

PERANCANGAN CONCEPT ART
“THE PITUNG: BETAWI HERO”



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025

PERANCANGAN CONCEPT ART
“THE PITUNG: BETAWI HERO”



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

PERANCANGAN CONCEPT ART

“THE PITUNG: BETAWI HERO”



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 Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN CONCEPT ART “THE PITUNG: BETAWI HERO” Diajukan oleh Arfidiansyah Bintang Wicaksono , NIM: 1912632024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengudi Tugas Akhir pada tanggal 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Dr.Si. Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN. 0009097204

Pembimbing II

Darm Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

Cognate

Dr. Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19700106 200801 1 017/NIDN. 0006017002

Koordinator Program Studi

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

NIP. 19900215 201903 2 018/NIDN. 0015029006

Ketua Jurusan Desain

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

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

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

NIP. 19701019 19903 1 001 / NIDN. 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan kelimpahan-Nya di dunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan yang PERANCANGAN CONCEPT ART "THE PITUNG: BETAWI HERO" dengan baik dan tepat waktu. Perancangan ini dibuat sebagai syarat dan kewajiban untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan ini disusun dalam bentuk penelitian ilmiah dan proses perancangan Concept Art "The Pitung : Betawi Hero". Perancangan ini menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, sekaligus menerapkan ide dan wawasan personal terkait penciptaan karya. Masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam perancangan ini, karena itu penulis berharap kritik dan saran yang membangun sehingga Tugas Akhir Perancangan komik ini dapat disempurnakan di masa yang akan datang. Semoga Tugas Akhir Perancangan Komik "The Pitung : Betawi Hero" ini dapat memberi kontribusi positif terhadap ilmu pengetahuan dan wawasan bagi pembaca dan bagi khayalak umum.

Yogyakarta, 12 Desember 2025



Arfidiansyah Bintang Wicaksono

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala Puji bagi Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan ini dapat selesai juga berkat adanya peran dan dukungan dari berbagai pihak. Karena itu, penulis hendak mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya dan secara khusus kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Hesti Rahayu selaku Dosen Wali yang senantiasa telah membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi perkuliahan dengan baik.
6. Bapak Dr.Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya memberi ilmu, bimbingan, masukan dan saran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini dengan baik.
7. Bapak Daru Aji selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya memberi ilmu, bimbingan, masukan dan saran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini dengan baik.
8. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Cognate dalam sidang akhir dan juga pemberi arahan untuk membuat karya lebih baik lagi.
9. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku mantan Dosen yang telah memberi teladan, inspirasi, dukungan, dan motivasi personal.
10. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menjadi pengajar, memberikan ilmu dan pengalamannya selama masa perkuliahan berlangsung.
11. Mama, karena telah memberi dukungan kepada penulis untuk tetap semangat mengerjakan tugas akhir..
12. Ayah beserta keluarganya yang tetap memberi dukungan agar penulis dapat menyelesaikan studi perkuliahan
13. Keluarga dari ibu yang terus mendorong dan memotivasi, serta dukungan selama masa perkuliahan berlangsung.
14. Seluruh pihak yang telah berkontribusi dan turut membantu sampai penggerjaan Tugas Akhir ini selesai.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Nama : Arfidiansyah Bintang Wicaksono
NIM : 1912632024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Desain dengan judul PERANCANGAN CONCEPT ART "THE PITUNG : BETAWI HERO" adalah hasil pemikiran, penelitian, pemaparan, dan perancangan yang asli dan bukan tiruan atau duplikasi baik naskah laporan maupun perancangan karya sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Apabila di kemudian hari terjadi penyimpangan terhadap pernyataan ini, penulis bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi akademik sesua dengan peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 12 Desember 2025



Arfidiansyah Bintang Wicaksono

NIM 1912632024

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Nama	:	Arfidiansyah Bintang Wicaksono
NIM	:	1912632024
Fakultas	:	Seni Rupa dan Desain
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual
Jenis	:	Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT perpustakaan ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul PERANCANGAN CONCEPT ART "THE PITUNG : BETAWI HERO". Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT perpustakaan ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 12 Desember 2025



Arfidiansyah Bintang Wicaksono

NIM 1912632024

ABSTRAK

Concept art seringkali dianggap hanya berfungsi media hiburan atau media informasi saja. Tetapi Concept art kini juga bisa sebagai medium reflektif yang dapat menyampaikan nilai-nilai filosofis dan emosional. Perancangan Concept art ini diawali oleh ketertarikan dan ketakjuban penulis terhadap berbagai macam Concept art video game yang penulis suka. Hal ini memunculkan urgensi penulis untuk merancang Concept art yang bertemakan "Cerita Rakyat Si Pitung". Concept art ini bertujuan disamping mengedukasi nilai sejarah Cerita Heroic Si Pitung,. Konsep perancangan dimulai dari penelitian dan pengumpulan data, merancang naskah dilanjut sketsa awal, diakhiri dengan rendering dan juga finishing. Tokoh utama dalam cerita ini bernama Pitung, Pitung tinggal dan terlahir di Rawa Belong, Betawi, dari keluarga sederhana. Sejak kecil, ia dikenal cerdas, pemberani, dan taat beragama. Ia berguru silat dan ilmu agama kepada Haji Naipin, seorang guru yang sangat dihormati di daerahnya. Dari gurunya, Pitung belajar silat, ilmu kebatinan, dan rasa keadilan sosial. Ketika dewasa, Pitung melihat banyak rakyat Betawi hidup miskin dan tertindas oleh tuan tanah serta Belanda. Ia tak tega, lalu mulai melawan orang-orang kaya dan pejabat Belanda yang zalim. Namun, Pitung tidak merampok untuk dirinya sendiri. Semua hasil rampasan ia bagikan kepada rakyat miskin. Karena itu, rakyat sangat mencintainya, sementara Belanda menganggapnya penjahat berbahaya. Hasil perancangan berupa Concept Art dengan narasi dan visual yang menggabungkan elemen nilai historis dan nostalgia. Diharapkan hasil akhir rancangan Concept art ini dapat menjadi wadah baru dari penggabungan nilai historis dan emosi personal yang lebih universal dan sentimental terhadap pembaca.

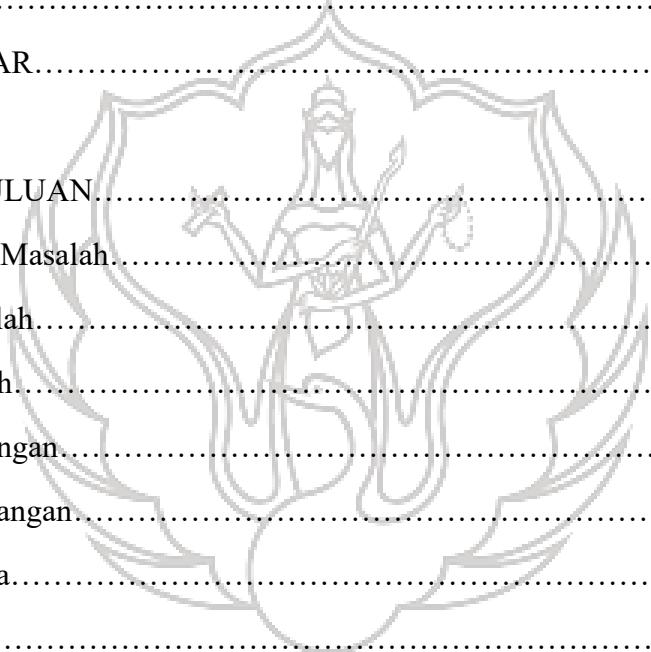
Kata kunci: Concept art, Cerita Rakyat, Si Pitung, Sejarah.

ABSTRACT

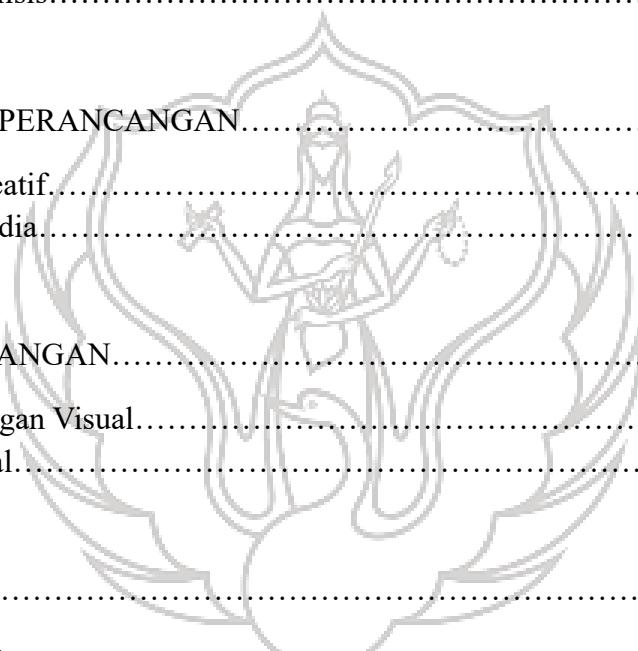
Concept art is often considered to serve only as a medium of entertainment or information. However, concept art can now also be a reflective medium that can convey philosophical and emotional values. The design of this concept art was inspired by the author's interest and fascination with various video game concept art that the author likes. This sparked the author's urgency to design concept art with the theme "The Folktale of Si Pitung". This concept art aims to educate people about the historical value of the heroic story of Si Pitung. The design concept began with research and data collection, followed by script design and initial sketches, and ended with rendering and finishing. The main character in this story is named Si Pitung. Si Pitung was born in Rawa Belong, Betawi, to a simple family. Since childhood, he has been known to be intelligent, brave, and religious. He studied martial arts and religious knowledge from Haji Naipin, a highly respected teacher in his area. From his teacher, Pitung learned martial arts, spiritual knowledge, and a sense of social justice. As an adult, Pitung saw many Betawi people living in poverty and oppressed by landlords and the Dutch. He could not bear it, so he began to fight against the rich and the cruel Dutch officials. However, Pitung did not rob for himself. He distributed all his loot to the poor. Because of this, the people loved him dearly, while the Dutch considered him a dangerous criminal. The result of the design is a Concept art with narration and visuals that combine elements of historical value and nostalgia. It is hoped that the final result of this Concept art can become a new medium for combining historical value and personal emotions that are more universal and sentimental for readers.

Keywords: Concept Art, Folktale, The Pitung, History

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN.....	vi
PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Tinjauan Pustaka.....	4
G. Metode.....	8
H. Skematika Perancangan.....	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	12
A. Identifikasi Objek Perancangan.....	12
B. Landasan Teori.....	13
1. Teori dan Pengertian Tentang Cerita Rakyat.....	13
2. Teori dan Pengertian Legenda.....	14
3. Teori dan Pengertian Concept Art.....	15

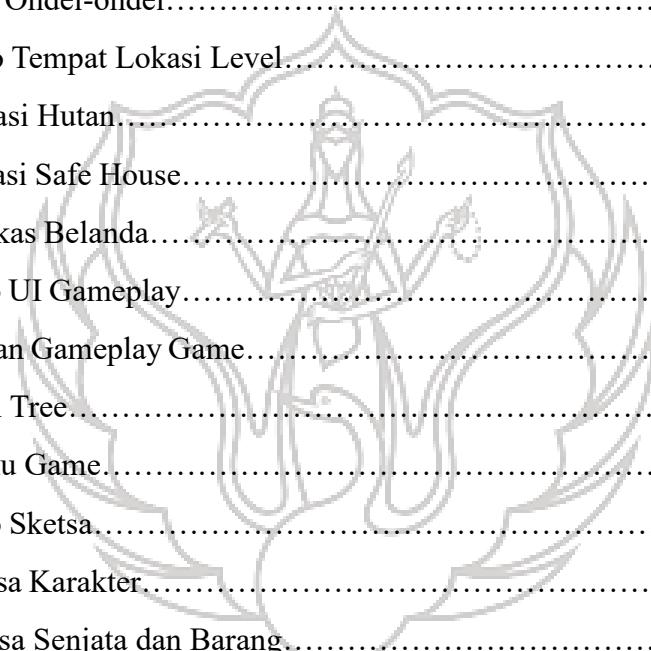
4. Tinjauan Tentang Cerita Si Pitung.....	17
5. Tinjauan Tokoh Karakter.....	21
6. Tinjauan Concept Art.....	24
7. Tinjauan Video Game.....	31
8. Tinjauan Tentang Layout dan Tipografi Dalam Concept art.....	34
C. Teori Tentang Pendekatan Visual.....	37
D. Teori Storytelling.....	39
E. Analisis Data.....	42
F. Kesimpulan Analisis.....	43
 BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	44
A. Konsep Kreatif.....	44
B. Konsep Media.....	50
 BAB IV PERANCANGAN.....	52
A. Pengembangan Visual.....	52
B. Desain Final.....	57
 BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71
 DAFTAR PUSTAKA.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Si Pitung di Mata Milenial.....	16
Gambar 2.2 Schout Hinne, Penakluk Si Pitung.....	18
Gambar 2.3 The witcher 3 Collecter's edition.....	19
Gambar 2.4 Ide concept art the witcher 3.....	20
Gambar 2.5 Karakter Geralt dari game The Witcher 3	21
Gambar 2.6 Background concept untuk The Witcher 3.....	22
Gambar 2.7 The Witcher 3 Environment Design	22
Gambar 2.8 The Legend of Zelda 25th Anniversary Hyrule Historia Artbook.....	23
Gambar 2.9 Desain karakter the legend of zeld : tears of the kingdom.....	23
Gambar 2.10 The legend of zelda NPC art.....	24
Gambar 2.11 The legend of zelda weapon art.....	24
Gambar 2.12 The Legend of Zelda : Breath of the Wild Environment Design.....	25
Gambar 2.13 The Legend of Zelda : Tears of the Kingdom.....	25
Gambar 2.14 Mobile Game Fate/Grand Order.....	28
Gambar 4.1 Cover Buku.....	51
Gambar 4.2 Blank.....	51
Gambar 4.3 Daftar Isi Buku.....	52
Gambar 4.4 Sinopsis Buku.....	52
Gambar 4.5 Karakter Intro.....	53
Gambar 4.6 Karaker Si Pitung.....	53
Gambar 4.7 Desain Si Pitung.....	54
Gambar 4.8 Animasi Gerakan Si Pitung.....	54
Gambar 4.9 Animasi Gerakan Si Pitung 2.....	55
Gambar 4.10 Karakter The General.....	55
Gambar 4.11 Desain The General.....	56
Gambar 4.12 Karakter Dokter Naipin.....	56
Gambar 4.13 Desain Dokter Naipin.....	57
Gambar 4.14 Musuh Soldier : Type Assault.....	57

Gambar 4.15 Musuh Soldier : Type Support.....	58
Gambar 4.16 Musuh Soldier : Type Sniper.....	58
Gambar 4.17 Musuh Soldier : Type Commander.....	59
Gambar 4.18 Sketsa Si Pitung VS The General.....	59
Gambar 4.19 Intro Senjata dan Barang Perlengkapan.....	60
Gambar 4.20 Senjata Golok Si Pitung.....	60
Gambar 4.21 Macam-macam Golok Si Pitung.....	61
Gambar 4.22 Senjata The General.....	61
Gambar 4.23 Senjata Soldier.....	62
Gambar 4.24 Item Ondel-onde.....	62
Gambar 4.25 Intro Tempat Lokasi Level.....	63
Gambar 4.26 Lokasi Hutan.....	63
Gambar 4.27 Lokasi Safe House.....	64
Gambar 4.28 Markas Belanda.....	64
Gambar 4.29 Intro UI Gameplay.....	65
Gambar 4.30 UI dan Gameplay Game.....	65
Gambar 4.31 Skill Tree.....	66
Gambar 4.32 Menu Game.....	66
Gambar 4.33 Intro Sketsa.....	67
Gambar 4.34 Sketsa Karakter.....	67
Gambar 4.35 Sketsa Senjata dan Barang.....	68
Gambar 4.36 Sketsa Lokasi.....	68
Gambar 4.37 End Cover.....	69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal dengan banyak sekali suku, budaya, kepercayaan dan cerita rakyat yang masih menyimpan misteri di dalam cerita tersebut. Hal ini membuat negara kita kaya dengan nilai-nilai kearifan lokal, karena di dalam cerita tersebut termuat nilai kehidupan yang baik dan bermanfaat bagi Masyarakat secara umum. Dengan demikian sebagai generasi muda kita sebaiknya mau menjaga dan melestarikan keunikan budaya tersebut agar anak cucu kita dapat merasakan manfaatnya.

Cerita rakyat sebagai salah satu contohnya. Cerita rakyat adalah kearifan lokal Indonesia yang mulai terabaikan keberadaannya. Hal ini dikarenakan masuknya pengaruh budaya asing melalui berbagai media yang kita konsumsi. Berbagai media seperti music, gadget, video games, dan sebagainya tersebut kebanyakan ditujukan dan berpengaruh ke generasi muda. Bahkan ada anggapan bahwa budaya barat dianggap lebih modern dan generasi muda perlahan mulai mengabaikan dan menurunkan minat mempelajari kearifan dari cerita rakyat.

Salah satu cerita rakyat yang cukup populer adalah cerita Si Pitung. Cerita ini sekarang sudah tidak dikenal oleh generasi muda meskipun di dalamnya termuat banyak hal positif terlait budaya dan perjuangan yang dilakukan oleh Si Pitung yang bersinggungan dengan Sejarah perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah. Sehingga sebetulnya sudah sepatutnya cerita ini dikenalkan kembali pada saat ini. Sudah ada berbagai cara untuk mengenalkan cerita rakyat ini ke dalam bentuk media seperti buku. Tetapi seiring dengan perkembangan teknologi pelestarian cerita rakyat ini menurun sehingga akan lebih baik dan menarik jika disampaikan Kembali menggunakan media baru dan modern dibandingkan dengan media tradisional yang cenderung membosankan.

Pada dasarnya kearifan lokal cerita rakyat adalah sumber inspirasi bagi kreator yang ingin mengenalkan budaya kepada dunia modern pada saat ini, salah satunya adalah cerita Si Pitung tersebut. Si Pitung mengisahkan keberanian, ketakwaan dan jiwa kemanusiaan Si Pitung mulai dari ketika dia masih kecil. Si Pitung merupakan pendekar asal Betawi. Bisa dibilang Pitung adalah Robin Hood-nya Betawi. Seperti halnya Robin Hood, di sini Pitung juga sering mencuri harta pada orang-orang kaya yang kerap mengumpulkan kekayaannya dengan menindas rakyat, kemudian hasil curian akan dibagi-bagikan kepada rakyat miskin. Ditambah lagi dengan sosoknya yang sangat berani melawan penjajah Belanda dan membela rakyat kecil,

membuatnya menjadi idola anak-anak. Sehingga sangat layak jika cerita ini diangkat Kembali dengan menggunakan media yang baru yang lebih menarik.

Salah satu media modern yang digunakan untuk menyampaikan Sejarah cerita rakyat yaitu menggunakan film animasi 3D. Di dalam media modern ini pembuat film biasanya menambahkan unsur modern tanpa menghilangkan kearifan lokal yang ada di dalamnya. Dengan menggunakan media modern tersebut diharapkan Masyarakat awam khususnya generasi anak muda untuk tertarik untuk mengkonsumsi media tersebut. Selain itu tujuan lainnya merupakan bentuk permanfaatan media desain komunikasi visual yang menghibur, diantaranya menceritakan cerita rakyat melalui animasi dan juga game.

Video Games merupakan media yang dapat mencangkup semua kalangan dari anak-anak sampai orang dewasa yang sudah bekerja masih memainkan games, maka cukup potensial dengan target pemasarannya, khususnya pada smartphone dan pc. Video games dapat dijadikan saran komunikasi yang tepat dalam melestarikan kearifan lokal budaya terhadap generasi muda Indonesia. Video game dapat didefinisikan sebagai sebuah permainan yang dimainkan dengan peralatan audiovisual dan dapat didasarkan pada sebuah cerita fiksi.

Dari permasalahan di atas permasalahan perancang berusaha membantu melestarikan Sejarah dan budaya dengan membuat sebuah concept art untuk game dengan judul “The Pitung : Betawi Hero”. Dalam video game ini diharapkan dapat membantu anak generasi muda untuk mempelajari kearifan lokal dan budaya yang ada di Indonesia ini. Dan juga diharapkan dengan adanya concept art ini generasi muda Indonesia bisa dapat membantu mempromosikan kearifan lokal berdasarkan cerita-cerita rakyat. Dalam concept art game yang saya buat ini game “The Pitung : Betawi Hero” ini adalah game 2D bergenre Turn Based Games.

Tujuan khususnya adalah merancang sebuah concept art “The Pitung : Betawi Hero” yang unik, kreatif, dan komunikatif yang terdiri dari cerita, desain karakter, senjata, skill, lokasi, dan adegan yang ada di cerita “Si Pitung jagoan betawai”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijelaskan, maka Rumusan Masalah dalam perancangan ini yaitu, “Bagaimana merancang concept art game fiksi fantasi Action “The Pitung : Betawi Hero” berbasis Mobile gaming modern berdasarkan Sejarah serta cerita rakyat yang ada di cerita “Si Pitung jagoan Betawi” ?

C. Batasan masalah

Batasan ruang lingkup pada perancangan ini hanya meliputi desain karakter, senjata, skill, lokasi, items, dan juga adegan yang ada di cerita Si Pitung jagoan Betawi. Dan juga bagian lain yang mengandung pesan moral yang mampu diceritakan

ke generasi muda Indonesia.

Dikarenakan keterbatasan perancang dalam membuat video game, maka perancangan ini hanya berupa artbook berjudul “The Pitung : Betawi Hero” yang didalamnya terdapat desain karakter, senjata, skill, item, pakaian, dan adegan yang ada di dalam cerita Si Pitung jagoan Betawi.

D. Tujuan perancangan

Tujuannya yaitu merancang sebuah concept art game yang mengangkat kisah cerita Indonesia agar mampu dilestarikan dan diterima oleh Masyarakat khususnya generasi muda Indonesia.

E. Manfaat perancangan

Hasil perancangan ini diharapkan akan memberikan manfaat kepada beberapa pihak antara lain :

- Manfaat bagi mahasiswa

Perancangan ini diharapkan mampu menambah wawasan tentang dunia game dan cerita rakyat melalui media ilustrasi digital tanpa melupakan ilmu dalam desain komunikasi visual.

- Manfaat bagi perancang

Mengaplikasikan berbagai keilmuan yang selama ini diperoleh dari DKV khususnya dalam bidang digital yang berupa perancangan concept art book.

- Manfaat bagi Masyarakat umum

Dengan perancangan ini Masyarakat akan lebih mengenal tentang cerita Si Pitung jagoan Betawi. Diharapkan juga dapat membuat Masyarakat untuk tidak memainkan game bajakan karena terdapat proses yang membutuhkan banyak ilmu dan disiplin sebelum sebuah game dibuat.

F. Tinjauan Pustaka

A. Tinjauan tentang concept art

Concept Art adalah representasi desain, ide, atau mood yang digunakan dalam film, video game, animasi, atau buku komik sebelum produksi akhir. Ini melibatkan pengembangan berbagai iterasi dan digunakan untuk menunjukkan kemajuan proyek kepada berbagai pihak, termasuk direktor, klien, dan investor. Concept Artist memiliki fokus pada menerjemahkan ide sebelum dilanjutkan oleh bagian lainnya, berbeda dengan Visual Development Art atau Concept Design.

Tahapan penting tentang pembuatan concept art merupakan sebuah proses rumit untuk menciptakan artwork yang memiliki cerita yang dramatis, yang dibangun dari berbagai unsur seperti komposisi, detail, point of interest, drama karakter yang kuat, gesture, dan postur yang dinamis, dan tahapan yang harus dicapai adalah :

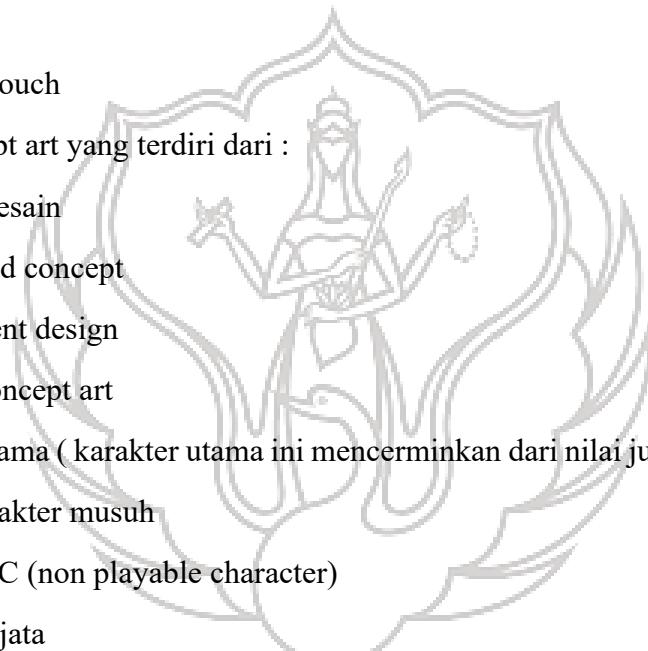
- Ide
- Komposisi (diagonal lines, composition path, variasi dan kesatuan)
- Warna
- Revisi dan improvisasi
- Dappled lighting
- Dust and smoke
- Detailing
- Finishing touch

Elemen concept art yang terdiri dari :

- Karakter desain
- Background concept
- Environment design

Contoh dari concept art

- karakter utama (karakter utama ini mencerminkan dari nilai jual game itu sendiri)
- Desain karakter musuh
- Desain NPC (non playable character)
- Desain senjata
- Desain environment
- Ilustrasi



B. Tinjauan Tentang Video Games

a. Sejarah singkat Video Games

Video game pertama kali muncul sekitar tahun 1940-an dengan permainan Nim yang dimainkan melawan komputer. Pada 1952, A.S Douglas menciptakan video game OXO mirip tic-tac-toe untuk disertasinya di University of Cambridge. Selama perang berkepanjangan, muncul banyak game perang, termasuk Huspitel yang

memungkinkan pemain merah melawan biru mewakili tentara NATO dan Uni Soviet.

b. Pengertian Mobile Gaming

Mobile game adalah permainan video game yang dimainkan di mana saja kapan saja melalui piranti keras Bernama smartphone dan berjala pada piranti lunak seperti IOS dan Android. Desain yang dihadirkan di mobile phone lebih simple dan bisa mudah untuk dimainkan oleh semua kalangan, berbeda dengan game console yang tidak semua Masyarakat bisa membeli console tersebut.

c. Pengertian Turn Based Games

Istilah turn based RPG sendiri merupakan genre permainan dengan menggabungkan unsur peran maupun strategi di dalamnya. Hal ini membuat pemain yang bertarung dengan lawan dalam game harus bermain secara giliran terutama saat menyerang maupun bertahan. Dengan begitu, pemain turn based RPG bisa mengendalikan karakter dan berpetualang dalam game. Apalagi setiap pemain memiliki waktu dalam bertindak sebelum benar-benar mengambil keputusan. Hal ini menjadi keunikan dari game turn based RPG karena harus fokus pada penentuan strategi dan keputusan secara cerdas. Setiap pemain harus mempertimbangkan sejumlah faktor meliputi statistik karakter, kelemahan, keahlian, hingga lingkungan sekitar untuk mengambil tindakan. Hal ini yang akan mengantarkan setiap pemain pada kemenangan di akhir. Adapun cara kerja dari jenis genre ini setiap pemain bisa memilih tim maupun karakter untuk digunakan dalam game. Lalu, pemain bisa memilih atribut, keahlian, dan keterampilan berbeda yang dapat mempengaruhi cara mereka bertarung.

Dalam pertarungan yang terjadi secara acak dalam suatu game, membuat setiap pemain akan mendapatkan giliran untuk mengambil tindakan seperti serangan fisik, serangan dengan bantuan sihir maupun kemampuan khusus, pemulihan kesehatan, penggunaan item, hingga tindakan lain yang berkaitan dengan situasi pertempuran. Setelah kesempatan pemain selesai, maka beralih ke giliran musuh dengan mengambil tindakan yang tidak jauh berbeda untuk bisa mengalahkan pemain.

1. Perancangan concept art games bengawan throne wars, (2016), oleh Sabarudin, institut seni Indonesia

Perancangan ini mengangkat peristiwa konflik antara jaka tingkir dan arya penangsang yang dijadikan konsep sebuah game bersistem strategi waktu nyata (Real time strategy). Perancangan ini akan menjadi refrensi dan pembanding terhadap perancangan yang akan dirancang. Perbedaan perancangan terletak pada cerita yang diangkat dan juga genre game.

2. Imersifitas game untuk pembelajaran Sejarah, (2013), Abi Senoprabowo

Jurnal ini membahas imersifitas game dalam pembelajaran Sejarah, dijelaskan bahwa proses player bisa mendapatkan pengetahuan baru dari imersifitas game tersebut

G. Metode

- Menentukan topik permasalahan

Sebelum menentukan tema yang akan diangkat pada perancangan, menentukan topik permasalahan adalah Langkah awal yang harus dilakukan perancang. Dengan mengetahui topik permasalahan maka akan lebih mudah menanggapi problematika Masyarakat saat ini.

- Menentukan ruang lingkup dan Batasan permasalahan

Tahap ini bertujuan agar membatasi permasalahan yang akan diangkat dan dipecahkan dengan solusi yang tepat agar permasalahan tidak sampai meluas sehingga mencapai tujuan perancangan yang diinginkan

- Pengumpulan data

Data sekunder yaitu data mengenai cerita rakyat Si Pitung jagoan Betawi melalui berbagai macam sumber seperti buku dan internet, serta berbagai petunjuk visual. Desain karakter tokoh dalam game, senjata, bangunan, item, lokasi dan adegan ilustrasi bisa dipelajari dari beberapa refrensi buku cerita dan internet yang sudah beredar agar memenuhi standar yang sudah ada.

Data visual yaitu berupa gambar-gambar serta Kumpulan buku yang mengisahkan kisah Si Pitung jagoan Betawi. Semua data yang telah dikumpulkan akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan concept art game “The Pitung : Betawi Hero”

- 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)

- Menyusun konsep perancangan

Konsep media, dalam tahap ini perancang harus menentukan media utama yang sesuai untuk perancangan concept art yang berdasarkan analisis yang sudah disimpulkan

Konsep kreatif, konsep ini dibuat agar pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah perancangan dapat diterima oleh Masyarakat khususnya generasi muda Indonesia.

- Konsep Visual, sesudah konsep kreatif diverbalkan, tahap akhir dari proses dalam membuat suatu perancangan ini berupa visual konsep yang meliputi :

Karakter tokoh, senjata, bangunan Masyarakat, ilustrasi karakter tokoh bergaya fantasi, ilustrasi 2D adegan cerita yang dituangkan ke dalam game, dan ilustrasi background game.



H. Skematika perancangan

