

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Desain *concept art game Legend of Retna Kencana* merupakan pengembangan media visual yang mengangkat sejarah kepahlawanan local ke dalam permainan bergenre *Role Playing Game* (RPG) dengan pendekatan *historical fantasy*. Perancangan ini bertujuan menghadirkan sosok Ratu Kalinyamat dalam bentuk visual yang lebih menarik, relevan, interaktif, dan bagi audiens modern, khususnya pengembang *game* serta pemain yang menyukai *game* berbasis cerita dan eksplorasi dunia.

Selama proses pembuatannya, pengembangan konsep visual dikerjakan melalui studi sejarah, observasi visual, riset dokumentasi, serta interpretasi artistik terhadap budaya Jepara abad ke-16. Beragam elemen kreatif seperti arsitektur Jawa pesisir, ornamen Mantingan, sejarah maritim Jepara, hingga pengaruh invasi Portugis diramu menjadi identitas visual yang bisa memperkuat pembangunan dunia permainan (*world-building*) secara lebih lengkap dan meyakinkan.

Proses Perancangan ini melahirkan beberapa konsep visual yang terdiri dari desain karakter, *environment*, *gameplay*, *tone* warna, sistem narasi, hingga teknik visualisasi *digital painting*. Karakter utamanya yaitu Retna Kencana, digambarkan sebagai representasi dari perjuangan, kehilangan, dan kebangkitan melalui kombinasi budaya Jawa dengan elemen *historical fantasy*. Sementara itu, karakter antagonis seperti Dom Belmiro de Braganza dengan pasukan *Legion of Inquisitor* digambarkan sebagai representasi ancaman invasi kolonial Eropa berteknologi tinggi dengan kekuatan anti-magis yang bertolak belakang dengan spiritualitas Jawa pada masa itu.

Melalui perancangan ini dapat disampaikan bahwa sejarah dan budaya lokal memiliki potensi yang luar biasa untuk diangkat dan dikembangkan menjadi sebuah aset kreatif dalam industri *game*. Lewat pendekatan *concept art*, kisah Ratu Kalinyamat dapat disampaikan dalam versi yang lebih menarik, sinematik dan lebih relevan bagi generasi muda tanpa menghilangkan nilai sejarah aslinya. Oleh karenanya, *Legend of Retna*

Kencana diharapkan mampu menjadi sebuah bentuk pengembangan *intellectual property* (IP) lokal dalam memperkenalkan budaya Nusantara melalui visual modern.

B. Saran

Berdasarkan pada tahap perancangan yang telah dilakukan, didapatkan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penyempurnaan karya selanjutnya.

1. Pengembangan Riset Historis

Perancangan berikutnya diharapkan mampu melakukan penelusuran sejarah yang lebih komprehensif, khususnya terkait dengan budaya visual Jepara abad ke-16. Langkah ini menjadi sangat penting agar interpretasi visual yang diciptakan memiliki akurasi yang tinggi dalam mengangkat kekayaan budaya yang lebih kuat.

2. Pengembangan Visual dan *Gameplay*

Concept art yang telah dibuat dapat dikembangkan lebih jauh ke tahap produksi *game* yang sebenarnya. Hal ini dapat dilakukan dengan pengembangan *gameplay*, animasi karakter, *user interface*, hingga sistem interaksi yang lebih kompleks demi menghadirkan *gaming experience* yang lebih imersif dan menarik.

3. Eksplorasi Identitas Visual Nusantara

Pengembangan karya serupa dimasa mendatang diharapkan mampu mengeksplorasi lebih banyak elemen budaya lokal Nusantara sebagai sumber inspirasi visual. Langkah ini sangat penting untuk mempertegas identitas visual *game* lokal agar memiliki keunikan yang berbeda dari trend visual fantasi Barat maupun Jepang.

4. Kolaborasi Multidisiplin

Sepanjang fase pengembangan *game*, diperlukan sinergi dari berbagai bidang seperti *designer* visual, penulis narasi, *programmer*, animator, hingga sejarawan agar capaian yang di peroleh dapat lebih maksimal, baik dari aspek estetika maupun teknis.

5. Pemanfaatan *Concept Art* Sebagai Media Edukasi

Concept art ini berpotensi menjadi media pembelajaran budaya dan Sejarah melalui *artbook*, animasi, pameran visual, serta media *digital* lainnya demi mempermudah jangkauan dan pemahaman masyarakat luas.

Melalui proses pengembangan yang lebih detail dan *advance*, diharapkan *Legend of Retna Kencana* menjadi karya visual yang memiliki nilai estetis, dan dapat menjadi wadah media kreatif yang mempromosikan sejarah dan budaya Indonesia kepada masyarakat secara inovatif dan lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.
- Averoes, M. (2020). Antara Cerita dan Sejarah: Meriam Cetbang Majapahit. *Jurnal Sejarah*, 3(2), 89–100.
- Binus Digital. (2019). *Lokapala: Game MOBA lokal pertama buatan anak bangsa*.
- Bostan, B., Tinli, B., & Çatak, G. (2020). Worldbuilding Components and Transmedial Extensions of Computer Role-Playing Games. *Kültür ve İletişim*, 23(45).
- CD PROJEKT RED. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt Artbook*. Poland: CD PROJEKT RED.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Video Games Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge.
- Endacott, J. L., & Brooks, S. (2013). An Updated Theoretical and Practical Model for Promoting Historical Empathy. *Social Studies Research and Practice*, 8(1), 41–58.
- Gurney, J. (2012). *Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist*. Andrews McMeel Publishing.
- Hayati, C., dkk. (2007). *Ratu Kalinyamat: Tokoh Wanita Abad XVI dari Jepara*. Semarang: Pemerintah Kabupaten Jepara.
- Heikkinen, S. (2018). *The Role of Concept Art in Game Design*. Bachelor's Thesis. Tampere University of Applied Sciences.
- Honkanen, T. (2017). *Creation of Concept Art for an Action Role-Playing Game*. Helsinki Metropolia University of Applied Sciences.
- IDN Times. (2021). *Mengenang Kartini melalui media populer*.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Kompas.com. (2017). *Minimnya visualisasi tokoh sejarah Indonesia*.

- Kontkanen, I. (2021). *Using 3D Techniques in Video Game Concept Art: Creating Environmental Concept Art for a Video Game*. Tampere University of Applied Sciences.
- Na'am, M. F. (2023). *Pertemuan Antara Hindu, Cina dan Islam pada Ornamen Masjid dan Makam Mantingan, Jepara*. Jepara: Museum Kartini Jepara.
- NU Online. (2023). *Daftar pahlawan nasional Indonesia hingga 2023*.
- Nurindiyani, R., Andini, M., & Santosa, Y. (2025). Integrating a Story-Driven Approach into Creating Concept Art and Character Model Sheets: Case Study of Aventura Project. *Proceedings of the Indonesian Game Developers Conference (IGDC)*, 34–42.
- Pontian, R. (2017). Simbolisme Kepahlawanan Perempuan dalam Sejarah Maritim Nusantara. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 11(2), 123–136.
- Riot Games. (2022). *The Art and Making of Arcane*. Insight Editions.
- Robertson, B., & Bertling, J. (2017). *Concept Art for Games: Bridging Narrative and Production*. CRC Press.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Su, J. (2024). Game Narrative Design: Plant Trivia, World-building and Player Engagement in *Plants vs. Zombies*. *Journal of Modern Social Sciences*, 1(2), 431–439. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14554610>
- Suara.com. (2021). *Game Prime 2021: Main Game Lokal*.
- Tim Peneliti YBDL. (2022). *Ratu Kalinyamat: Perempuan Perintis Antikolonialisme 1549–1579*. Jepara: Yayasan Bhakti dan Dokumentasi Lokal.
- UNESCO. (2025). *Digital Heritage and Collective Memory: Policy Recommendations*. Paris: UNESCO Publishing.
- Wolf, M. J. P. (2012). *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Greenwood.