

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN *ROSTER CHARACTER 2D*
FIGHTING GAME ADAPTASI REMENG
MANGUNJAYA**



KARYA DESAIN

Oleh
RAFIZAL PANCA PUTRA
NIM: 2012700024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

**PERANCANGAN *ROSTER CHARACTER 2D*
FIGHTING GAME ADAPTASI REMENG
MANGUNJAYA**



KARYA DESAIN

**Oleh
RAFIZAL PANCA PUTRA
NIM: 2012700024**

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
2026

LEMBAR PENGESAHAN

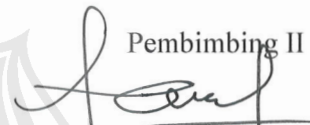
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *ROSTER CHARACTER 2D FIGHTING GAME* ADAPTASI REMENG MANGUNJAYA diajukan oleh Rafizal Panca Putra, NIM 2012700024, Program studi S-1 Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode prodi: 90241), yang telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

 Pembimbing I

Dr.Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197209092008121001/ NIDN 0009097204

 Pembimbing II

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

NIP. 197802212005011002/ NIDN 0021027802

 Cognate/Anggota

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

NIP. 197001062008011017/ NIDN 0006017002

Koordinator Program Studi/Ketua/Anggota



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

NIP.199002152019032018/NIDN 0015029006

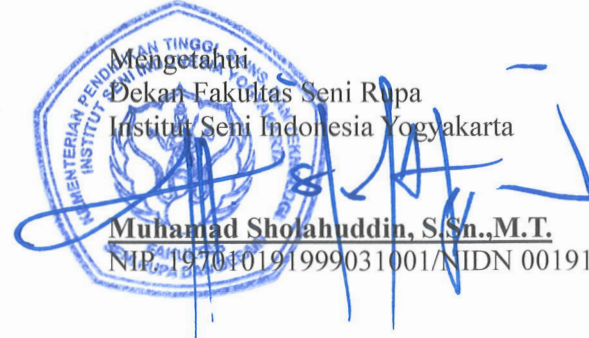
Ketua Jurusan/Ketua



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

NIP. 197301292005011001/NIDN 0029017304

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 197010191999031001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafizal Panca Putra
NIM : 2012700024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir penciptaan yang disusun untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berjudul **PERANCANGAN *ROSTER CHARACTER 2D FIGHTING GAME* ADAPTASI REMENG MANGUNJAYA** merupakan hasil karya saya sendiri. Karya tersebut belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah. Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 12 Desember 2025


Rafizal Panca Putra
2012700024

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rafizal Panca Putra
NIM : 2012700024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN *ROSTER CHARACTER 2D FIGHTING GAME* ADAPTASI REMENG MANGUNJAYA**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak 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


Rafizal Panca Putra
2012700024



“If you can’t beat fear,
just do it scared.”
—Glennon Doyle Melton

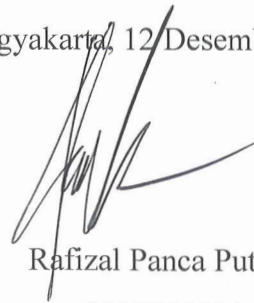
KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir PERANCANGAN ROSTER CHARACTER 2D FIGHTING GAME ADAPTASI REMENG MANGUNJAYA. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini membahas perancangan *roster* karakter *2D fighting game* sebagai adaptasi Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya. Penulis berharap dengan terselesaikannya Tugas Akhir Perancangan ini dapat menjadi bentuk upaya dalam mengalihwahkan media cerita Panji yang memiliki persebaran informasi yang sangat terbatas dan eksklusif dari Gunungkidul, Yogyakarta ini ke dalam media lain yang dekat dengan masyarakat Indonesia. Penulis juga berharap dengan Tugas akhir perancangan ini juga dapat menjadi referensi, baik secara acuan literasi dan juga visual bagi ilustrator, visual developer, *video game* developer, dan juga mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang karakter dan konsep visual serta penerapannya untuk *video game* dengan genre *fighting game*.

Penulis menyadari penuh bahwa penulisan tugas akhir perancangan ini masih memiliki banyak kekurangan dan belum sempurna. Dengan itu penulis sangat terbuka mengenai adanya komentar kritik dan saran apabila ada kekurangan dan kesalahan di dalam penulisan tugas akhir ini. Semoga dengan tugas akhir ini dapat menjadi kontribusi positif dan bermanfaat di bidang seni rupa terutama di desain komunikasi visual, dan juga bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 12 Desember 2025



Rafizal Panca Putra

2012700024

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, kekuatan, kesehatan dan kesabaran bagi saya selama perancangan tugas akhir ini hingga terselesaikannya.

Perancangan tugas akhir ini tidak lepas dari doa, dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu dengan tulus. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Bapak Dr.Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir saya, yang telah membimbing saya dari proses penulisan hingga penciptaan karya Tugas Akhir.
6. Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir saya yang telah membimbing saya dari proses penulisan hingga penciptaan karya Tugas Akhir.
7. Bapak Dr. Petrus Gogor Bangsa S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji Perancangan Tugas Akhir.
8. Ibu Hesti Rahayu, S .Sn., M.A. selaku Dosen Wali yang telah membimbing saya selama masa kuliah, mulai dari semester awal hingga penyelesaian Tugas Akhir.
9. Segenap dosen pengajar, karyawan, dan staff Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni

Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang sangat berharga.

10. Ibu saya Yusmaini Nuh, Ayah saya Alm. Raisman bin Arofah, serta saudara-saudari saya Rediska Yurisforna, Richandri Rican, Rindah Nofitri, Rifan Oktaviansyah yang selalu memberi dukungan, doa dan kepercayaan mereka yang tak henti-hentinya terpanjatkan untuk saya tidak hanya disaat saya melaksanakan perancangan ini, tetapi juga selama masa saya kuliah.
11. Semua anak-anak musang Azka, Riandra, Tiara, Chrysan, dan Rafansyah, terima kasih telah menemani dan membantu saya sejak awal kuliah hingga Tugas Akhir saya.
12. Taufiq, Bowi, Jauji, Maharani, Desma, Rafi, Tedi, Yoga, Harits, Fajar, yang telah menemani dan menjadi pendukung saya selama masa-masa terakhir dan sulit kuliah hingga penyelesaian Tugas Akhir ini.
13. Alvint, ilustrator dan desainer grafis yang telah mempersetujui dan mendukung penggunaan *type face* Rabokotype miliknya yang digunakan di dalam perancangan Tugas Akhir ini.
14. Nadhira dan Mas Gong yang secara tidak langsung menolong saya untuk dapat kembali mengerjakan perancangan Tugas Akhir ini.
15. Semua teman-teman Panduwara Desain Komunikasi Visual 2020 dan pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, terima kasih telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

ABSTRAK

PERANCANGAN *ROSTER CHARACTER 2D FIGHTING* *GAME ADAPTASI REMENG MANGUNJAYA*

Rafizal Panca Putra
NIM. 2012700024

Wayang Beber saat ini hanya tersisa tiga di dunia sehingga, wayang ini dikatakan sebagai artefak yang langka. Salah satunya adalah Wayang Beber Wonosari. Tidak semua orang mengetahui keberadaan karakter tokoh dan cerita dari Wayang Beber Wonosari. Hal ini mengakibatkan penyebaran informasi dan pengetahuan mengenai eksistensi Wayang Beber Wonosari sebagai objek budaya sangat terbatas dan eksklusif. Perancangan *Roster Character 2D Fighting Game* ini merupakan adaptasi dengan tujuan sebagai reinterpretasi memperkenalkan ulang penggambaran karakter dan latar dari Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya ke dalam bentuk media lain yang dekat dengan Generasi Z Indonesia. Reinterpretasi tersebut dilakukan dengan memanfaatkan potensi karakter-karakter utama di dalam lakon wayang tersebut untuk dapat disesuaikan dengan *archetype* karakter di dalam fighting game. Sebagai pendekatan untuk merancang *Roster Character 2D fighting game*, karakter yang diadaptasikan didasari dengan teori *Sansenkumi-ken Batu-Gunting-Kertas* di dalam *fighting game* untuk menghasilkan *archetype* karakter di *game*. Dengan penerapan tahap karakter desain dari buku *Animation From Concept To Production* milik Hannes Rall, dan 12 Prinsip Animasi di dalam penerapan animasi. Hasil dari perancangan ini adalah adaptasi dari tiga karakter di dalam lakon Remeng Mangunjaya yang terdiri dari Remeng Mangunjaya sebagai *Shoto*, Resi Puyangaking sebagai *zoner*, dan Patih Gajahgurito sebagai *grappler* yang konsep desainnya dibukukan dalam bentuk *artbook* dan memiliki *sprite sheet* gerakan-gerakan *move list* untuk keperluan *fighting game*. Perancangan ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai acuan dan referensi secara akademis untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual di dalam konsep desain karakter untuk *fighting game*, dan juga menjadi media yang memperkenalkan masyarakat mengenai eksistensi Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya.

Kata kunci: *Roster, 2D Fighting Game, Wayang Beber, Remeng Mangunjaya, Concept Design, Video game.*

ABSTRACT

2D FIGHTING GAME ROSTER DESIGN FOR REMENG MANGUNJAYA ADAPTATION

Rafizal Panca Putra
NIM. 2012700024

The scarcity of Wayang Beber, of which only three remain in the world, and the fact that it is only cultivated in areas where this cultural object is preserved, has resulted in the dissemination of information and knowledge about the existence of Wayang Beber as a cultural object being very limited and exclusive. The design of the 2D Fighting Game Character Roster is an adaptation with the aim of reinterpreting and reintroducing the characters and settings of the Wayang Beber play Remeng Mangunjaya into another form of media that is familiar to Indonesia's Generation Z. This reinterpretation was carried out by utilizing the potential of the main characters in the puppet play to be adapted to the character archetypes in fighting games. As an approach to designing the 2D fighting game character roster, the adapted characters are based on the Shinsenkumi theory in fighting games to produce character archetypes in the game. The character design stages from Hannes Rall's book Animation From Concept To Production and the 12 Principles of Animation are applied in the animation. The result of this design is the adaptation of three characters in the Remeng Mangunjaya play, consisting of Remeng Mangunjaya as Shoto, Resi Puyangaking as a zoner, and Patih Gajahgurito as a grappler, whose design concepts are documented in an artbook and have sprite sheets of move lists for fighting games. This design is expected to contribute as an academic reference for Visual Communication Design students in character design concepts for fighting games, and also serve as a medium to introduce the public to the existence of the Wayang Beber play Remeng Mangunjaya.

Keywords: Roster, 2D Fighting Game, Wayang Beber, Remeng Mangunjaya, Concept Design, Video game

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH... ..	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Perancangan	6
E. Manfaat Perancangan	6
F. Definisi Operasional.....	7
G. Metode Perancangan	9
H. Metode Pengumpulan Data	10
I. Metode Analisis Data	10
J. Konsep Perancangan	10
K. Skematika Perancangan.....	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	12
A. Identifikasi Data	12
B. Analisis Data	64
C. Kesimpulan.....	66
BAB III KONSEP DESAIN	68
A. Konsep Kreatif.....	68
B. Program Kreatif.....	72
C. Konsep Media.....	74
D. Konsep Penerapan <i>Archetype</i> Character <i>Fighting</i> ke dalam Karakter Wayang Beber Remeng Mangunjaya	77
BAB IV VISUALISASI.....	80
A. Perkembangan Visual Perancangan Karakter <i>2D Fighting Game</i>	80
B. <i>Character Comparasion</i>	89
C. Desain <i>Roster</i> Karakter <i>Fighting Game</i> Remeng Mangunjaya	90
D. <i>Sprite Sheet</i> Character	103
E. <i>Heads-Up Display</i>	105
F. <i>Stage Design</i>	107
G. <i>Splash Art</i>	108
H. <i>Layout Concept Art Book Fighting Game</i> Remeng Mangunjaya.	111
I. Penerapan <i>Sprite Sheet Animation</i>	123
BAB V PENUTUP	130
A. Kesimpulan.....	130
B. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	137
A. Lembar Konsultasi.....	137
B. Surat Persetujuan	141
C. Dokumentasi.....	142

DAFTAR GAMBAR

Bagan 1. Skematika Perancangan	11
Gambar 2.1 Video pagelaran Wayang Beber Remeng Mangunjaya yang diunggah Sutradhalang Channel di platform YouTube.....	15
Gambar 2.2 Raden Panji Asmarabangun dari gulungan pertama Wayang Beber Remeng Mangunjaya.	16
Gambar 2.3 Dewi Galuh Candrakirana.....	17
Gambar 2.4 Raja Amisena	17
Gambar 2.5 Remeng Mangunjaya.....	18
Gambar 2.6 dan 2.7 Bancak Enggel (kiri) dan Bancak Doyok (kanan).....	19
Gambar 2.8 Raden Gunungsari.....	20
Gambar 2.9 Prabu Kelana Sewandana.....	20
Gambar 2.10 Resi Puyangaking.....	21
Gambar 2.11 Patih Gajahgurito.....	22
Gambar 2.12 Wewe Putih.....	22
Gambar 2.13 <i>Font Garamond</i> yang diakses dari Microsoft Word.....	25
Gambar 2.14 <i>Font Baskerville Old Face</i> diakses dari Microsfot Word.....	25
Gambar 2.16 <i>Font Helvetica</i> yang diketik melalui Microsoft Word.....	26
Gambar 2.19 <i>Font Chiller</i> bagian dari preset <i>font</i> dari Microsoft Word.....	26
Gambar 2.20 Elemen visual garis	29
Gambar 2.21 Elemen visual bidang geometris	30
Gambar 2.23 Diagram warna primer dan sekunder	31
Gambar 2.24 Diagram <i>tint</i> , <i>tone</i> , dan <i>shade</i>	32
Gambar 2.25 pencampuran <i>hue</i> kuning menjadi warna yang redup.....	32
Gambar 2.26 <i>Value</i> kontras hitam, abu, dan putih.	33
Gambar 2.27 Elemen Visual Tekstur.....	34
Gambar 2.28 Elemen visual ukuran	35
Gambar 2.29 Prinsip desain <i>Balance</i>	35
Gambar 2.30 Prinsip desain <i>Emphasis</i>	36
Gambar 2.31 Prinsip desain <i>Rhythm</i>	37
Gambar 2.32 Prinsip desain <i>Unity</i>	38
Gambar 2.33 contoh <i>Model Sheet</i> karya milik Tancred Dyke-Wells.	39
Gambar 2.34 <i>Character Comparasion Sheet</i> dari Beyond The Rift <i>Concept Art</i> .40	
Gambar 2.35 <i>Character Turnaround Sheet</i> dari komik “Kindred Not” karya milik Gabriella Balagna.....	40
Gambar 2.36 Siluet Karakter pada <i>game</i> Team Fortress 2.....	42
Gambar 2.37 Poster pengumuman <i>Weekly Gelut Tournament</i>	44
Gambar 2.38 <i>Health bar</i> karakter di dalam <i>game Street Fighter 6</i>	44
Gambar 2.39 Ryu dari <i>Street Fighter 6</i>	46
Gambar 2.40 Dhalsim dari <i>Street Fighter 6</i>	46
Gambar 2.41 Zangief dari <i>Street Fighter 6</i>	47
Gambar 2.42 Hwoarang dari Tekken diidentifikasi sebagai karakter <i>rushdown</i> . 48	
Gambar 2.43 Lidia dari Tekken 8.....	49
Gambar 2.44 Akuma dari <i>Street Fighter 6</i>	50
Gambar 2.45 <i>Stage</i> di <i>Fighting Game, Street Fighter II (1992)</i>	51
Gambar 2.46 <i>Character Sprite</i> dan <i>frame data</i> ‘Ken’ di <i>2D Fighting Game, Street Fighter III: 3rd Strike (1999)</i>	52

Gambar 2.47 Klasifikasi bagian jenis <i>frames</i> .	53
Bagan 2.48 Konsep <i>Sansekumi-ken</i> atau segitiga <i>Batu-Gunting-Kertas</i> di dalam strategi permainan <i>fighting game</i> yang diterapkan di dalam <i>neutral</i> .	54
Gambar 2.49 Contoh penerapan prinsip Squash dan Stretch.	56
Gambar 2.50 Anticipation di dalam animasi gerakan karakter Disney.	57
Gambar 2.51 Contoh penerapan prinsip <i>Staging</i>	58
Gambar 2.52 Pembagian kosakata <i>Pose to Pose</i>	59
Gambar 2.53 Contoh Follow Through dan Overlapping Action.	60
Gambar 2.54 Contoh penerapan prinsip <i>Arc</i> .	61
Gambar 2.55 Contoh prinsip <i>Secondary Action</i> .	61
Gambar 3.1 Dan Gambar 3.2 <i>Street Fighter III:3rd Strike</i> (1999) dan <i>King of Fighters XIII</i> (2010)	70
Gambar 3.3 <i>Typeface</i> Raboko Type oleh Bagus Alviyanto Nugroho.	71
Gambar 3.4 <i>Font</i> Calisto MT	71
Gambar 3.5 <i>Font</i> Acumin Variable Concept.	72
Gambar 3.4 <i>Game Engine</i> M.U.G.E.N.	75
Gambar 3.3 <i>Official Gameplay Concept video game Virtua Fighter</i> .	76
Gambar 3.4 Contoh <i>Shotos</i> , Ryu dari <i>Street Fighter 6</i> .	78
Gambar 3.5 Contoh <i>Zoner</i> , Dhalsim dari <i>Street Fighter 6</i> .	78
Gambar 3.6 Contoh <i>Grappler</i> , Zangief dari <i>Street Fighter 6</i> .	79
Gambar 4.1 <i>Archetype</i> karakter Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya.	80
Gambar 4. 2 dan Gambar 4.2 Eksplorasi dan <i>Sketch</i> awal Remeng Mangunjaya per Februari 2025.	81
Gambar 4.3 <i>Sketch</i> awal Remeng Mangunjaya Draft II per Februari 2025.	82
Gambar 4.4 Telinga <i>Cauliflower</i> .	83
Gambar 4.5 dan Gambar 4.6 Eksplorasi dan <i>Sketch</i> awal Patih Gajahgurito per Februari 2025.	84
Gambar 4.7 dan Gambar 4.8 Eksplorasi dan <i>Sketch</i> Awal Resi Puyangaking per Februari 2025.	85
Gambar 4.8 Prabu Kelana Sewandana per Feburari 2025.	86
Gambar 4.9 Raja Amisena per Februari 2025.	86
Gambar 4.10 <i>Lineart</i> Ilustrasi Remeng Mangunjaya.	87
Gambar 4,11 <i>Lineart</i> Ilustrasi Remeng Mangunjaya.	87
Gambar 4.12 <i>Lineart</i> Ilustrasi Remeng Mangunjaya.	88
Gambar 4.13 <i>Greyscale Key Illustration Splash Art</i> Remeng Mangunjaya.	88
Gambar 4.14 <i>Greyscale Key Illustration Splash Art</i> Remeng Mangunjaya II.	89
Gambar.4.15 <i>Greyscale Key Illustration Splash Art</i> Remeng Mangunjaya III.	89
Gambar 4.16 <i>Height Chart Comparasion</i> untuk <i>cast</i> karakter di Remeng Mangunjaya.	90
Gambar 4.17 <i>Draft</i> awal Ilustrasi Karakter Remeng Mangunjaya.	90
Gambar 4.18 <i>Draft</i> awal Ilustrasi Karakter Patih Gajahgurito.	91
Gambar 4.19 <i>Draft Awal Model Sheet Turnaround Character</i> Remeng Mangunjaya.	91
Gambar 4.21 <i>Key Illustration</i> Karakter Remeng Mangunjaya.	93
Gambar 4.22 <i>Key Illustration</i> Karakter Patih Gajahgurito.	93
Gambar 4.23 <i>Key Illustration</i> Karakter Patih Gajahgurito II.	94
Gambar 4.24 <i>Key Illustration</i> Karakter Patih Gajahgurito III.	94
Gambar 4. 25 dan 4.26. <i>Key Illustration</i> Remeng dan Patih Gajahgurito. <i>Model</i>	

<i>Sheet Turnaround Patih Gajahgurito</i>	95
Gambar 4.27 <i>Model Sheet</i> Ekspresi Wajah Patih Gajahgurito, Remeng Mangunjaya, dan Resi Puyangaking.....	96
Gambar 4.28 <i>Key Idle Pose</i> Patih Gajahgurito.	97
Gambar 4.29 dan 4.30 <i>Key Illustration</i> Karakter Resi Puyangaking dan <i>Key Idle Pose</i>	98
Gambar 4.31 <i>Model Sheet Turnaround Character</i> Resi Puyangaking (Greyscale).	98
Gambar 4.32 <i>Turnaround Character</i> Resi Puyangaking.	99
Gambar 4.33 Ilustrasi Prabu Kelana Sewandana dan Resi Puyangaking.	100
Gambar 4.34 Ilustrasi Remeng Mangunjaya.....	100
Gambar 4.35 Ilustrasi Remeng Mangunjaya.....	101
Gambar 4.36 Ilustrasi Remeng Mangunjaya.....	101
Gambar 4.37 <i>Key Illustration</i> Final Remeng Mangunjaya.	102
Gambar 4.38 Ilustrasi Patih Gajahgurito.....	102
Gambar 4.39 Ilustrasi Patih Gajahgurito dan <i>Wewe Putih</i>	103
Gambar 4.40 <i>Sketch Keyframe Sprite Sheet</i> Remeng Mangunjaya.	103
Gambar 4.41 <i>Sketch Keyframe Sprite Sheet</i> Patih Gajahgurito.	104
Gambar 4.42 <i>Sketch Keyframe</i> gerakan serangan utama Resi Puyangaking.	104
Gambar 4.43 Sketsa HUD/UI Game.	105
Gambar 4.44 <i>H.U.D Health Bar</i>	105
Gambar 4.45 <i>H.U.D Special Meter</i>	105
Gambar 4.46. <i>Mockup H.U.D</i> dengan <i>stage</i>	106
Gambar 4.47 dan 4.48 <i>Logo</i> Remeng Mangunjaya <i>Fighting Game</i> konfigurasi positif dan negatif.....	106
Gambar 4.49 <i>Thumbnailing Stage I</i>	107
Gambar 4.50 <i>Thumbnailing Stage II</i>	107
Gambar 4.51 Stage 1. Gulungan IV - Seige of Kediri (Remeng Mangunjaya vs. Patih Gajahgurito).....	107
Gambar 4.52 Stage II. Gulungan IV – Candi (Remeng Mangunjaya vs. Patih Gajahgurito) Alternatif 2.	108
Gambar 4.53 Stage III. Gulungan III – The River of Judgement (Remeng Mangunjaya vs. Resi Puyangaking).....	108
Gambar 4.54 Stage III. Gulungan III – The River of Judgement (Remeng Mangunjaya vs. Resi Puyangaking) Alternatif 2.	108
Gambar 4.55 <i>Splash Art</i> Remeng Mangunjaya vs. Patih Gajahgurito.	109
Gambar 4.51 <i>Splash Art Key Illustration</i> Remeng Mangunjaya vs. Patih Gajahgurito.....	109
Gambar 4.52 <i>Splash Art Key Illustration</i> Remeng Mangunjaya vs. Resi Puyangaking.	110
Gambar 4.53 Penerapan <i>grid system</i> di dalam proses <i>layout Concept Art Book</i> .111	
Gambar 4.54 <i>Art Cover</i> Depan <i>Concept Art</i> Remeng Mangunjaya <i>Fighting Game</i>	112
Gambar 4.55 Desain <i>Hardcover Concept Art Book</i> Remeng Mangunjaya <i>Fighting Game</i>	112
Gambar 4.55, 56, 57, dan 58. Halaman 1 - 7 <i>Concept Art</i>	113
Gambar 4.59, 60, 61, 62. Halaman 8 – 15 <i>Concept Art</i>	114
Gambar 4.63, 64, 65, 66. Halaman 16 – 25 <i>Concept Art</i>	115

Gambar 4.67, 68, 69, 70. Halaman 26 – 33 <i>Concept Art</i>	116
Gambar 4.71, 72, 73, 74. Halaman 34 – 41 <i>Concept Art</i>	117
Gambar 4. 75, 76, 77, 78. Halaman 42 – 49 <i>Concept Art</i>	118
Gambar 4. 79, 80, 81, 82. Halaman 50 – 57 <i>Concept Art</i>	119
Gambar 4. 83, 84, 85, 86. Halaman 58 – 65 <i>Concept Art</i>	120
Gambar 4. 87, 88, 89 dan 90 Halaman 66 – 69 <i>Concept Art</i>	121
Gambar 4.91, 92, 93, dan 94 Halaman 70-85 <i>Concept Art</i>	122
Gambar 4.95, 96, 97 dan 98 Halaman 86-91 <i>Concept Art</i>	123
Gambar 4.99 Penerapan <i>Anticipation</i> dan <i>Follow-through</i>	124
Gambar 4.100 <i>Startup frames</i> dengan prinsip <i>anticipation</i> , <i>Active Frames</i> dengan <i>smear frames</i> , dan <i>Recovery frames</i> dengan prinsip <i>follow-through</i>	125
Gambar 4.101 <i>Sprites</i> Patih Gajahgurito.	126
Gambar 4.102 <i>Sprite</i> kepala Patih Gajahgurito.....	127
Gambar 4.103 <i>Sprite Heavy Kick</i> Patih Gajahgurito.	127
Gambar 4.104 <i>Keyframe Sprite Heavy Kick</i> Remeng Mangunjaya.	127
Gambar 4.105 <i>Sprite Animation Medium Kick</i> Remeng Mangunjaya.	128
Gambar 4.106 <i>Sprite Animation Special Kick</i> Remeng Mangunjaya.	128
Gambar 4.107 <i>Sprite Animation Heavy Melee</i> Remeng Mangunjaya.	128
Gambar 4.108 <i>Sprite Animation Special Punch Melee</i> Remeng Mangunjaya... 128	
Gambar 4.109 <i>Sprite Animation Special Move</i> Remeng Mangunjaya.....	129
Gambar 4.110 <i>Sprite Super Art</i> Remeng Mangunjaya.....	129



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wayang Beber asli yang terdokumentasi sekarang hanya tersisa dan dijaga secara turun temurun di Pacitan, yang menceritakan lakon *Jaka Kembang Kuning* dan di Wonosari, yang menceritakan lakon *Remeng Mangunjaya* (Maharsi, 2018: 33). Melalui pernyataan tersebut, Wayang Beber di Indonesia merupakan peninggalan objek budaya Nusantara yang sangat langka dan terbatas informasinya. Wayang Beber merupakan milik dari keluarga pewaris yang menjaga objek budaya tersebut secara turun temurun. Hal ini mengakibatkan persebaran informasi mengenai Wayang Beber, seperti contohnya *Remeng Mangunjaya* di Wonosari, sangat terbatas dikarenakan penggelaran lakon Wayang Beber *Remeng Mangunjaya* yang bersifat asli hanya berada dan dipelihara di Dusun Gelaran, Desa Bejiharjo, Gunungkidul. (Maharsi, 2013: 34-37).

Wayang Beber *Remeng Mangunjaya* merupakan pagelaran wayang lakon cerita Panji, yang menceritakan kisah cinta di antara seorang pangeran dari Jenggala, Raden Panji Asmarabangun dan puteri dari Kerajaan Kediri, Dewi Galuh Candrakirana. *Remeng Mangunjaya* menceritakan tentang Raden Panji yang pergi dari Kediri dan meninggalkan istri yang baru dinikahinya, Dewi Galuh, untuk menyamar menjadi petapa muda misterius dengan identitas Kyai *Remeng Mangunjaya*. Cerita lakon ini berputar kepada *Remeng Mangunjaya* yang mengikuti sayembara untuk dapat memperistrikan Dewi Galuh Candrakirana yang baru berstatus sebagai janda muda, bertarung dengan Resi Puyangaking – tangan kanan serta paman dari Prabu Kelana Sewandana dari Bantarangin yang juga ingin memperistrikan Dewi Galuh Candrakirana, serta pertempuran besar di gulungan ke-4 di antara *Remeng Mangunjaya* dan Patih Gajahgurito yang merupakan panglima perang yang diperintahkan Prabu Kelana Sewandana untuk menghancurkan Kediri.

Suatu cara untuk mempersebarluaskan informasi mengenai keberadaan objek budaya Nusantara ini yaitu dengan menyampaikan kisah cerita lakon Wayang Beber kepada masyarakat terutama anak muda (Generasi Z) dengan

menggunakan pendekatan dan pengemasan yang dekat dengan mereka. Dengan kata lain, berdasarkan dari kelangkaan dari Wayang Beber di Indonesia dan persebaran informasinya yang bersifat sangat eksklusif, faktor geografis yang jauh dari kota besar, dan penggelarannya yang terbatas dikarenakan objek Wayang Beber memiliki bahan yang sudah bertahan sejak abad ke-17, perlu adanya sebuah bentuk perpindahan media Wayang Beber Remeng Mangunjaya ke dalam bentuk media lain yang bersifat familiar oleh media yang biasa dikonsumsi oleh Generasi Z di Indonesia.

Adaptasi dari teks verbal dan teks visual dari Wayang Beber Lakon Ki Remeng Mangunjaya merupakan sebuah respon untuk menyikapi masalah kelangkaan dan minimnya persebaran informasi mengenai Remeng Mangunjaya. Mengutip dari *A Theory of Adaptation* oleh Linda Hutcheon (2013), Adaptasi merupakan sebuah proses penyesuaian dan interpretasi teks terdahulu ke dalam teks baru, yang merupakan suatu proses kreatif yang berupa reinterpretasi dan rekreasi dari pemindahan suatu bentuk karya ke dalam bentuk lain, yang bersifat intertekstualitas. Dengan pernyataan tersebut, adaptasi merupakan suatu proses penulisan kembali cerita yang sama dengan perspektif yang berbeda. (Hutcheon: 2013).

Video game di Indonesia telah menjadi salah satu media hiburan utama yang dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia terutama usia remaja Generasi Z. Berdasarkan dari artikel *online* databoks.katadata, yang mengutipkan laporan dari We Are Social diakses pada 19 Agustus 2024, Indonesia merupakan negara ketiga yang memiliki jumlah pemain *video game* terbanyak di dunia dengan angka 94,5% dari pengguna internet di Indonesia yang berusia 16-64 tahun per Januari 2022. Berdasarkan dari pernyataan mengenai angka peminat *video game* tersebut, pengadaptasian lakon Remeng Mangunjaya menjadi *video game* dapat menjadi sebuah peluang untuk menyampaikan pesan mengenai eksistensi Wayang Beber dan cerita Panji lakon Remeng Mangunjaya, yang merupakan objek budaya Nusantara yang bersifat sangat langka kepada masyarakat umum Indonesia terutama remaja Generasi Z.

Di Indonesia, *fighting games* berada di dalam kehidupan masyarakat Indonesia melalui *game console* yang mulai memasuki pasar secara masif di

era tahun 1990-an. Seperti contohnya adalah penjualan *PlayStation 1* dengan rilis judul seperti *Tekken 3*, yang merupakan contoh judul *fighting game* yang terkenal pada saat itu. Berdasarkan dari awal tahun 2020-an, terutama pada tahun 2022 hingga 2024, urutan tahun tersebut dijuluki sebagai era *golden age* baru bagi genre *fighting game*. Hal ini ditandai oleh dengan meluncurnya *franchise game* yang berdasarkan *5 Reasons The 2020s Are The New Golden age of Fighting games* oleh *GameRant* pada Maret 2024 disebut sebagai ‘*The Big Three*’ dari genre *fighting game*, di antaranya adalah: *Tekken 8* (2024), *Street Fighter 6* (2023), dan *Mortal Kombat* (2023) yang kembali dirilis kepada audiens secara berdampingan di dalam suatu waktu yang sama.

Di dalam sebuah lini kumpulan karakter yang dapat dimainkan di dalam *fighting game* yang disebut sebagai *roster fighting game*, latar belakang seperti kepribadian dan juga tempat asal karakter yang memiliki berbagai budaya tertentu merupakan komponen-komponen yang membentuk karakter *fighting game* secara naratif dan visual. Berbagai komponen tersebut merupakan faktor-faktor yang menjadi pengaruh minat dan alasan pemain akan memilih *roster* tersebut.

Sebagai judul *fighting game* yang paling terkenal dan juga pertama yang berhasil di dalam dunia permainan *arcade* di masanya, *Street Fighter II* (1992), *roster* di dalam *game* tersebut terdiri dari karakter-karakter yang mewakili berbagai belahan dunia dengan budaya yang berbeda. Karakter seperti Dhalsim, yang merupakan seorang Brahmin *master* praktisi *Yoga* dari India – memiliki visual yang merepresentasikan pertapa atau *asketik* Hindu yang dikenal sebagai Kapalikas atau *skull-bearer*, yang diperlihatkan melalui kostumnya dengan pakaian yang minim dan mengalungi kepala-kepala tengkorak. Karakter lainnya yang dapat menjadi contoh yaitu E. Honda dari Jepang yang merepresentasikan budaya pegulat Sumo, yang direpresentasikan melalui atribut visual karakternya yang memiliki gaya rambut *chonmage*, memiliki *make-up* wajah yang dikenal sebagai gaya *kumadori* yang digunakan di Kabuki.

Dari contoh-contoh tersebut, aspek naratif dan kultural budaya yang direpresentasikan secara visual dapat dicerminkan di dalam *playstyle* atau

archetype bagaimana karakter tersebut akan dimainkan. Dhalsim sebagai karakter yang merupakan *Master Yoga* yang dikonotasikan memiliki fleksibilitas tubuh yang abnormal dibanding dengan orang biasa, memiliki gaya bermain yang dikenal sebagai *zoner*, dengan memanfaatkan anggota badannya yang dapat memanjang untuk menyerang dengan jarak yang jauh. Secara naratif dan visual – yang akan direpresentasikan di dalam *gameplay*, Dhalsim merupakan karakter yang mewakili budaya dari India, terutamanya sekte pertapa atau *asketik* Shaivisme Hindu yang telah punah - Kapalika, dan interpretasi dari praktisi dan tradisi jasmani dan rohani *Yoga* - yang digunakan sebagai bela diri di dalam permainan *fighting game*, yang menjadi faktor karakter tersebut mudah dikenal dan diminati untuk dimainkan di dalam *franchise fighting game Street Fighter*.

Karakter-karakter di dalam lakon Remeng Mangunjaya dapat diadaptasikan ke dalam *character archetype* di dalam sebuah *fighting game*. *Archetype* yang dimaksud adalah bentuk klasifikasi perilaku bermain karakter yang dapat digolongkan menjadi beberapa istilah. Sebagai contoh, karakter Patih Gajahgurito yang dideskripsikan oleh dalang yang merupakan wujud manusia bertubuh besar, berbulu lebat, dan memiliki fisik bertarung yang kuat – dapat diadaptasikan sebagai karakter *fighting game* dengan *archetype* yang dikenal sebagai *grappler*, yang memiliki *playstyle* atau gaya bermain yang memanfaatkan jarak dekat dengan karakter yang umumnya seorang pegulat yang memiliki figur fisik besar. Contoh lainnya yaitu *Wewe Putih*, yang dideskripsikan memiliki leher yang panjang. Karakter tersebut dapat diadaptasikan sebagai karakter *Zoner* – karakter dengan gaya bermain yang memanfaatkan jarak jangkauan karakter yang jauh, yang dikenal di dalam dunia *fighting game* dengan karakter yang memiliki lengan atau kaki yang dapat memanjang, atau dapat melempar sebuah *projectile*. Berdasarkan dari uraian tersebut, karakter-karakter di dalam lakon Remeng Mangunjaya dapat dikembangkan menjadi *roster* di dalam *fighting game* yang memiliki gaya bermain atau *playstyle* yang beragam sesuai dengan preferensi atau perilaku pemain yang berbeda-beda.

Di dalam perancangan ini, adaptasi Wayang Beber Remeng Mangunjaya

ke dalam medium *2D fighting game* perlu adanya pendekatan yang dapat merepresentasikan karakter di dalam pagelaran wayang di dalam *gameplay*, dan juga jalan cerita *lakon* untuk target audiens. Oleh karena itu, perancangan ini akan berfokus kepada desain visual karakter Wayang Beber yang akan diinterpretasikan berdasarkan *archetype roster 2D Fighting Game* terutama karakter seperti Panji Asmarabangun, Remeng Mangunjaya, Patih Gajahgurito, dan Resi Puyangaking yang dimana merupakan karakter *pakem* pagelaran *wayang* diceritakan bertempur.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah di dalam perancangan ini adalah: *Bagaimana merancang roster character 2D fighting game adaptasi Wayang Beber Remeng Mangunjaya?*

C. Batasan Masalah

Batasan masalah di dalam perancangan ini berfokus kepada visualisasi adaptasi karakter dari cerita Wayang Beber Lakon Remeng Mangunjaya yang akan dirancang karakter desainnya untuk dilanjutkan menjadi *2D Sprite Character* yang akan diimplementasikan di dalam *proof of concept* berupa *fighting game*.

Karakter-karakter Wayang Beber Remeng Mangunjaya yang akan dirancang adalah karakter yang bertarung di dalam cerita lakon Remeng Mangunjaya. Diantaranya adalah: Remeng Mangunjaya, Resi Puyangaking, dan Patih Gajahgurito.

Perancangan akan berfokus kepada ilustrasi dan animasi *sprite* visual dua dimensi. Dengan melakukan proses *design brief* dengan tahapan:

1. Sketsa
2. Concept Design
 - a. Character Design
 - b. Stage Design
 - c. *Sprite sheet animation*

Perancangan ini kemudian akan divisualisasikan dan diimplementasikan ke dalam *mockup* berupa *proof of concept* berupa demonstrasi *mockup*

fighting game adaptasi Wayang Beber Remeng Mangunjaya dalam bentuk *sprite animation*..

Dasaran cerita yang digunakan di dalam adaptasi Wayang Beber Remeng Mangunjaya ini akan menggunakan lakon dan *pakem dalang* yang ada di Dusun Gelaran, Desa Bejiharjo, Gunungkidul.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan *2D Sprite Character Fighting Game* yang didasari oleh adaptasi Wayang Beber Remeng Mangunjaya sebagai bentuk pengenalan lakon Wayang Beber bercerita Panji kepada target audiens yang merupakan remaja atau dewasa dari Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Di dalam perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi yang dapat digunakan secara akademis untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual mengenai desain karakter *Fighting Game*, serta elemen visualnya berupa *2D Sprite Animation*. Serta dapat menjadi referensi mengenai adaptasi legenda atau cerita yang *dialihwahanakan* sebagai *Fighting Game*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat praktis di perancangan ini diharapkan dapat menjadi media yang membuat masyarakat familiar mengenai warisan budaya Nusantara berupa Wayang Beber Remeng Mangunjaya melalui interaksinya terhadap karakter *2D Sprite Fighting Game* yang akan dimainkan.

b. Di perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Paguyuban Ki Remeng Mangunjaya yang akan mendapatkan persebaran informasi mengenai lakon Remeng Mangunjaya terhadap masyarakat Indonesia umum yang akan menjadi calon pengunjung. Dengan pernyataan tersebut, diharapkan juga instansi Paguyuban Ki Remeng Mangunjaya melalui media interaktif ini dapat memperoleh peluang yang bersifat *profitable*.

c. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi *proof of concept Fighting Game* yang dapat diterima dengan tanggapan baik oleh

masyarakat terutama target audiens yang memiliki minat di dalam *fighting games* atau *video games* secara keseluruhan. Diharapkan dengan hasil akhir dari perancangan ini dapat digunakan oleh pemain *game* untuk dapat menerima *game* ini di dalam komunitasnya.

F. Definisi Operasional

1. Lakon Remeng Mangunjaya

Lakon Remeng Mangunjaya merupakan *lakon* atau pementasan Wayang Beber yang menceritakan cerita Panji. Wayang Beber Remeng Mangunjaya hanya terdapat dan digelar di Desa Gelaran, Kelurahan Bejiharjo, Gunungkidul dikarenakan lembaran gulungan Wayang Beber yang tersisa di Indonesia hanya ada di Pacitan dan Wonosari. Cerita Panji yang dimaksud adalah kisah cinta Raden Panji Asmarabangun dan Galuh Sekartaji Candrakirana yang berlatar tempat di Kerajaan Kediri. Lakon Remeng Mangunjaya dibuat dengan kertas Jawa dari Ponorogo, dan selesai pembuatannya pada tahun 1660. (Maharsi, 2018: 32)

2. *Fighting Game*

Mengutip dari LH Farquhar (2018), *Fighting Game* secara esensialnya, merupakan permainan yang ujungnya adalah “dua orang yang akan berkehal” dengan satu sama lain untuk menunjukkan siapa yang memiliki keterampilan bermain yang lebih terasah dan lebih baik (Dargenio, 2014). *Fighting Game* diidentifikasi melalui adanya dua atau lebih petarung yang berkelahi di dalam *arena*, yang biasanya berupa perkelahian tangan kosong (Wolf, 2001). Berdasarkan dari uraian tersebut, *Fighting games* merupakan *sub-genre* di dalam permainan *video game* yang menampilkan dan menawarkan pengalaman bermain dengan bentuk *duel* atau perkelahian dua petarung, yang bisa dikendalikan oleh dua orang pemain.

3. *Roster*

Roster secara etimologis merupakan kata yang berarti ‘daftar’ atau ‘list’, yang berasal dari bahasa Belanda. Kata ini berkembang menjadi sebuah terminologi yang berarti ‘sekumpulan dari orang-orang yang membentuk sebuah kelompok’, yang berdasarkan dari kamus yang

diperoleh dari internet dengan laman *Dictionary.com* diakses pada 5 Oktober 2024, sering dikontekstualisasikan di dalam bahasa militer. *Roster* di dalam perancangan ini merujuk kepada kumpulan dari karakter-karakter di dalam *fighting game*, yang dapat dikategorikan melalui *archetype* jenis gaya bermainnya, yang dapat dipilih dan dimainkan oleh pemain atau audiens.

4. *2D Sprites*

2D Sprite yang dimaksud di dalam perancangan ini merujuk kepada figur karakter yang terdapat di dalam lakon Remeng Mangunjaya yang akan diadaptasikan menjadi karakter yang dapat dimainkan secara interaktif di *fighting game*. Sprites yang merepresentasikan karakter ini berupa kumpulan gambar yang bergerak secara sekuensial animasi, yang merespon dengan *input controller* yang akan dikendalikan oleh pemain. Kumpulan respon input yang akan memainkan animasi *frame-by-frame* tersebut dikumpulkan di dalam sistem yang disebut dengan *frame data*, yang merupakan kumpulan intruksi input yang berkorelasi dengan animasi atau *move set* karakter yang akan dimainkan.

5. *Character Design*

Character Design merujuk kepada proses perkembangan konsep dan ide-ide dari *game designer* yang menjadi materi visual dengan digunakan untuk panduan desain dalam bentuk ilustrasi kepada tim lain. *Character Design* masuk ke dalam bidang keahlian dari *Concept Artist* yang menurut Kennedy (2013: 21-22), merupakan pelaku yang terlibat di dalam pembuatan *video game*.

6. *Proof of Concept*

Proof of Concept (POC atau *PoC*), merupakan istilah yang merujuk kepada metode atau prinsip yang digunakan untuk mendemonstrasikan atau mempertunjukkan kemungkinan (*feasibility*) atau kegunaan yang bersifat praktikal. *Proof-of-Concept* merupakan bentuk pengujian suatu konsep dengan menilai potensinya, dan tidak dimaksudkan untuk menjadi versi awal dari desain produksi (Bruce, Carsten: 1989)

Proof of Concept di dalam perancangan ini merujuk kepada

implementasi dari *character design* dan *2D Sprite Animation* yang akan diuji coba ke dalam sebuah *engine open-source Fighting Game* sebagai aset visual yang dapat diinteraksi oleh pemain. *Proof of Concept* di dalam perancangan ini juga bisa diimplementasikan dengan video *preview mockup* dengan menggunakan aset visual yang telah dianimasikan menjadi sebuah sekuens seolah-olah karakter yang digambar sedang dimainkan.

G. Metode Perancangan

Data yang dibutuhkan

sumber data yang dibutuhkan di dalam perancangan ini akan dibagi menjadi dua: data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

a. Data Verbal

Data verbal yang dimaksud di dalam perancangan ini adalah:

Narasi cerita lakon Wayang Beber Remeng Mangunjaya

Data mengenai alur jalan cerita dari Wayang Beber Remeng Mangunjaya. Yang akan diperoleh melalui wawancara langsung sebagai sumber data utama, dan juga melalui studi pustaka dengan memperoleh sumber sekunder dari buku, jurnal, dan artikel di Internet.

b. Data Visual

Data visual meliputi referensi objek visual dari lakon Wayang Beber Remeng Mangunjaya di antaranya adalah referensi visual karakter, *prop*, dan latar tempat. Data ini dapat diperoleh dengan cara observasi langsung dari arsip video dan foto dari lakon Wayang Beber Remeng Mangunjaya.

2. Data Sekunder

Data Sekunder di dalam perancangan ini merupakan data-data pendukung di dalam proses perancangan, yang di antaranya adalah:

a. Referensi *Fighting Game*

b. Referensi *2D Sprite Character*

c. Referensi Concept Design Video Game

H. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Melakukan studi literatur dengan mengumpulkan data-data melalui sumber yang terdapat di buku, jurnal, dan sumber literatur lainnya.

2. Observasi

Melakukan observasi langsung mengenai data-data visual dan kasus di lapangan.

3. Wawancara

Pengumpulan data verbal dengan melakukan proses tanya jawab kepada ahli kebudayaan terutama *dalang* dari lakon Wayang Beber Remeng Mangunjaya serta pewarisnya.

I. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan di dalam analisis data di dalam perancangan ini menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, and How*), yang diantaranya adalah:

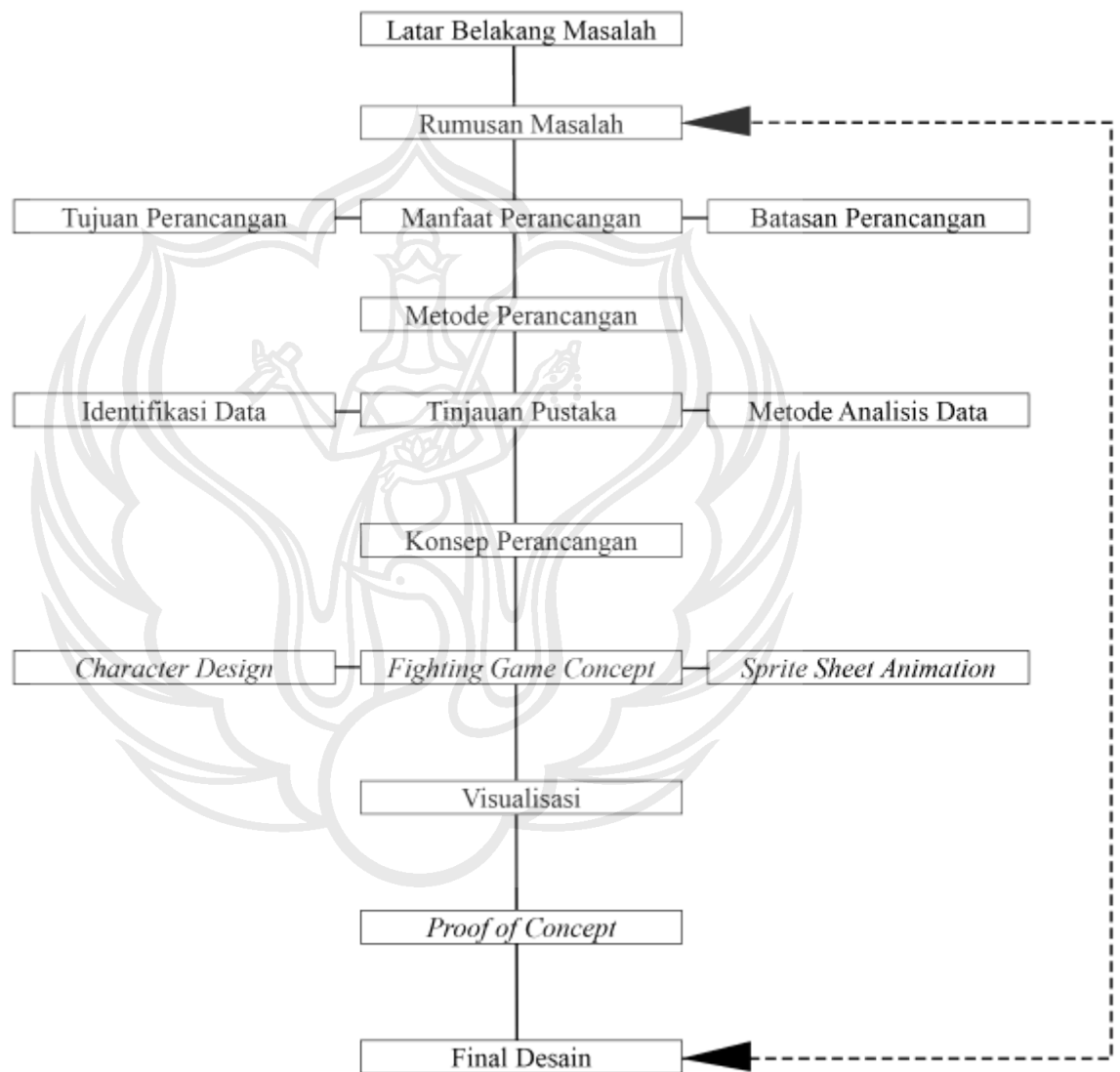
- a. *What* - Apa yang akan dirancang?
- b. *Who* - Untuk siapa perancangan tersebut diarahkan?
- c. *Where* - Di mana perancangan tersebut akan dilaksanakan?
- d. *When* - Kapan perancangan itu tersebut dilaksanakan?
- e. *Why* - Mengapa perancangan tersebut dilaksanakan?
- f. *How* - Bagaimana cara perancangan tersebut?

J. Konsep Perancangan

Di dalam perancangan ini, penulis akan merancang adaptasi karakter Wayang Beber Remeng Mangunjaya menjadi sebuah media interaktif berupa *fighting game* yang berada di dalam fase *proof of concept* yang dapat dimainkan oleh target audiens yaitu masyarakat Indonesia terutama generasi anak muda dan remaja yang berminat di dalam bermain *video game*. Karakter Wayang Beber Remeng Mangunjaya akan dirancang berdasarkan *archetype* karakter yang umum diidentifikasi di dalam *genre fighting game*. Di dalam perancangan ini terdapat pertimbangan visual untuk perancangan *2D Sprite* karakter yang relevan dengan *gameplay* permainan, maka oleh

karena itu, perlu adanya tinjauan mengenai bagaimana *balancing* atau konsep permainan *fighting game* dimainkan agar menciptakan karakter *2D Sprite* Wayang Beber Remeng Mangunjaya yang bersifat komunikatif di dalam desain karakter secara visual dan *gameplay*.

K. Skematika Perancangan



Bagan 1. Skematika Perancangan