalijiwo gubuk tempat tinggal Cindelas ..... | 84 |
| Gambar 4.15 <i>Landmark</i> Hutan Lalijiwo saung bambu Cindelas.....           | 84 |
| Gambar 4.16 <i>Landmark</i> Hutan Lalijiwo Pohon Keramat .....                 | 84 |
| Gambar 4.17 Sketsa Mahesa .....                                                | 85 |
| Gambar 4.18 Mahesa .....                                                       | 85 |
| Gambar 4.19 Sketsa Cindelas .....                                              | 86 |
| Gambar 4.20 Cindelas.....                                                      | 86 |
| Gambar 4.21a Sketsa Dewi Limaran .....                                         | 87 |
| Gambar 4.21b Desain Akhir Dewi Limaran .....                                   | 87 |
| Gambar 4.22a Sketsa Astagiri.....                                              | 87 |
| Gambar 4.22b Desain Akhir Astagiri.....                                        | 87 |
| Gambar 4.23a Sketsa Oyen .....                                                 | 88 |
| Gambar 4.23b Desain Akhir Oyen.....                                            | 88 |
| Gambar 4.24a Sketsa Raden Putra .....                                          | 88 |
| Gambar 4.24b Desain Akhir Raden Putra.....                                     | 88 |
| Gambar 4.25a Sketsa Luhung .....                                               | 89 |
| Gambar 4.25b Desain Akhir Luhung .....                                         | 89 |
| Gambar 4.26 Desain Akhir Utan.....                                             | 89 |
| Gambar 4.27 Desain Akhir Bubut.....                                            | 90 |
| Gambar 4.28 Desain Akhir Gerombolan Burung Gelatik.....                        | 90 |
| Gambar 4.29 Desain Akhir King Kobra .....                                      | 91 |
| Gambar 4.30 Desain Akhir Memedi .....                                          | 91 |
| Gambar 4.31 Desain Akhir Gupolo .....                                          | 92 |
| Gambar 4.32 Lembar Skala Karakter Mahesa Ayam Ajaib .....                      | 92 |
| Gambar 4.33 Sketsa Desain Perlengkapan Mahesa .....                            | 93 |
| Gambar 4.34 <i>Skill</i> Mahesa .....                                          | 95 |
| Gambar 4.35 Patukan Mahesa.....                                                | 95 |
| Gambar 4.36 Kluruk Mahesa .....                                                | 95 |
| Gambar 4.37 Jurus rahasia Ceker Sakti Mahesa .....                             | 96 |
| Gambar 4.38 Mahesa menjatuhkan barangnya .....                                 | 96 |
| Gambar 4.39 Hasil desain atribut <i>game</i> Mahesa Ayam Ajaib .....           | 97 |
| Gambar 4.40 Hasil desain logo <i>game</i> Mahesa Ayam Ajaib .....              | 97 |

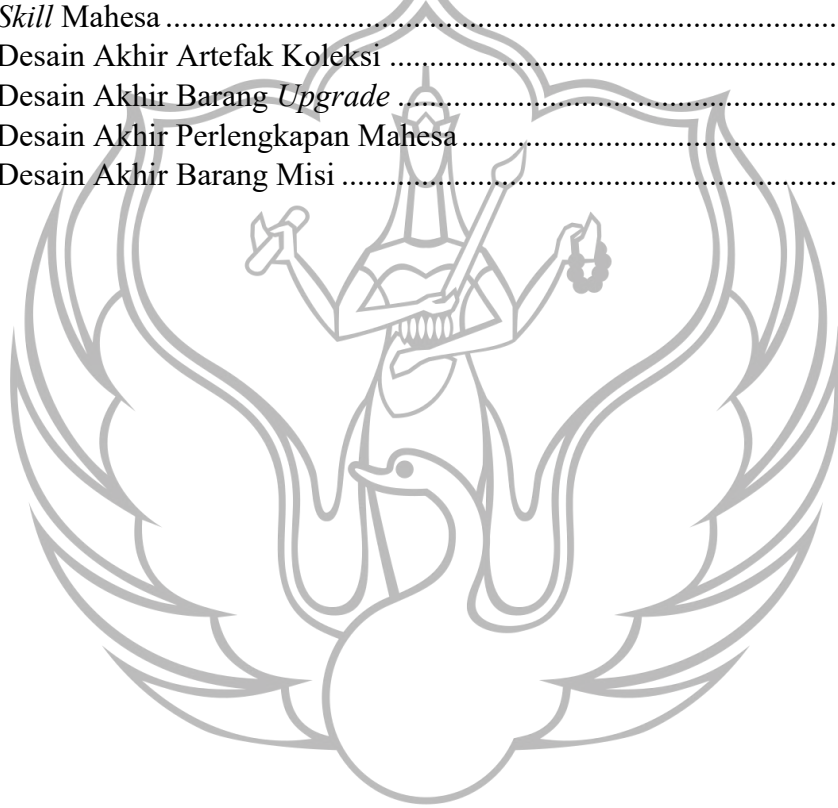
|                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.41 <i>Game screen</i> Mahesa melawan musuh kecil.....                  | 98  |
| Gambar 4.42 <i>Game screen</i> Mahesa melawan King Kobra.....                   | 98  |
| Gambar 4.43 Tampilan menu utama.....                                            | 99  |
| Gambar 4.44 Tampilan <i>pause</i> .....                                         | 99  |
| Gambar 4.45 Tampilan <i>Inventory</i> Cindelaras .....                          | 99  |
| Gambar 4.46 Tampilan <i>Inventory</i> Mahesa.....                               | 100 |
| Gambar 4.47 <i>Artwork scene</i> Cindelaras dan ibunya menjaga telur emas ..... | 100 |
| Gambar 4.48 <i>Artwork scene</i> Mahesa dan Cindelaras.....                     | 100 |
| Gambar 4.49 <i>Artwork scene</i> Mahesa melawan King Kobra .....                | 101 |
| Gambar 4.50 <i>Artwork scene</i> Cindelaras dan Mahesa memberi pisang ke Utan . | 101 |
| Gambar 4.51 <i>Artwork scene</i> Mahesa melawan Luhung.....                     | 101 |
| Gambar 4.52 Sampul Buku <i>Concept Art</i> .....                                | 102 |
| Gambar 4.53 Sampul dalam buku <i>single page</i> .....                          | 102 |
| Gambar 4.54 Sampul dalam <i>double page</i> .....                               | 102 |
| Gambar 4.55 Halaman daftar isi .....                                            | 103 |
| Gambar 4.56 Halaman pendahuluan.....                                            | 103 |
| Gambar 4.57 Halaman 1-2 .....                                                   | 103 |
| Gambar 4.58 Halaman 3-4 .....                                                   | 104 |
| Gambar 4.59 Halaman 5-6 .....                                                   | 104 |
| Gambar 4.60 Halaman 7-8 .....                                                   | 104 |
| Gambar 4.61 Halaman 9-10 .....                                                  | 105 |
| Gambar 4.62 Halaman 11-12 .....                                                 | 105 |
| Gambar 4.63 Halaman 13-14 .....                                                 | 105 |
| Gambar 4.64 Halaman 15-16 .....                                                 | 106 |
| Gambar 4.65 Halaman 17-18 .....                                                 | 106 |
| Gambar 4.66 Halaman 19-20 .....                                                 | 106 |
| Gambar 4.67 Halaman 21-22 .....                                                 | 107 |
| Gambar 4.68 Halaman 23-24 .....                                                 | 107 |
| Gambar 4.69 Halaman 25-26 .....                                                 | 107 |
| Gambar 4.70 Halaman 27-28 .....                                                 | 108 |
| Gambar 4.71 <i>Double page</i> halaman 29-30 .....                              | 108 |
| Gambar 4.72 Halaman 31-32 .....                                                 | 108 |
| Gambar 4.73 Halaman 33-34 .....                                                 | 109 |
| Gambar 4.74 Halaman 35-36 .....                                                 | 109 |
| Gambar 4.75 Halaman 37-38 .....                                                 | 109 |
| Gambar 4.76 Halaman 39-40 .....                                                 | 110 |
| Gambar 4.77 Halaman 41-42 .....                                                 | 110 |
| Gambar 4.78 Halaman 43-44 .....                                                 | 110 |
| Gambar 4.79 Halaman 45-46 .....                                                 | 111 |
| Gambar 4.80 Halaman 47-48 .....                                                 | 111 |
| Gambar 4.81 <i>Double page</i> halaman 49-50 .....                              | 111 |
| Gambar 4.82 Halaman 51-52 .....                                                 | 112 |
| Gambar 4.83 Halaman 53-54 .....                                                 | 112 |
| Gambar 4.84 <i>Double page</i> halaman 55-56 .....                              | 112 |
| Gambar 4.85 Halaman 57-58 .....                                                 | 113 |

|                                                                                       |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.86 Halaman 59-60 .....                                                       | 113 |
| Gambar 4.87 Halaman 61-62 .....                                                       | 113 |
| Gambar 4.88 Halaman 63-64 .....                                                       | 114 |
| Gambar 4.89 Halaman 65-66 .....                                                       | 114 |
| Gambar 4.90 Halaman 67-68 .....                                                       | 114 |
| Gambar 4.91 Halaman 69-70 .....                                                       | 115 |
| Gambar 4.92 Halaman 71-72 .....                                                       | 115 |
| Gambar 4.93 Penutup buku tentang perancang.....                                       | 115 |
| Gambar 4.94 <i>Mockup</i> sampul depan <i>concept art book</i> Mahesa Ayam Ajaib..... | 116 |
| Gambar 4.95 <i>Mockup</i> sampul belakang <i>concept art book</i> Mahesa Ayam Ajaib   | 116 |
| Gambar 4.96 <i>Mockup</i> isi halaman <i>concept art book</i> Mahesa Ayam Ajaib.....  | 116 |
| Gambar 4.97 Poster pameran .....                                                      | 117 |
| Gambar 4.98 <i>Mockup Totebag</i> Mahesa .....                                        | 117 |
| Gambar 4.99 <i>Mockup DVD Game</i> Mahesa Ayam Ajaib .....                            | 118 |
| Gambar 4.100 <i>Mockup Stiker Karakter</i> Mahesa Ayam Ajaib .....                    | 118 |



## DAFTAR TABEL

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Bentuk Karakter .....                            | 13 |
| Tabel 2.2 Perbandingan Jenis Mekanik <i>Game</i> .....     | 19 |
| Tabel 2.3 Penjelasan <i>Metroidvania Map</i> .....         | 25 |
| Tabel 2.4 Gerakan Dasar <i>Game Metroidvania</i> .....     | 31 |
| Tabel 2.5 Gerakan Tambahan <i>Game Metroidvania</i> .....  | 31 |
| Tabel 2.6 Atribut Serangan <i>Game Metroidvania</i> .....  | 31 |
| Tabel 3.1 <i>Item Quest</i> Mahesa .....                   | 59 |
| Tabel 3.2 Perlengkapan Mahesa .....                        | 60 |
| Tabel 3.3 Gerakan Dasar Mahesa .....                       | 60 |
| Tabel 3.4 Gerakan Tambahan ( <i>Upgrade</i> ) Mahesa ..... | 60 |
| Tabel 3.5 <i>Skill</i> Mahesa .....                        | 61 |
| Tabel 4.1 Desain Akhir Artefak Koleksi .....               | 94 |
| Tabel 4.2 Desain Akhir Barang <i>Upgrade</i> .....         | 94 |
| Tabel 4.3 Desain Akhir Perlengkapan Mahesa .....           | 94 |
| Tabel 4.4 Desain Akhir Barang Misi .....                   | 94 |



**ABSTRAK**  
**“PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* CERITA RAKYAT  
CINDELARAS DENGAN *SUBGENRE* METROIDVANIA”**

Oleh: Katarinita Winimalaharastu Prakasita

NIM: 1812551024

Perancangan ini bertujuan untuk merancang *concept art* sebagai dasar visual dalam pengembangan *game* 2D dengan *subgenre* Metroidvania yang mengadaptasi cerita rakyat Indonesia, Cindelas. Cerita Cindelas dipilih karena memiliki elemen pencarian jati diri dan eksplorasi lingkungan, sehingga sesuai dengan karakteristik desain *game* Metroidvania yang berbasis petualangan non-linear, dan perkembangan karakter. Dalam proses perancangan, digunakan pendekatan studi literatur, observasi visual terhadap unsur budaya Jawa, serta analisis *game mechanic* dari beberapa referensi *game* Metroidvania. Hasil perancangan ini menunjukkan bahwa *concept art* berfungsi sebagai aset visual seperti desain karakter, desain lingkungan dan antarmuka pengguna untuk menjadi jembatan antara cerita rakyat dengan permainan interaktif berbasis *game*.

Kata kunci: *Concept art*, *Game*, Cerita Rakyat, Cindelas, Metroidvania

**ABSTRACT**  
**“CONCEPT ART DESIGN OF CINDELARAS FOLKLORE GAME WITH  
METROIDVANIA SUBGENRE”**

*By: Katarinita Winimalaharastu Prakasita*

*Student ID Number: 1812551024*

*This design aims to design concept art as a visual basis in the development of 2D games with the Metroidvania subgenre that adapts the Indonesian folklore, Cindelas. The Cindelas story was chosen because it has elements of self-discovery and environmental exploration, so it fits the characteristics of Metroidvania game design based on non-linear adventure, and character development. In the design process, a literature study approach, visual observation of Javanese cultural elements, and game mechanic analysis from several Metroidvania game references were used. The results of this design show that concept art functions as visual assets such as character design, environmental design and user interface to become a bridge between folklore and game-based interactive games.*

*Keywords: Concept Art, Game, Folktale, Cindelas, Metroidvania*

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Majunya perkembangan teknologi membuat bacaan tradisional seperti cerita rakyat yang seiring berjalanya waktu tersingkir karena adanya hiburan modern. Berdasarkan data UNESCO, minat baca masyarakat sangat rendah, hanya sekitar 0,001% yang rajin membaca. Masuknya hiburan modern dari barat mempengaruhi pola pikir anak muda di Indonesia. Akibatnya, kini ketertarikan dengan cerita rakyat berkurang karena berbentuk bacaan seperti buku yang terkesan kurang interaktif. Hiburan modern sekarang ini menyajikan dalam bentuk visual yang interaktif berupa dalam bentuk digital seperti *video game*.

Perkembangan *game* di Indonesia mempengaruhi sektor ekonomi negara, menurut Outlook Pariwisata & Ekonomi Kreatif 2021/2022 aplikasi dan *game* berhasil menyumbang lapangan usaha sebesar Rp 31,25 triliun di tahun 2021. Pencapaian tersebut berdampak positif dalam peningkatan jumlah lapangan pekerjaan di Indonesia. Selama ini, *game* banyak didominasi oleh cerita fantasi dari barat atau luar negeri. *Game* yang mengangkat cerita rakyat Indonesia salah satunya adalah “*Biwar Legend of Dragon Slayer*”, *game* petualangan tersebut mengambil cerita rakyat dari Papua yaitu “Biwar Sang Penakluk Naga” merupakan salah satu contoh dari upaya mengenalkan cerita lokal dari Indonesia dengan menggunakan media *game*. Mengambil inspirasi dari cerita rakyat dan tradisi Indonesia, akan menambah pengalaman bermain *game* kepada pemain. ([www.kemenpar.go.id/hasil-pencarian/perkembangan-industri-gim-di-indonesia-raih-penghargaan-internasional](http://www.kemenpar.go.id/hasil-pencarian/perkembangan-industri-gim-di-indonesia-raih-penghargaan-internasional).)

Berbagai upaya untuk mengenalkan cerita rakyat menggunakan media baca seperti buku ilustrasi kurang efektif karena kurangnya interaksi terhadap pembaca di era modern ini yang sudah terpengaruh berbagai hiburan modern. Melalui media *game* sebagai interaksi kepada pemain menggunakan keragaman tradisi di Indonesia menjadi inspirasi konsep yang menarik, seperti dalam cerita rakyat Cindelar. Cindelar mempunyai

basis cerita rakyat yang memiliki unsur cerita petualangan, misteri, konflik dan sekaligus menceritakan pencarian jati diri Cindelar. Cindelar yang berpetualang melewati rintangan seperti hutan, gua, dan pasar untuk memecahkan misteri dan melewati tantangan.

Permainan digital memiliki keunggulan dalam menyampaikan cerita secara visual dan interaktif. Dalam *game*, pemain secara langsung berinteraksi dengan cerita untuk mencapai tujuan dan menyelesaikan tantangan dalam permainan. Dengan ini, dapat membantu pemain lebih memahami cerita rakyat Cindelar karena harus memecahkan masalah dan menghadapi situasi yang sama dengan karakter dalam cerita. Selain itu, *game* dapat menyajikan cerita dengan cara visual. Pemain dapat merasakan emosi dan terlibat dalam cerita, seperti petualangan mencari jati diri. Penggunaan grafis dalam *game* dapat memperkuat pengalaman ini. Perancangan ini mengangkat Cindelar sebagai tema utama dalam sebuah *game* dengan *subgenre* petualangan Metroidvania.

Cerita Cindelar dipilih karena memiliki elemen pencarian jati diri dan eksplorasi, sehingga sesuai dengan karakteristik desain *game* Metroidvania yang berbasis petualangan non-linear dan perkembangan karakter. Hal ini, sesuai dengan tokoh Cindelar yang secara perlahan memecah asal-usulnya melalui petualangan dan pengalaman. Selain itu, Metroidvania relevan dengan minat pasar global yang diperkirakan cukup tinggi mencapai US\$1.2 miliar pada tahun 2023 dan tren industri *game indie* yang mengangkat cerita rakyat dalam format 2D eksploratif. (<https://dataintel.com/report/metroidvania-games-market>.)

Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi untuk menambah koleksi *game* dengan cerita rakyat Indonesia yang berpeluang untuk melestarikan tradisi dan menarik minat *gamer* di seluruh Indonesia maupun mancanegara, sekaligus mengenal *game* dengan *subgenre* Metroidvania. Salah satunya perancangan *concept art game* Cindelar dengan *subgenre* Metroidvania, mengambil keunikan Nusantara dengan visual satwa, benda, alat, lingkungan tradisional yang bertujuan untuk mengenalkan tradisi Indonesia secara modern melalui *game*.

- B. Rumusan Masalah
- Bagaimana merancang *concept art game* cerita rakyat Cindelaras dengan *subgenre* Metroidvania?
- C. Batasan Masalah
1. Perancangan ini menghasilkan sebatas visual *concept art game*. *Concept art game* yang dirancang mempertimbangkan aspek cerita rakyat untuk visualisasi, gamifikasi, desain karakter dan *storyline game*.
  2. *Game* berupa *single-player*.
  3. *Target audience* merupakan *developer* lokal, *programmer*, *desainer* dan *gamer*.
- D. Tujuan Perancangan
1. Melestarikan tradisi dalam cerita rakyat Indonesia kepada audiens yang lebih luas.
  2. Mengajarkan nilai-nilai moral dari cerita rakyat Cindelaras kepada audiens di masa modernisasi.
  3. Mengeksplorasi berbagai aspek desain dalam *game subgenre* Metroidvania.
- E. Manfaat Perancangan
1. Bagi Perancang  
Menambah ilmu pengalaman dan pengetahuan dalam perancangan sebuah *game* dan menjadi tolak ukur kemampuan perancang dalam perancangan *game* tersebut sesuai dengan pembelajaran yang telah diperoleh di perkuliahan.
  2. Bagi Institusi  
Menciptakan perancangan berupa *concept art game* yang dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
  3. Bagi pembaca  
Menambah wawasan dan pengetahuan serta digunakan sebagai bahan jika hendak melakukan penelitian lebih lanjut.

## F. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

Metode utama dalam memperoleh data dengan cara metode studi pustaka dan survei. Hal tersebut dibutuhkan untuk menambah informasi dan memperluas sudut pandang.

#### a. Survei

Survei dilaksanakan dengan mencari referensi gambar di internet dan survei dengan memainkan *game* Metroidvania agar mendapat materi untuk kebutuhan desain.

#### b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilaksanakan untuk memberi ilmu dalam perancangan. Materi yang dipelajari berupa *concept art*, *game*, Metroidvania, *game design*, mekanik *game* dan cerita rakyat Cindelaras.

### 2. Data yang dibutuhkan

#### a. Data primer

Data yang digunakan untuk membuat konten *game* yaitu berupa *concept art game* menjadi inti dari isi pada sebuah *concept art* yang akan dikerjakan.

#### b. Data sekunder

Data didapatkan dari sumber *game subgenre* Metroidvania, literatur seperti jurnal, buku, artikel, buku elektronik tentang *game design*, dan buku cerita rakyat Cindelaras.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

#### a. Laptop

Perangkat yang digunakan dalam penyusunan naskah, pengumpulan data, dan membuat karya desain.

#### b. Android

Perangkat yang digunakan untuk keperluan komunikasi, pengumpulan data, dan dokumentasi.

#### c. Kamera

Perangkat yang digunakan untuk memotret desain sketsa, desain, lalu *digitalisasi* melalui laptop sampai desain akhir.

Pada tahap berikutnya merupakan proses perancangan setelah mengumpulkan data yang terkumpul. Pada tahap ini data visual juga dibutuhkan untuk menjadi referensi dalam merancang visual game yang baik dan menarik.

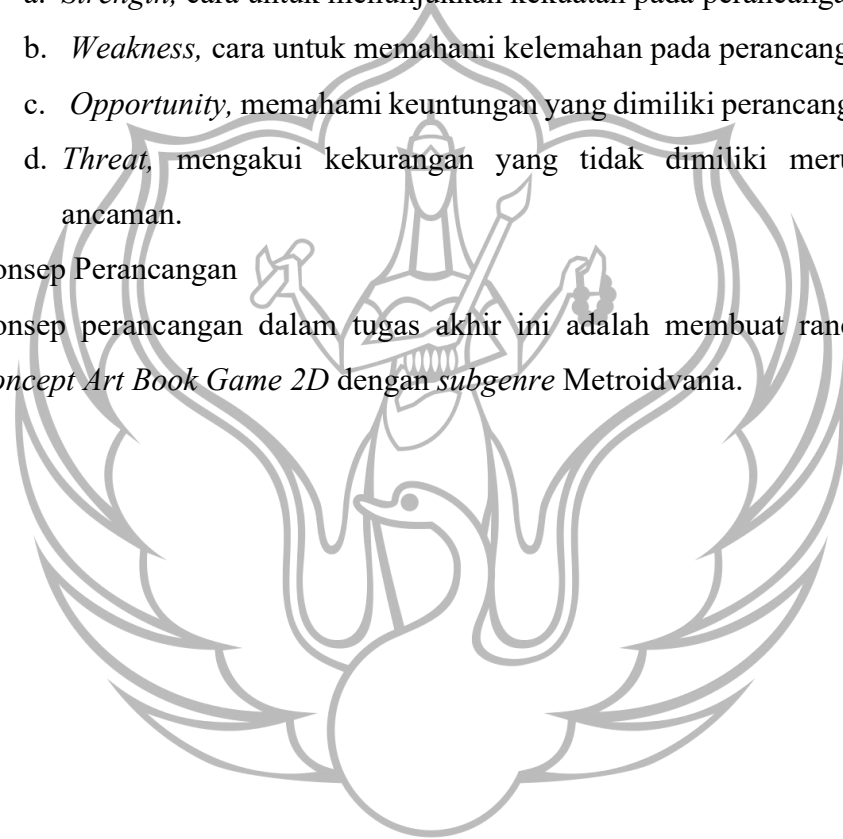
G. Metode Analisis Data

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) diperlukan untuk penjabaran kelebihan, kekurangan, peluang dan ancaman terhadap buku *concept art game*.

- a. *Strength*, cara untuk menunjukkan kekuatan pada perancangan ini.
- b. *Weakness*, cara untuk memahami kelemahan pada perancangan ini.
- c. *Opportunity*, memahami keuntungan yang dimiliki perancangan ini.
- d. *Threat*, mengakui kekurangan yang tidak dimiliki merupakan ancaman.

H. Konsep Perancangan

Konsep perancangan dalam tugas akhir ini adalah membuat rancangan *Concept Art Book Game 2D* dengan *subgenre* Metroidvania.



## I. Skematika Perancangan

