

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME FANTASY*
LEGEND OF RETNA KENCANA



PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME FANTASY*
LEGEND OF RETNA KENCANA



Oleh:

Muhammad Ilham Fajril Adzim

1912639024

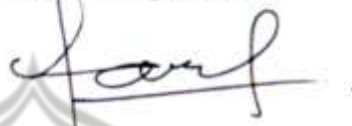
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2026

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME FANTASY LEGEND OF RETNA KENCANA* diajukan oleh Muhammad Ilham Fajril Adzim, NIM 1912639024 Program Studi-S1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Insititut Seni Indonesia Yogyakarta (kode prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji pada 03 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I/ Ketua



Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.
NUPTK 2553756657130102

Pembimbing II/ Anggota



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 9547768669230302

Cognate/ Anggota



Dr. Sn. Indira Maharsi, S.Sn., M. Sn.
NUPTK 9241750651130143


Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130078

Koordinator Program Studi Desain
Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 9547768669230302

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ilham Fajril Adzim
NIM : 1912639024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME FANTASY LEGEND OF RETNA KENCANA* merupakan hasil karya perancang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak pernah di ajukan untuk perolehan gelar keserjanaan di perguruan tinggi maupun institut manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika perancangan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh perancang dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 22 Mei 2026

Perancang



Muhammad Ilham Fajril Adzim

1912639024

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur perancang panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan ridho-Nya sehingga laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan *Concept art Game Fantasy Legend of Retna Kencana* dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan ini berfokus pada penciptaan *concept art* untuk *game* bergenre RPG yang mengangkat kisah dan nilai historis Ratu Kalinyamat melalui pendekatan Desain Komunikasi Visual. Melalui perancangan ini, perancang berusaha menghadirkan representasi visual karakter, lingkungan, suasana, dan elemen pendukung *game* yang mampu memperkuat narasi serta menjadi media pengenalan budaya dan sejarah Nusantara dengan pendekatan yang lebih menarik dan modern.

Perancang mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan arahan selama proses perancangan dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Perancang juga menyadari bahwa laporan dan karya ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang.

Akhir kata, perancang berharap laporan dan karya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam pengembangan *concept art game* bergenre RPG yang mengangkat budaya dan sejarah Indonesia.

Yogyakarta, 22 Mei 2026

Perancang



Muhammad Ilham Fajril Adzim

1912639024

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur, Alhamdulillah senantiasa di panjatkan kehadirat Alloh SWT, atas segala limpahan rahmat, kekuatan, kesehatan dan kelancaran telah berikan kepada perancang selama proses penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini. Sholawat serta salam kepada semoga selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, pembawa cahaya kebenaran dan syafaat yang membuat perubahan besar peradaban dunia. Sebagai wujud Syukur atas segala kemudahan dan ridhonya, sekaligus sebagai bentuk ucapan terimakasih dan apresiasi terdalam kepada pihak-pihak yang telah memberi dukungan baik secara lahir maupun batin, halaman ini perancang persembahkan kepada pihak-pihak berikut:

1. Allah SWT atas anugerah rezeki, rahmat, ridho dan kebesaran Nya baik secara lahir dan batin telah menjadi faktor dan alasan utama perancang menyelesaikan Tugas Akhir perancangan ini. Ajaran-ajaran yang ada dalam agama Islam serta yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW menjadi penolong serta salah satu acuan daftar pustaka yang perancang gunakan sebagai salah satu ilmu yang digunakan untuk memberikan argumen serta data yang valid dalam topik perancangan yang telah diangkat oleh perancang.
2. Bapak Dr. Irwanadi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta jajarannya.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. Selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Intitut Seni Indonesia Yogyakarta, yang juga merupakan salah satu dari pembimbing perancang dalam memberikan saran, kritik membangun, juga sebagai sosok yang kerap mendukung, menguatkan, menemani, mendengar dan membantu perancang yang peran dan kehadirannya sangat perancang hargai, dan ucap terima kasih yang amat banyak atas kebaikan, kerendahan hati, dan segala yang telah ibu Sherly berikan kepada perancang.

6. Bapak Andi Haryanto selaku Dosen Wali perancang yang kerap membantu, mengarahkan dan juga memberikan saran dan masukan selama masa perkuliahan, pengisian KRS dan selama pengerjaan proposal.
7. Bapak M. Faisal Rochman, S.Sn., MT selaku Dosen Pembimbing I, menjadi sosok yang perancang anggap sebagai orangtua. Kebijakan, kebaikan, pengertian serta bimbingan sangat membantu perancang dalam menyelesaikan Tugas Akhir dan perancangan buku ilustrasi dengan desain & pewarnaan yang menarik.
8. Bapak M. Agus Widyatmika, S.E., M.M, petugas dari Seksi Pengembangan Pariwisata Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jepara sebagai narasumber, yang membuka wawasan terkait dengan sejarah Ratu Kalinyamat dan opsi sejarah tokoh pahlawan lainnya dalam wawancara dan diskusi ketika perancang melakukan riset di Jepara.
9. Teruntuk Bunda tercinta Mitha Hasti Suryani, ST., M.T, yang selalu memberikan dorongan moril dan selalu memberikan semangat yang tak pernah putus kepada perancang, juga teruntuk Ayah tercinta Banasco Widhyantoro, ST. yang telah meluangkan waktu, memberikan semangat, arahan dan support selama penyelesaian tugas akhir sampai dengan saat pelaksanaan sidang. Dan juga tidak lupa adik tersayang Muhammad Bintang Fauzil Adzim yang selalu memberikan semangat dan dukungan moral kepada perancang.
10. Teruntuk perancang sendiri, terimakasih sudah berusaha dan mendorong diri sendiri untuk maju dan berkembang yang awalnya hanya belajar sendiri hingga akhirnya lolos masuk sebagai salah satu mahasiswa serta sebagai lulusan sarjana di DKV ISI Yogyakarta, tanpa adanya keyakinan diri, tekad, dan usaha untuk selalu menjadi versi yang lebih baik, meski kesempurnaan hanya milik Allah, namun dengan segala keterbatasan baik secara lahir dan batin perancang, perancang sangat berterimakasih kepada diri sendiri karena terus bertahan dan berusaha menjaga kesehatan mental & fisik untuk menyelesaikan Tugas Akhir perancang.

11. Teman-teman terdekat perancang dari awal perkuliahan hingga saat ini yaitu Rany, Lutfi, Wahyu, selaku teman seperjuangan yang selalu memberi dukungan, perhatian dan selalu bersedia untuk direpotkan perancang dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, tidak lupa juga teman-teman Jakarta yaitu Ojan dan Cesar yang selalu memberikan semangat dan support untuk menyelesaikan Tugas Akhir perancang.

Dalam proses perancangan Tugas Akhir tidak luput dalam kesalahan baik secara penulisan data maupun perancangan, maka dari itu perancangan menerima berbagai saran dan masukan terkait hasil laporan akhir perancangan dan harapannya perancangan Tugas Akhir ini dapat membantu dan memberi manfaat bagi pihak-pihak yang memiliki kepentingan baik dari segi negara, bagi dunia sosial, bagi akademisi, bagi penggiat kreatif hingga masyarakat yang membaca laporan perancangan buku ilustrasi ini. Sekian dan Terima kasih.

Yogyakarta, 22 Mei 2026

Perancang



Muhammad Ilham Fajril Adzim

1912639024

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Ilham Fajril Adzim
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 5 Februari 2001
NIM : 1912639024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan Concept art Game Fantasy Legend of Retna Kencana** saya berikan kepada UPT Perpustakaan dalam bentuk lain, mengolahnya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan karya tersebut secara digital ke dalam internet sebagai pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama pengarang. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 22 Mei 2026

Perancang



Muhammad Ilham Fajril Adzim

1912639024

ABSTRAK

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME FANTASY LEGEND OF RETNA KENCANA*

Perancangan *concept art* merupakan salah satu tahapan penting dalam pengembangan visual *game*, khususnya pada *game* bergenre *Role-Playing Game* (RPG) yang menitikberatkan pada pembangunan dunia, karakter, suasana, dan narasi visual. Perancangan ini mengangkat kisah historis Ratu Kalinyamat sebagai inspirasi utama dalam menciptakan *concept art game* bergenre RPG berjudul *The Legend of Retna Kencana*. Tujuan perancangan ini adalah menghadirkan representasi visual yang mampu mengadaptasi nilai sejarah, budaya, dan identitas Nusantara ke dalam bentuk visual yang lebih imajinatif, komunikatif, dan menarik bagi generasi modern.

Perancangan dilakukan melalui pengumpulan dan pengolahan data mengenai sejarah Ratu Kalinyamat, budaya Jawa, unsur *historical fantasy*, serta kebutuhan representasi visual dalam *game* RPG. Data tersebut kemudian dijadikan landasan dalam proses perancangan karakter, lingkungan, properti, kostum, senjata, hingga suasana visual dunia permainan. Pendekatan visual yang digunakan memadukan unsur sejarah dan fantasi dengan gaya visual *concept art* untuk menciptakan identitas visual yang mendukung narasi dan pengalaman imersif dalam *game*.

Hasil dari perancangan ini berupa kumpulan *concept art game* bergenre RPG yang mencakup visual karakter, *environment*, objek pendukung, serta suasana dunia permainan yang terinspirasi dari sejarah dan budaya Nusantara. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media visual yang tidak hanya mendukung pengembangan industri kreatif dan media *game*, tetapi juga menjadi sarana pengenalan sejarah dan budaya Indonesia melalui pendekatan Desain Komunikasi Visual yang lebih modern dan interaktif.

Kata Kunci: *Concept art*, RPG, *Historical fantasy*, Ratu Kalinyamat, Desain Komunikasi Visual.

ABSTRACT

CONCEPT ART DESIGN FOR GAME FANTASY LEGEND OF RETNA KENCANA

Concept art design is one of the key stages in game visual development, particularly for Role-Playing Game (RPGs) that emphasize *world-building*, characters, atmosphere, and visual storytelling. This design draws on the historical story of Queen Kalinyamat as the primary inspiration for creating *concept art* for an RPG titled The Legend of Queen Kalinyamat. The objective of this design is to present a visual representation capable of adapting the historical, cultural, and identity values of the Nusantara into a more imaginative, communicative, and engaging visual form for the modern generation.

The design process involves the collection and analysis of data regarding the history of Queen Kalinyamat, Javanese culture, elements of historical fantasy, and the visual representation requirements within an RPG game. This data then served as the foundation for the design process of characters, environments, props, costumes, weapons, and the visual atmosphere of the game world. The visual approach used blends historical and fantasy elements with a *concept art* style to create a visual identity that supports the narrative and immersive experience within the game.

The result of this design project is a collection of *concept art* for an RPG-genre game, featuring character designs, environments, props, and the game world's atmosphere, all inspired by the history and culture of the Indonesian archipelago. This project is intended to serve as a visual medium that not only supports the development of the creative and gaming industries but also serves as a means of introducing Indonesian history and culture through a more modern and interactive approach to visual communication design.

Keywords: *Concept art*, RPG, Historical fantasy, Queen Kalinyamat, Visual Communication Design

DAFTAR ISI

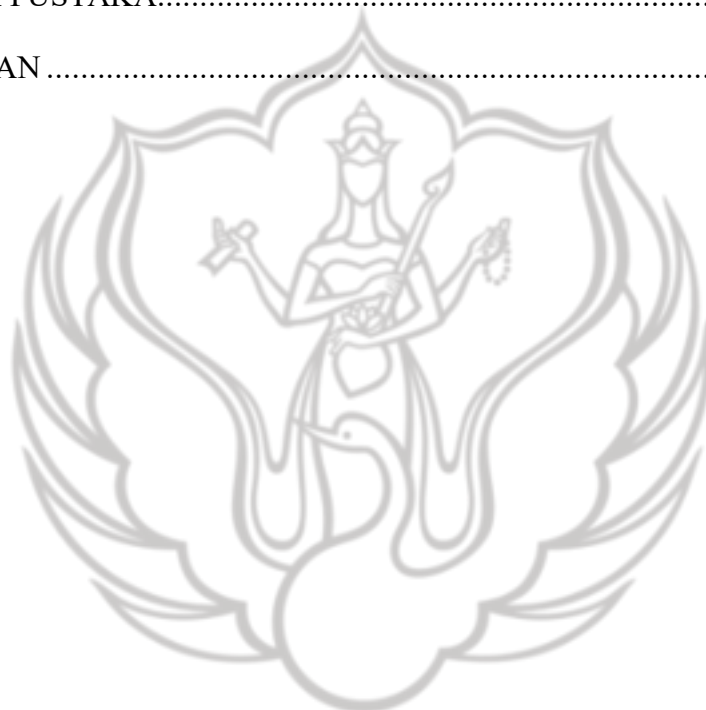
PERANCANGAN <i>CONCEPT ART GAME FANTASY LEGEND OF RETNA KENCANA</i>	i
PERANCANGAN <i>CONCEPT ART GAME FANTASY LEGEND OF RETNA KENCANA</i>	iii
Tugas Akhir Perancangan berjudul:	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
ABSTRAK	viii
PERANCANGAN <i>CONCEPT ART GAME FANTASY LEGEND OF RETNA KENCANA</i>	viii
ABSTRACT	ix
<i>CONCEPT ART DESIGN FOR GAME FANTASY LEGEND OF RETNA KENCANA</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	i
DAFTAR LAMPIRAN	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
1. Objek Perancangan.....	5
2. Konteks Visual.....	5
3. Target <i>Audience</i>	6

4.	Data dan Sumber Visual	6
D.	Tujuan Perancangan.....	6
E.	Manfaat Perancangan.....	6
1.	Manfaat Bagi Perancang.....	6
2.	Manfaat Bagi Target <i>Audience</i> Utama	7
3.	Manfaat Bagi Institusi Pendidikan Desain Komunikasi Visual	8
4.	Manfaat bagi Masyarakat	8
F.	Definisi Operasional	8
G.	Metode Perancangan.....	10
1.	Metode pengumpulan data.....	10
2.	Data yang Dibutuhkan.....	10
3.	Kajian Pustaka.....	11
H.	Metode Analisis Data.....	11
1.	Metode 5W+1H.....	11
2.	SWOT	12
I.	Konsep Perancangan.....	12
J.	Skematik Perancangan	13
BAB II KAJIAN DAN LANDASAN PERANCANGAN		14
A.	Tinjauan Ratu Kalinyamat	14
1.	Biografi Singkat	14
2.	<i>Outline</i> peristiwa Kronologi Ratu Kalinyamat.....	15
3.	Peran Politik, Militer, dan Diplomasi.....	18
4.	Warisan Budaya dan Material (<i>Tangible Heritage</i>).....	18
5.	Nilai-Nilai Utama Kepemimpinan: Berani, Gigih, dan Bijak	18
6.	Asketisme dan Tapa <i>Wudha</i> Sebagai Konsep Simbolik	19
B.	Data Visual Perancangan	20
1.	Hasil Observasi Riset Dokumentasi Visual di Jepara.....	20
2.	Pakaian dan Busana Bangsawan Jepara Abad 16.....	34

3.	Senjata dan Properti Perang.....	36
4.	Lingkungan (Pelabuhan, Hutan, dan Desa).....	39
C.	Pendekatan Naratif <i>Historical fantasy</i>	40
1.	Pengertian Genre <i>Fantasy</i>	40
2.	<i>Historical fantasy</i>	40
D.	RPG Sebagai Media Visual Naratif.....	41
1.	Pengertian RPG secara visual	41
2.	Karakteristik Visual RPG	42
3.	RPG dan Kebutuhan Representasi Visual (<i>Visual Identity</i> RPG)	49
E.	Tinjauan <i>Concept art Game</i>	50
1.	Pengertian <i>Concept art Game</i>	50
2.	Fungsi <i>Concept art Game</i>	50
3.	Sejarah dan Perkembangan <i>Concept art Game</i>	51
4.	Teknik Pembuatan <i>Concept Art Game</i>	51
5.	Prinsip Kualitas dalam <i>Concept Art Game</i>	52
6.	Proses Perancangan <i>Concept Art Game</i>	54
F.	Tinjauan Desain Komunikasi Visual (DKV)	54
1.	Komunikasi Visual.....	54
2.	Ilustrasi.....	55
3.	<i>Typography</i>	55
4.	<i>Layout</i>	56
G.	Tinjauan Karya Terdahulu	56
1.	Contoh Global.....	56
2.	Contoh Lokal.....	57
3.	Studi Kasus: Pentiment.....	57
4.	Karya Tugas Akhir Terdahulu	58
5.	<i>Gap</i> Penelitian.....	58
H.	Analisis.....	59

1. Metode 5W+1H.....	59
2. Metode SWOT (<i>Strengths, Weakness, Opportunity, Treats</i>).....	60
BAB III KONSEP DESAIN	63
A. Konsep Kreatif.....	63
1. Tujuan kreatif.....	63
2. Strategi Kreatif.....	63
B. Program Kreatif.....	74
1. Judul.....	74
2. Sinopsis.....	74
3. <i>Story Telling</i>	75
4. <i>Story Line</i>	80
5. Karakter dan Faksi.....	82
6. Implementasi Unsur RPG.....	109
BAB IV VISUALISASI DAN HASIL PERANCANGAN.....	118
A. Penerapan Konsep Kreatif.....	118
1. <i>Story</i>	118
2. Karakter	119
3. <i>World Building</i>	165
4. <i>Environment</i>	170
B. Hasil Karya.....	173
1. Visualisasi Karakter.....	173
2. Visualisasi Progressif dan Properti	180
3. Visualisasi <i>Property World building</i>	184
4. Visualisasi <i>Environment</i>	185
5. Visualisasi <i>World building</i>	185
6. Visualisasi Sampul dan <i>Layout</i> Buku.....	186
C. <i>Graphic Standard Manual</i> (GSM)	193
1. <i>Mockup</i>	193

BAB V PENUTUP.....	198
A. Kesimpulan.....	198
B. Saran.....	199
1. Pengembangan Riset Historis	199
2. Pengembangan Visual dan <i>Gameplay</i>	199
3. Eksplorasi Identitas Visual Nusantara.....	199
4. Kolaborasi Multidisiplin.....	199
5. Pemanfaatan <i>Concept Art</i> Sebagai Media Edukasi.....	200
DAFTAR PUSTAKA.....	201
LAMPIRAN	203



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika Perancangan (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	13
Gambar 2. 1 Cover Buku Ratu Kalinyamat (Sumber:YBDL, 2022).....	21
Gambar 2. 2 Masjid Mantingan, Jepara (Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025)	22
Gambar 2. 3 Masjid Mantingan, Jepara (Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025)	23
Gambar 2. 4 Buku Penelitian Ornamen (Sumber: Na'am, 2023)	23
Gambar 2. 5 Makam Ratu Kalinyamat dan Pangeran Hadirin (Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025).....	28
Gambar 2. 6 Batu Nisan Makam Ratu Kalinyamat (Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025)	29
Gambar 2. 7 Tekstur Batu Karang Yang Terindikasi Sebagai Benteng Portugis (Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025).....	30
Gambar 2. 8 Struktur Tebing dan Vegetasi Pesisir di Kawasan Benteng Portugis (Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025).....	30
Gambar 2. 9 Formasi Batu Karang di Kawasan Benteng Portugis (Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025).....	31
Gambar 2. 10 Gerbang Kawasan Benteng Portugis (Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025)	32
Gambar 2. 11 Area Observasi Benteng Portugis(Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025).....	32
Gambar 2. 12 Struktur Batu Benteng Portugis (Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025).....	32

Gambar 2. 13 Jalur Masuk Kawasan Pertapaan Ratu Kalinyamat (Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025).....	33
Gambar 2. 14 Aliran Sungai di Kawasan Pertapaan Ratu Kalinyamat (Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025)	33
Gambar 2. 15 Vegetasi dan Lingkungan Alami di Kawasan Pertapaan (Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025)	34
Gambar 2. 16 Referensi Komparatif Busana Bangsawan Jawa (Sumber: https://id.wikipedia.org , Diakses pada 13 Januari 2026)	35
Gambar 2. 17 Referensi Busana Portugis Abad 16 Sebagai Pembanding Visual Antagonis (Sumber: https://id.wikipedia.org , Diakses pada 13 Januari 2026).....	36
Gambar 2. 18 Representasi <i>Cetbang</i> Majapahit Abad 16 (Sumber: https://www.historia.id/article , Diakses pada 12 Januari 2026).....	37
Gambar 2. 19 Arquebus Portugis Abad 16 Koleksi Museum Eropa .(Sumber: http://www.vikingsword.com , Diakses tanggal 12 Januari 2026).	38
Gambar 2. 20 Referensi Visual Keris dan Senjata Tradisional Jawa Sebagai Representasi Persenjataan Lokal. (Sumber: https://www.selasar.com , Di akses tanggal 12 Januari 2026).....	38
Gambar 2. 21 Implementasi <i>Concept art</i> pada Perancangan <i>Game</i> (Sumber: The Making of The Witcher 3 Art book, 2015).....	43
Gambar 2. 22 Representasi Dunia dan Lingkungan (Sumber: The Making of The Witcher 3 Art book, 2015).....	44
Gambar 2. 23 Representasi Immersion dan Emotional Narrative Melalui Interaksi Karakter pada <i>Game</i> Cyberpunk 2077 (Sumber: Dokumentasi permainan Cyberpunk 2077, CD Projekt Red, 2020).....	46

Gambar 2. 24 Implementasi Landmark dan Jalur Eksplorasi pada World Map RPG Pathfinder: Wrath of the Righteous (Sumber: Dokumentasi <i>Gameplay</i> Pathfinder: Wrath of the Righteous, Owlcat <i>Games</i> , 2021).....	47
Gambar 3. 1 Referensi Gaya Visual Karakter pada <i>Game Thronebreaker</i>	67
Gambar 3. 2 Referensi Gaya Visual Karakter Pada Artbook Arcane (Sumber: The Art & Making of Arcane, Riot <i>Games</i> , 2022).....	68
Gambar 3. 3 Referensi Pakaian Portugis (Sumber: https://world4.eu/lansquenets , Di akses tanggal 12 Januari 2026)	69
Gambar 3. 4 Referensi Pakaian Kerajaan (Sumber: https://world4.eu/lansquenets , Di akses tanggal 12 Januari 2026)	69
Gambar 3. 5 Hasil Riset di Jepara Tempat Bertapa Ratu kalinyamat (Sumber: Dokumentasi Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2025).....	70
Gambar 3. 6 Contoh Referensi Rumah Gubuk (Sumber: https://world4.eu/lansquenets , Di akses tanggal 12 Januari 2026)	71
Gambar 3. 7 Referensi Environment dari <i>Game Thronebreaker</i> (Sumber: The Art & Making of Arcane, Riot <i>Games</i> , 2022)	72
Gambar 3. 8 Referensi Font Dekoratif (Sumber: https://www.creativefabrica.com , Di akses tanggal 12 Januari 2026).....	73
Gambar 4. 1 Konsep Visual Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	120
Gambar 4. 2 Proses Adaptasi Burung Phoenix ke dalam Siluet Karakter Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	121
Gambar 4. 3 Proses Adaptasi Ornamen Masjid Mantingan ke dalam Konsep Visual Rajah Ashen Mark (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	123

Gambar 4. 4 Proses Adaptasi Referensi ke dalam konsep Mahkota Phoenix (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	124
Gambar 4. 5 Proses Perancangan Konsep Emotional Anchor Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	126
Gambar 4. 6 Proses Konsep Pakaian Atasan Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	128
Gambar 4. 7 Konsep pakaian bawahan Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	129
Gambar 4. 8 Proses Konsep Senjata <i>Angkara's Relic</i> Milik Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	130
Gambar 4. 9 <i>Mood Board</i> Kolase Foto Sebagai Referensi (Sumber: Google.com, 2020).....	132
Gambar 4. 10 Eksplorasi dan Sketsa Kasar (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	133
Gambar 4. 11 Refined Sketch Retna (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	134
Gambar 4. 12 Coloring dan Finishing Concept Utama Karakter (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	135
Gambar 4. 13 Pemilihan Color Palette (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	136
Gambar 4. 14 Tahap Perkembangan Visual <i>Armor</i> Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	136
Gambar 4. 15 Refined Progression Armor Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	137

Gambar 4. 16 Coloring Visual Progression Armor Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	138
Gambar 4. 17 Sketsa Kasar (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	139
Gambar 4. 18 <i>Refined Sketch</i> (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	139
Gambar 4. 19 Coloring Progress Rajah Retna (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	140
Gambar 4. 20 Progress Visualisasi Benda Keterikatan Emosional Retna (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	141
Gambar 4. 21 Sketsa Kasar Senjata Utama dan Senjata Explorasi (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	142
Gambar 4. 22 Refined Outline Senjata Utama dan Senjata Explorasi (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	143
Gambar 4. 23 Weapon Level Progression Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	143
Gambar 4. 24 Variasi Senjata Pasukan Jepara (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	144
Gambar 4. 25 Proses Konsep Visual Hadiwijaya (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	145
Gambar 4. 26 Eksplorasi Sketsa Pakaian dan <i>Armor</i> di Kertas (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	147
Gambar 4. 27 Moodboard (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	148

Gambar 4. 28 Eksplorasi Kontur dan Karakter Wajah (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	148
Gambar 4. 29 Sketsa Kasar ke Refined (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	149
Gambar 4. 30 Hasil Coloring karakter Hadiwijaya (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	150
Gambar 4. 31 Palet Warna Hadiwijaya (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	150
Gambar 4. 32 Visualisasi Properti Pendukung Hadiwijaya (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	151
Gambar 4. 33 Sketsa Manual Karakter Dom Belmiro (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	152
Gambar 4. 34 Moodboard Dom Belmiro (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	153
Gambar 4. 35 Eksplorasi Bentuk Wajah dan Shape Language.....	153
Gambar 4. 36 Proses Sketsa Outline Hingga Penggunaan Palet Warna (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).	154
Gambar 4. 37 Proses Outline dan Pewarnaan Pewarnaan (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	155
Gambar 4. 38 Explorasi Shape Language Wajah Sunan Kudus (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	155
Gambar 4. 39 Tahap Visualisasi Karakter Sunan Kudus (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	156

Gambar 4. 40 Visualisasi Tahap Outline dan Coloring (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	157
Gambar 4. 41 Visualisasi Tahap Outline dan Coloring (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	158
Gambar 4. 42 Proses Visualisasi Unit Penembak Jitu dari Sketsa , Line Art, Hingga Finishing (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	160
Gambar 4. 43 Progres Visualisasi Unit <i>Monolith Bastion</i> dari Sketsa <i>Line Art</i> , Hingga <i>Finishing</i> . (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	161
Gambar 4. 44 Senjata Pasukan of Inquisitor (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	162
Gambar 4. 45 Ragam NPC Bangsawan (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	163
Gambar 4. 46 Rakyat Jelata Jepara (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	164
Gambar 4. 47 Alat Pahat Retna (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	165
Gambar 4. 48 Kunci Relic Dungeon (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	165
Gambar 4. 49 Variant Batu Arkana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	166
Gambar 4. 50 Kunci Portugis (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	166
Gambar 4. 51 Sketsa Siluet Peta Dunia Retna Pada Kertas (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	167

Gambar 4. 52 Peta RPG Untuk Dunia Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	168
Gambar 4. 53 Peta RPG Untuk Dunia Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	169
Gambar 4. 54 Visualisasi Wilayah Bertapa Bukit Donorojo (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	170
Gambar 4. 55 Visualisasi Wilayah Kerajaan Jepara (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	171
Gambar 4. 56 Visualisasi Wilayah Desa Jepara (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	171
Gambar 4. 57 Exploration Map of Dongeon (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	171
Gambar 4. 58 Visual Ratu Kalinamat (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	173
Gambar 4. 59 Progresif Character Ratna Dalam 3 versi (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	174
Gambar 4. 60 Transformasi Ashen Mark Retna (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	174
Gambar 4. 61 Hadiwijaya (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	175
Gambar 4. 62 Sunan Kudus (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	176
Gambar 4. 63 Dom Belmiro (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	176

Gambar 4. 64 Pasukan Legion of Inquisitor (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	177
Gambar 4. 65 Armor Monolith (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	177
Gambar 4. 66 Penjaga (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	178
Gambar 4. 67 Pasukan (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	178
Gambar 4. 68 Rakyat Kerajaan (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	179
Gambar 4. 69 Kaum Bangsawan (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	179
Gambar 4. 70 Perubahan Senjata Retna (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	180
Gambar 4. 71 Beberapa Contoh Senjata Tradusional (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	180
Gambar 4. 72 Relic dan Emotional Objek Pendukung Retna (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	181
Gambar 4. 73 Relic dan Emotional Objek Pendukung Retna (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	181
Gambar 4. 74 Senjata dan Peralatan Hadiwijaya (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	182
Gambar 4. 75 Perlengkapan Sunan Kudus (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	182
Gambar 4. 76 Perlengkapan Tempur Dom Belmiro (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	183

Gambar 4. 77 <i>Heavy Monolith</i> (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	183
Gambar 4. 78 <i>Inquisitor weapon</i> (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	184
Gambar 4. 79 Kunci Ertefak, Pisau Ukir dan Palu, Kunci Portugis.....	184
Gambar 4. 80 Visualisasi Environment Bukit Donorojo, Kerajaan Jebara, area Permukiman dan Dungeon shirne (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim)	185
Gambar 4. 81 Peta Jebara, <i>Faction Landmark, Dungeon Gate & Exploration</i> (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	185
Gambar 4. 82 Desain Sampul <i>Cover</i> Muka dan Bagian Belakang (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	186
Gambar 4. 83 <i>Layout</i> Sinopsis (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	186
Gambar 4. 84 <i>Layout</i> Isi Buku (Halaman 3 sampai dengan halaman 8) (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	187
Gambar 4. 85 <i>Layout</i> Isi Buku (Halaman 9 sampai dengan halaman 14) (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	188
Gambar 4. 86 <i>Layout</i> Isi Buku (Halaman 15 sampai dengan halaman 20) (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	189
Gambar 4. 87 <i>Layout</i> Isi Buku (Halaman 21 sampai dengan halaman 26) (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	190
Gambar 4. 88 <i>Layout</i> Isi Buku (Halaman 27 sampai dengan halaman 32) (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	191

Gambar 4. 89 Layout Isi Buku (Halaman 33 sampai dengan halaman 36) (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	192
Gambar 4. 90 Desain GSM pada Buku <i>The Legend of Retna Kencana</i> (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	193
Gambar 4. 91 Leaflet Katalog (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026)	193
Gambar 4. 92 Poster Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	194
Gambar 4. 93 T-shirt Retna Kencana (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	195
Gambar 4. 94 Totebag Monolith (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	196
Gambar 4. 95 Keychain Karakter dan Properti (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	196
Gambar 4. 96 Acrylic Atandee (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	196
Gambar 4. 97 Promosi melalui Media Sosial Instagram (Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim, 2026).....	197

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Observasi Ornamen Mantingan Bermotif Geometrik.....	24
Tabel 2. 2 Ornamen Dengan Motif Flora.....	25
Tabel 2.3 Ornamen Dengan Motif Binatang.....	26
Tabel 2. 4 Ornamen Dengan Motif Segitiga.....	27
Tabel 3. 1 Target Audiens.....	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Persetujuan Dosen Pembimbing	203
Lampiran 1. 2 Lembar Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing I ..	204
Lampiran 1. 3 Lembar Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing II ..	206
Lampiran 1. 4 Foto Sidang Tugas Akhir	208
Lampiran 1. 5 Foto Booth Pameran.....	209
Lampiran 1. 6 Foto Foto dokumentasi bukti wawancara perancang dengan narasumber, bu Lia Sub Koordinator Sejarah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan JEPARA	210
Lampiran 1. 7 Foto dokumentasi wawancara bersama pak agus, narasumber, Jepara.....	211
Lampiran 1. 8 Foto Foto dokumentasi izin riset Jepara	212
Lampiran 1. 9 Foto Foto dokumentasi izin riset Jepara	213
Lampiran 1. 12 Turnitin.....	214

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Sejarah Nusantara tercatat jejak seorang wanita abad 16 yang sepak terjang dan pemikirannya melampaui masanya. Dikenal dengan nama Ratu Kalinyamat, penguasa yang mampu membangun armada laut Jepara dan memimpin perlawanan terhadap invasi Portugis di Malaka dengan dua kali ekspedisi militer, serta menguasai rute dagang di sepanjang pantai utara laut Jawa. Dibawah kepemimpinannya Jepara bertransformasi menjadi pangkalan maritim yang di segani. Hal ini mempertegas bahwa peran pemimpin perempuan di masa lalu memiliki kemampuan untuk memegang kendali penting dalam menentukan arah sejarah bangsa. Bahkan keberanian dan ketangguhannya diakui oleh musuhnya. Dalam catatan dokumen kolonial Portugis menjulukinya *De Kranige Dame* yang berarti "Perempuan Pemberani" (Hayati, dkk., 2007).

Relevansi Ratu Kalinyamat mendapat penegasan formal dari negara berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 115/TK/TH 2023, yang menetapkan Ratu Kalinyamat sebagai Pahlawan Nasional (nu.or.id, 2023). Namun demikian terlepas dari pengakuan tersebut, terdapat kesenjangan yang mencolok, yaitu belum adanya museum yang secara khusus mendokumentasikan perjalanan hidupnya, dan keterbatasan representasi visual yang dapat dipertanggungjawabkan (Kompas.com, 2017; idntimes.com, 2021). Hal tersebut berbanding terbalik dengan pahlawan-pahlawan nasional lain yang wajah dan kisahnya sudah sering kita lihat di berbagai media, mulai dari lukisan resmi hingga budaya populer. Di sisi lain, kisah Ratu Kalinyamat sebenarnya jauh lebih kaya dan tidak terpaku pada citra kepahlawanan yang biasa kita tahu. Ratu Kalinyamat meninggalkan cerita tentang ketangguhan memimpin dan berjuang, dengan sisi kehidupan yang sangat menyentuh dan penuh warna. Keunikan inilah yang membuat sosok Ratu Kalinyamat sangat menarik jika diangkat ke dalam karya visual, agar sejarah hebatnya bisa lebih mudah diterima oleh anak muda zaman sekarang.

Ratu Kalinyamat atau Retna Kencana adalah putri Sultan Trenggana dari Demak dan istri Sultan Hadirin (Pangeran Kalinyamat). Sebagai bagian dari kedaulatan Kesultanan Demak, Pangeran Kalinyamat memimpin wilayah penting yang meliputi Pati, Juwana, Jepara, hingga Rembang (Hayati, dkk., 2007). Istilah Kalinyamat merujuk pada wilayah antara Demak dan Jepara yang kala itu menjadi pusat administrasi pemerintahan.

Tragedi gugurnya Sultan Hadirin tidak lepas dari panasnya konflik perebutan takhta di internal Kesultanan Demak. Badai politik ini memicu pergeseran kekuasaan hingga jatuh ke tangan Sultan Hadiwijaya, yang memilih memindahkan pusat pemerintahan ke Pajang. Di masa-masa peralihan inilah, Kesultanan Pajang memberikan hak istimewa untuk memimpin wilayah pesisir Jepara kepada Retna Kencana, sosok yang kelak kita kenal sebagai Ratu Kalinyamat. Selama bertakhta, fokus utama kebijakan Jepara adalah memperluas jaringan perdagangan dunia dan memperkuat armada laut, langkah cerdas yang membuka jalan kerja sama dengan banyak kerajaan lain (Hayati, dkk., 2007). Ratu Kalinyamat diakui luas sebagai tokoh perempuan paling dominan dalam sejarah maritim Nusantara abad ke-16. Sebagai pemimpin Jepara yang berdaulat penuh, Ratu Kalinyamat mampu memimpin pasukan lautnya menantang kekuatan Portugis tanpa rasa takut (Hayati, dkk., 2007). Sosoknya sebagai ikon perjuangan perempuan menjadikannya keteladanan penting yang kaya akan nilai pendidikan untuk diperkenalkan kepada generasi muda (Pontian, 2017).

Edukasi tokoh Ratu Kalinyamat bagi generasi muda membutuhkan media interaktif yang mampu membangun dunia imersif dan keterikatan emosional, melampaui teks akademis biasa. Kita butuh media baru yang bisa menciptakan sebuah dunia, menghidupkan karakter di dalamnya, dan menyentuh perasaan penikmatnya secara mendalam. Di sinilah *game* bergenre RPG (*Role-Playing Game*) punya potensi besar untuk dibahas. Jika kita lihat dalam lima tahun terakhir, ajang bergengsi *Game of The Year* tidak lagi cuma pamer grafik yang megah. Standar *game* terbaik sudah bergeser pada kombinasi apik antara visual yang estetik, suasana audio yang pas, dan cerita yang berbobot. Hasilnya adalah sebuah petualangan bermain yang sulit

dilupakan. Lewat *game* populer seperti *Elden Ring*, *Baldur's Gate 3*, dan *Clair Obscur*, para developer sukses membuat pemain hanyut ke dalam permainan lewat ikatan batin dan emosi. Perpaduan elemen inilah yang membuat kita merasa benar-benar hidup di dunia fiksi tersebut. Kunci suksesnya ada pada rancangan cerita (lore) dan pembangunan dunia (*world-building*) yang matang. Menurut penelitian, cara ini terbukti ampuh meningkatkan keseruan bermain, bahkan untuk *game* yang minim teks narasi sekalipun (Su, 2024; Bostan & Ćatak, 2020).

Sayangnya, jika kita melihat industri *game* di Indonesia, tema sejarah kepahlawanan nasional masih sangat jarang diangkat. Padahal, sentuhan budaya lokal sendiri sebenarnya sudah mulai populer digunakan. Fakta ini terlihat jelas dalam acara “Baparekraf *Game Prime 2021*”. Kebanyakan *game* lokal yang unjuk gigi di sana sama sekali tidak membawa cerita sejarah pahlawan kita, padahal acara tersebut mengusung jargon “Main *Game* Lokal” (Suara.com, 2021). Kondisi yang sama juga terjadi pada Lokapala, *game* MOBA lokal pertama yang memang kental dengan budaya dan mitologi Nusantara. Namun, *game* ini pun belum menggali lebih dalam soal sejarah pahlawan nasional, baik dari segi tokoh maupun peristiwa sejarah yang nyata (Binus Digital, 2019). Dari kedua realitas di atas, bisa disimpulkan bahwa sejarah perjuangan pahlawan bangsa kita memang belum dilirik menjadi tema utama oleh para pembuat *game* di dalam negeri.

Identitas budaya dan kisah kepemimpinan Ratu Kalinyamat bisa menjadi latar belakang (*supporting environment*) yang sangat menarik untuk memperkaya jalan cerita. Dari cerita ini, kita bisa mengembangkannya ke dalam wujud visual yang nyata, mulai dari desain karakter, suasana lingkungan, perlengkapan properti, hingga konsep visual lainnya. Kisah Ratu Kalinyamat ini dijadikan sebagai referensi utama yang digali lebih dalam lewat pembuatan *concept art*. Tujuannya adalah menciptakan atmosfer visual untuk *game* bertema *historical fantasy* yang kental dengan kearifan lokal. Dalam studi tentang *game* (*game studies*), cerita dengan konflik yang rapi dan dunia visual yang konsisten adalah kunci utama untuk membuat pemain benar-benar merasakan sensasi dunia permainan yang hidup (Endacott &

Brooks, 2013; Chapman, 2016). Jika melihat penelitian seputar *game* edukasi dan art direction, sebenarnya belum banyak desainer yang khusus membuat *concept art game* sejarah tentang Ratu Kalinyamat. Sebagai perbandingan, ada riset dari Nurindiyanidkk. (2025) yang memakai pendekatan alur cerita saat membuat *concept art* dan panduan model karakter untuk *game* bernama Aventala. Riset tersebut menekankan pentingnya komunikasi visual agar cerita *game* tetap konsisten. Namun tetap saja, proyek itu tidak membahas sejarah Indonesia ataupun mengangkat sosok pahlawan lokal kita.

Berangkat dari hal tersebut, perancangan ini hadir sebagai upaya untuk menyatukan kreativitas dan kekayaan budaya lokal ke dalam bentuk *concept art game*. Jika melihat referensi tugas akhir Desain Komunikasi Visual terdahulu, Pontian (2017) pernah mengangkat kisah Ratu Kalinyamat ke dalam novel grafis yang menonjolkan sisi biografi dan semangat patriotisme sang ratu. Proyek tersebut membuktikan bahwa kisah Ratu Kalinyamat punya potensi cerita yang sangat kuat untuk divisualisasikan. Nilai kebaruan dari karya yang dibuat sekarang terletak pada posisi *concept art* sebagai rancangan visual awal di tahap pra-produksi. Rancangan ini mencakup pembuatan karakter, suasana lingkungan, detail properti, dan atmosfer dunia *game* secara keseluruhan. Menurut Robertson dan Bertling (2017), *concept art* berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan antara ide cerita dan realisasi visualnya nanti. Oleh karena itu, fokus perancangan ini adalah mengemas ulang kisah Ratu Kalinyamat ke dalam tema *historical fantasy* dengan pendekatan empati sejarah (*historical empathy*). Prosesnya memanfaatkan dokumentasi sejarah yang ada tanpa masuk ke bagian teknis pemrograman *game*, sehingga perhatian utama benar-benar tertuju pada pembangunan dunia *game* (*world-building*) dan sistem visual yang konsisten.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art game* dengan tema *historical fantasy* berdasarkan sejarah Ratu Kalinyamat?

C. Batasan Masalah

1. Objek Perancangan

Objek perancangan terbatas pada pembuatan buku *concept art game* berjudul *Legend of Retna Kencana* (Ratu Kalinyamat). Hasil karya mencakup:

- a. Desain Karakter, mencakup visualisasi tokoh utama, pendukung, dan antagonis berdasarkan interpretasi sejarah Ratu Kalinyamat dengan gaya *western comic*, dan *dark fantasy*.
- b. *Environment* Ilustrasi lokasi kunci seperti istana, dan benteng Portugis yang diadaptasi dari latar historis yang berada di daerah Jepara, Jawa Tengah.
- c. Properti, berisikan desain senjata, busana, kapal, dan artefak abad ke-16 dengan sentuhan fantasi.
- d. *Keyframe sequence*, adegan kunci dengan nuansa konflik dan *storytelling*.
- e. Element visual pendukung *game RPG*

2. Konteks Visual

Dibatasi pada interpretasi visual yang berlandaskan riset sejarah abad ke-16. Data konteks bersumber dari buku empiris dan sejarah terkait masa kepemimpinan Ratu Kalinyamat di Jepara. Penerapan *historical fantasy* dengan penggabungan imajinasi diharapkan masih dapat menyampaikan sejarah dan nuansa yang ingin dibangun. Evaluasi mutu karya dibatasi pada tiga indikator utama:

- a. Akurasi historis (sesuai sumber primer),
- b. Konsistensi gaya visual; dan
- c. Keterbacaan visual desain bagi target audiens.

3. Target Audience

- a. Utama: *game developer*, *concept artist*, *art director* dengan rentang usia 20-40 tahun, khususnya studio *game* nasional dan *publisher* lokal, sebagai potensi wacana pengembangan lebih lanjut ke ranah internasional.
- b. Sekunder: *Gamer* Indonesia penggemar RPG /Fantasi dan aktif di komunitas *game* dengan rentang usia 16-25 tahun.

4. Data dan Sumber Visual

- a. Literatur akademik berupa buku, jurnal, dan artikel ilmiah terkait sejarah, desain, serta studi visual.
- b. Sumber primer berupa relief ukiran Jepara, koleksi museum (senjata, busana, perkapalan abad ke-16), dan catatan Portugis/Belanda terkait ekspedisi Malaka.
- c. Studi preseden berupa karya *concept art* dari *concept art* dengan tema sejarah dan fantasi.

D. Tujuan Perancangan

Menghadirkan *concept art game Legend of Retna Kencana* yang menafsirkan kisah Ratu Kalinyamat melalui pendekatan *historical fantasy*, untuk selanjutnya menyajikannya dalam bentuk buku *concept art* yang berfungsi sebagai *visual blueprint* pra-produksi bagi pengembang *game* serta media dokumentasi visual berbasis riset historis.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Perancang

- a. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan desain visual untuk industri *game*, terutama pada aspek perancangan *concept art* karakter, *environment*, dan objek pendukung.
- b. Memperkaya perpektif dan pengalaman dalam meramu riset sejarah menjadi produk visual kreatif yang berbasis pendekatan *lore-inspired* dan *lore-friendly*, agar karya tetap bernilai historis

sejarah di Tengah adaptasi media fantasi modern.

- c. Melatih kemampuan berpikir kritis dalam menjaga konsistensi gaya visual, akurasi referensi, serta daya tarik bagi *audience*.

2. Manfaat Bagi Target *Audience* Utama

a. Untuk *Game Developer*

- 1) Media yang dapat menjembatani antara visi dan eksekusi.
Concept art menerjemahkan narasi abstrak menjadi produk visual konkret.
- 2) Efisiensi Produksi (Pre-visualisasi).
Dalam konteks biaya, *concept art* berfungsi sebagai *prototype* murah. Revisi ide terhadap konsep ini dapat dengan mudah dilakukan sebelum proses *coding* dan *modeling* dimulai, sehingga menghemat biaya dan waktu.
- 3) Media *Pitching* dalam Mencari Pendanaan.
Concept art yang kuat adalah alat/ *tool* jual yang sangat ampuh dan memudahkan bagi *developer*, dan *artwork* dalam meyakinkan *publisher* atau investor.
- 4) Panduan untuk Pihak Eksternal.
Jika *developer* melakukan *outsourcing* aset, *concept art* dapat menjadi acuan/ patokan yang bisa dikirim ke *vendor* untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan ekspektasi.

b. Untuk *Concept artist* (Tim *Artist Internal/Freelance*)

- 1) *Blueprint* (cetak biru) Pekerjaan.
Perancangan *concept art* memberikan panduan teknis yang bermanfaat bagi *artist*. Manfaat lainnya adalah untuk menghasilkan *turnaround*, *material breakdown*, dan *color script*.
- 2) Menjaga Konsistensi Visual.
Dalam tim yang besar, banyak *artist* mengerjakan aset yang sama. Perancangan yang matang dapat menjadi *style guide* untuk memastikan karakter yang digambar oleh artis A dan artis B memiliki karakter yang serupa.

- c. Untuk *Art Director*
 - 1) Alat Komunikasi dan Delegasi.
Dengan adanya perancangan *concept art* (*key art/ hero splash*), *art director* dapat menyusun standarisasi seperti karakter, proporsi produk, dll.
 - 2) Membangun Estetika.
Perancangan *concept art* dapat menggambarkan atau mendefinisikan *mood* dan *tone game*. Hal ini menjadi sebuah kebutuhan untuk memastikan *game* memiliki identitas visual yang unik dan tidak terlihat generik.

3. Manfaat Bagi Institusi Pendidikan Desain Komunikasi Visual

- a. Menjadi acuan desain di bidang *concept art* dan *visual development* yang mengintegrasikan nilai budaya daerah dengan estetika *game* modern.
- b. Menjadi model inovatif inovasi dalam mengeksplorasi media kreatif untuk mengedukasi kembali sejarah daerah kepada kamu muda melalui metode yang interaktif dan komunikatif.

4. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Mengisi kekosongan visual mengenai tokoh sejarah Ratu Kalinyamat, menjadikannya lebih mudah dikenal dan diapresiasi oleh berbagai kalangan.
- b. Menawarkan media pembelajaran kreatif dan menyenangkan untuk menumbuhkan minat serta kesadaran terhadap warisan sejarah Indonesia.
- c. Memberikan referensi visual berbasis riset yang dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi media edukasi-inspiratif oleh pihak lain di tahap produksi *game*.

F. Definisi Operasional

- 1. *Concept art* adalah bentuk seni visual yang berperan dalam pengembangan ide awal untuk proyek-proyek seperti film, video *game*, atau animasi. Fungsinya adalah untuk memvisualisasikan gagasan,

suasana, dan rancangan dasar sebelum memasuki tahap produksi (Gurney, 2012). Dalam proyek ini, *concept art* menjadi media untuk menafsirkan dan membangun dunia gambaran visual dari kisah Ratu Kalinyamat yang hidup pada jamannya.

2. *Visual Development* adalah proses kreatif yang lebih luas dari *concept art*, yang bertujuan untuk mengembangkan keseluruhan gaya dan estetika visual sebuah proyek. Proses ini mencakup perancangan karakter, lingkungan, *props*, dan adegan kunci secara konsisten (Robertson & Bertling, 2017). Dalam konteks perancangan ini, *visual development* menjadi landasan metodologi yang diterapkan untuk menciptakan dunia fantasi Ratu Kalinyamat.
3. *Fantasy Game* adalah genre permainan video yang alur cerita, karakter, dan latarnya berpusat pada unsur imajinatif, dan sering kali mengambil inspirasi dari mitologi, sejarah, atau legenda (Wolf, 2012). Perancangan ini memanfaatkan genre ini sebagai *platform* untuk merepresentasikan kisah Ratu Kalinyamat secara kreatif, di mana elemen-elemen sejarah diinterpretasikan dengan sentuhan fantasi.
4. *Historical fantasy* adalah genre naratif yang memadukan unsur sejarah dengan elemen fantasi melalui interpretasi visual kreatif, tanpa bertujuan merekonstruksi sejarah secara literal (Chapman, 2016). Dalam perancangan ini, *historical fantasy* menjadi kerangka untuk menerjemahkan data historis Ratu Kalinyamat ke dalam *visual concept art game*.
5. *Character Design* adalah proses merancang visual dan konsep dari sebuah karakter, termasuk penampilan, pakaian, ekspresi, dan bahasa tubuh (Robertson & Bertling, 2017). Perancangan ini berfokus pada *character design* Ratu Kalinyamat untuk menghidupkan kembali sosoknya sebagai pahlawan yang kuat dan berani.

G. Metode Perancangan

1. Metode pengumpulan data

a. Survei

Riset data dan wawancara bersama sejarawan, penduduk lokal di Jepara terkait dokumentasi, data visual dan catatan yang berelasi dengan tokoh Ratu Kalinyamat.

b. Riset visual

Mencari referensi visual di internet terkait *game* yang memiliki konsep *historical fantasy*

c. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilaksanakan melalui jurnal, buku, dan sumber digital akademis terkait ilmu *concept art*, *game*, *historical fantasy*, Sejarah Ratu Kalinyamat.

2. Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer:

- 1) Observasi relief, artefak, dan arsip museum terkait Jepara abad ke-16.
- 2) Wawancara dengan sejarawan, budayawan, dan masyarakat setempat.
- 3) Hasil survei atau kuesioner untuk mengetahui preferensi audiens sasaran.

b. Data Sekunder:

- 1) Data literatur sejarah, informasi dari buku, jurnal, dan dokumen sejarah terkait Ratu Kalinyamat, Kerajaan Jepara, serta periode abad ke-16 di Nusantara, yang akan digunakan sebagai referensi visual dan naratif.
- 2) Data studi preseden, pengumpulan data berupa *concept art* dari *game* bertema sejarah atau fantasi serupa, seperti *Thronebreaker: The Witcher Tales*, *Assassin's Creed*, dan *Pentiment*, sebagai acuan visual dan inspirasi.

3. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang digunakan dalam perancangan ini berfokus pada dua aspek utama:

- a. Aspek Konseptual
Teori perancangan visual, teori ilustrasi, desain naratif, semiotika, dan ikonografi.
- b. Aspek Historis-Budaya
Biografi Ratu Kalinyamat, lingkungan Jepara abad ke-16, serta konteks sosial-budaya yang relevan sebagai dasar visualisasi fantasi.

H. Metode Analisis Data

Perancangan menerapkan metode 5W+1H dan SWOT pada analisa data sejarah Ratu Kalinyamat dengan *lore-inspired* dan *lore-friendly*, merupakan karya visual yang mencoba untuk tetap berakar pada konteks historis, namun memiliki eksplorasi fantasi yang relevan bagi audiens masa kini.

1. Metode 5W+1H

- b. *What*
Apa yang akan dirancang dalam perancangan *concept art game*?
- c. *Who*
Siapa target audiens yang ada dalam perancangan?
- d. *When*
Kapan proses perancangan *concept art game Legend of Retna Kencana* dilaksanakan?
- e. *Why*
Mengapa tokoh Ratu Kalinyamat dipilih sebagai dasar perancangan *concept art game*?
- f. *Where*
Dari mana perancangan *concept art game Legend of Retna Kencana* (Ratu Kalinyamat) dikembangkan?
- g. *How*
Bagaimana perancangan *concept art game Legend of Retna Kencana* (Ratu Kalinyamat) dikembangkan?

2. SWOT

a. *Strength*

Apa keunggulan visual dan konsep yang ditawarkan dari perancangan *concept art fantasy RPG Legend of Retna Kencana*?

b. *Weakness*

Apa kekurangan dan Keterbasan dari perancangan *concept art fantasy RPG Legend of Retna Kencana* ?

c. *Opportunity*

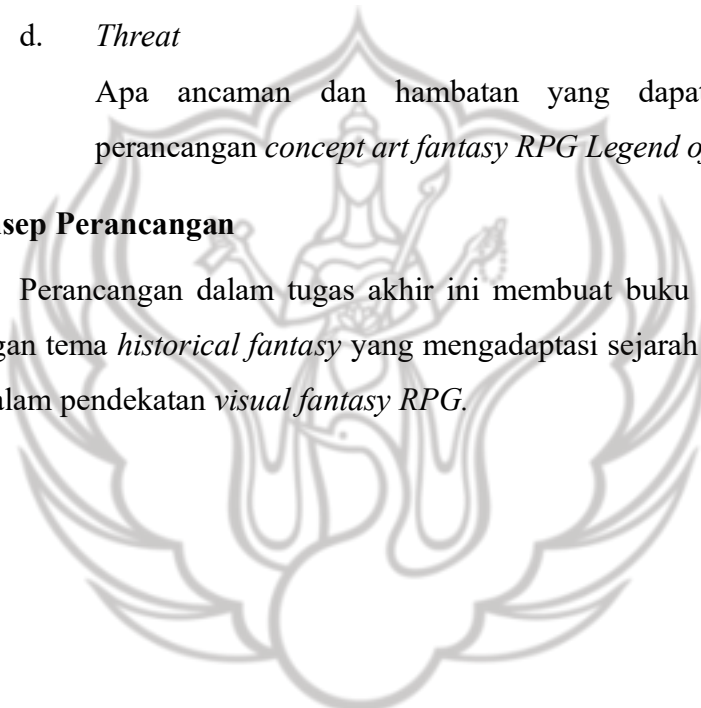
Apa peluang pengembangan dan potensi yang dimiliki *concept art fantasy RPG Legend of Retna Kencana* ?

d. *Threat*

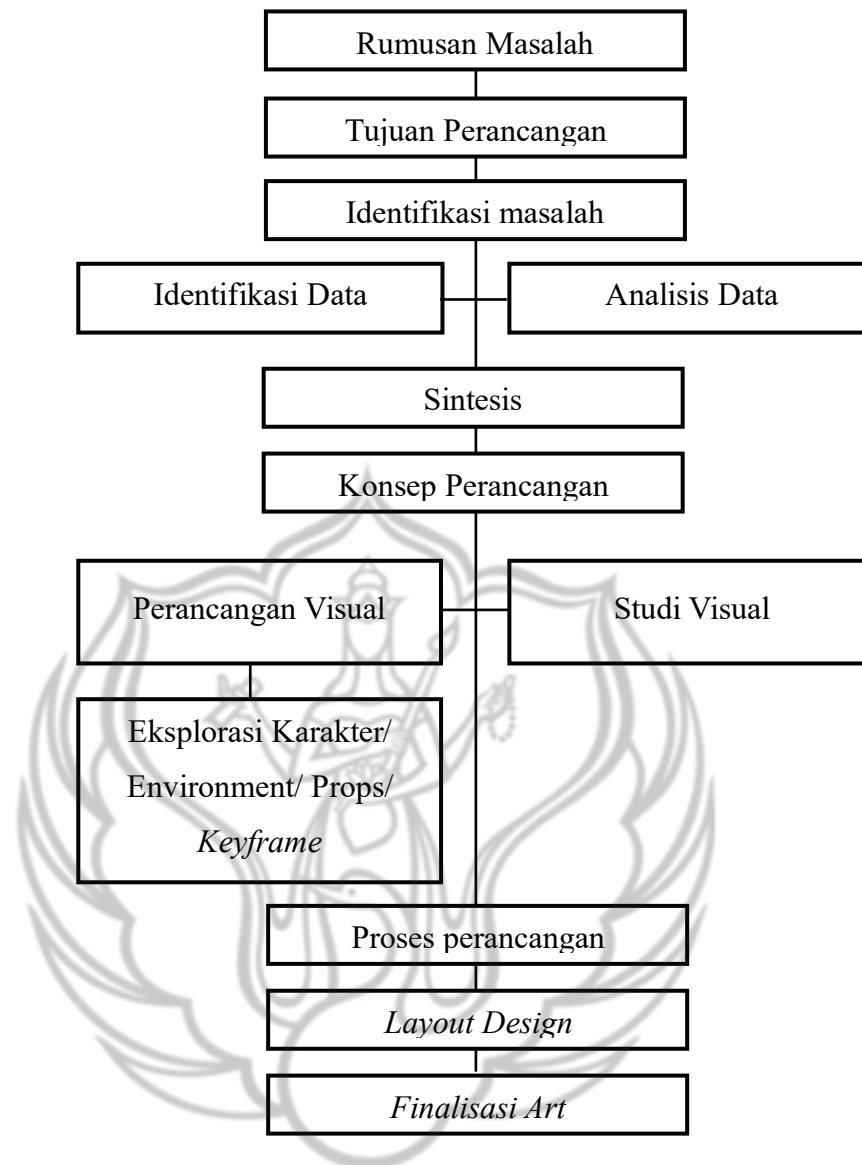
Apa ancaman dan hambatan yang dapat mempengaruhi perancangan *concept art fantasy RPG Legend of Retna Kencana*?

I. Konsep Perancangan

Perancangan dalam tugas akhir ini membuat buku *concept art book* dengan tema *historical fantasy* yang mengadaptasi sejarah Ratu Kalinyamat kedalam pendekatan *visual fantasy RPG*.



J. Skematik Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan
(Sumber: Muhammad Ilham Fajril Adzim. 2026)