

**PERANCANGAN *CONCEPT ART*  
VIDEO GAME “DEWARUCI”**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN *CONCEPT ART*  
VIDEO GAME “DEWARUCI”**



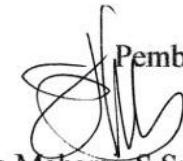
**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

Oleh  
**Surya Prasetya Prila**  
**111 2115 024**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1  
Dalam bidang Disain Komunikasi Visual  
2017

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

**PERANCANGAN CONCEPT ART VIDEO GAME “DEWARUCI”**: diajukan oleh Surya Prasetya Prila, NIM 111 2115 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pembimbing I  
  
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19720909 200812 1 001

Pembimbing II  
  
Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.  
NIP 19821113 2014 04 1 001

Cognate / Anggota,  
  
Andi Harvanto, S.Sn. M.Sn.  
NIP 19740730 199802 1 001

Kaprodi Desain Komunikasi Visual  
  
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain  
  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP 19701019 199903 1 001



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Surya Prasetya Prila  
NIM : 111 2115 024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusran : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul : **Perancangan Concept Art Video Game “DEWARUCI”**

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh perancangan desain yang ada dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain di lingkungan Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh pertanggungjawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 19 Juli 2017

Surya Prasetya Prila  
NIM: 111 2115 024

***“To Know More Is to Know Less”***



## KATA PENGANTAR

Perancangan *Concept Art Video Game “DEWARUCI”* ini merupakan salah satu upaya penulis untuk memperkenalkan kembali Kebudayaan Indonesia dengan menggunakan media baru yang lebih dekat dengan generasi mudnya. Selain itu, perancangan ini juga berusaha menjawab kegelisahan penulis mengenai banyaknya pengaruh-pengaruh budaya asing yang masuk dan berkembang di Indonesia melalui berbagai macam media serta minimnya budaya local yang diangkat sebagai budaya populer. Jika tidak ada perlawanan, dikhawatirkan kebudayaan tradisional khas kita akan hanyut begitu saja ditelan derasnya arus kebudayaan asing.

Meskipun buku ini sudah maksimal dikerjakan secara personal, namun perancangan ini masih memiliki banyak kelemahan dari berbagai aspek. Kedepannya penulis berharap akan ada penambahan khasanah pengetahuan dan pengembangan dari perancangan desain khususnya *concept art* diberbagai lingkup khususnya prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sehingga perancangan *concept art* maupun jenis perancangan dan penelitian serupa dapat benar-benar diaplikasikan dalam dunia nyata, tidak hanya sekedar materi persyaratan kelulusan tingkat strata satu.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Rasa terimakasih saya haturkan kepada Tuhan Yang Maha Kreatif atas terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan baik sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya penulisan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Mukhamad Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi T, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Indiria Maharsi, S. Sn., M. Sn., selaku dosen Pembimbing I
6. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku dosen Pembimbing II
7. Bapak Faizal Rochman, S. Sn., M.T., selaku dosen wali.
8. Segenap keluarga besar dosen Program Studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan staf atas ilmu yang bermanfaat dan telah begitu banyak diberikan kepada kami.
9. Orangtua penulis Lamono dan Puji Riyanti, yang selalu memberikan dukungan baik materil maupun batin.
10. Untuk Saudara satu-satunya Indra Purwatama
11. Spesial untuk Deka, Bintang, Bani, Itok dan Andi atas bantuannya, tanpa kalian aku tidak akan bisa menyelesaikan karya Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.
12. Spesial Untuk Anggita, Mbak Niken, Hernila, Manda, Mas Deni, Mas Baji, Nurhadi Dan kawan-kawan lainnya.

13. Teman-teman seperjuangan Akar Pohon 2011.
14. Teman-teman junior dan senior yang tidak bisa disebutkan satu persatu
15. Untuk ko Chris Lie dan seluruh teman-teman di Caravan Studio atas bimbingan yang sangat berharga selama pelaksanaan Kerja Profesi (KP)
16. Untuk Keluarga Besar Mahasiswa Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta
17. Dan untuk semua teman-temanku yang tidak tersebutkan satu per satu di atas, mohon dimaafkan dan terima kasih banyak atas bantuannya.



## **ABSTRAK**

Perancangan *Concept Art Video Game “DEWARUCI”*

Oleh: Surya Prasetya Prila

NIM : 111 2115 024

Lakon Dewaruci memiliki kekayaan akan makna, filosofi, serta ajaran tentang kehidupan yang disimbolkan dalam perjalanan Bima mencari *Tirtaprawitasari*. Kebudayaan ini sudah sepatutnya untuk terus diwariskan kepada generasi penerus bangsa. Seiring dengan perkembangan teknologi, pelestarian budaya ini akan lebih menarik jika diperkenalkan kembali menggunakan media baru yang lebih modern agar tidak hilang begitu saja ditelan waktu. Mengingat generasi muda saat ini yang banyak terpengaruh oleh budaya-budaya asing dari berbagai media hiburan. Salah satunya *video game*.

Permasalahan di atas merupakan alasan yang melatarbelakangi perancangan *Concept Art Video Game “DEWARUCI”*. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan konsep sebuah *video game* yang dari segi konsep cerita maupun visualnya bisa bersaing dengan produk-produk asing.

Kesimpulan yang didapat dari perancangan *concept art video game* ini adalah dengan menggunakan media baru yang lebih dekat dengan generasi muda bisa menyadarkan betapa menariknya budaya-budaya Indonesia jika dikembangkan lebih luas lagi tanpa meninggalkan makna dan filosofi yang terdapat didalamnya. Dengan menggunakan *concept art* ini diharapkan mampu menggugah hati masyarakat khususnya generasi muda untuk tetap senantiasa melestarikan kearifan lokal sebagai tanggungjawab bersama, bahwasanya kebudayaan itu bukan hanya untuk dinikmati saja namun dibutuhkan perhatian khusus agar apa yang kita miliki tetap terjaga sebagai manifestasi para leluhur.

Kata kunci: Dewaruci, Bima, *Concept Art, video game*

## ***ABSTRACT***

*Video Game Concept Art Design “DEWARUCI”*

By: Surya Prasetya Prila

NIM : 111 2115 024

*Lakon( part of story within wayang epoch)Dewaruci is rich of meaning, philosophy, and taught about life that symbolized in his search of Tirtaprawitasari. This culture should be inherited to our next generation. Along with the development of technology, this cultural preservation will be more interesting if reintroduced by using new media that is more modern so the culture does not vanish and lost in time. Considering that young generation nowadays has been affected by foreign cultures from entertainment media. One of them is Video Game.*

*This issue become the reason behind Video game concept art design “DEWARUCI”. The process of the design aims to make concept of a video game that has the power to compete with global product, both in terms of story concept or visual concept.*

*The conclusion that can be drawn from this video game concept art design is by using the new media that closer to young generation can make them realize how interesting Indonesian culture are if the culture developed bigger without leaving any meaning and philosophy in it. By using this concept art, it expected to arouse the society especially the young generation to conserve the local wisdom as shared responsibility, in the end the culture is not only enjoyed but also need special attention so what we have right now could be preserved as the ancestor's manifestation.*

*Key word: Dewaruci, Bima, Concept Art, Video Game.*

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Pernyataan Keaslian Karya .....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Ucapan Terimakasih .....	vi
Abstrak .....	viii
Daftar Isi .....	x
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Skema.....	xiii
Daftar Gambar .....	xiii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Perancangan .....	6
E. Manfaat Perancangan .....	6
F. Metode Perancangan .....	6
G. Tahap Perancangan .....	8

### **BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA**

A. Identifikasi Data.....	9
1. Pengertian Dan Sejarah Wayang.....	9
2. Lakon Dewaruci .....	13
a.Karakter Utama Dalam Lakon Dewaruci.....	16
1) Bima .....	16
2) Drona.....	18
3) Sengkuni.....	19

4) Rukmuka .....	20
5) Rukmakala.....	21
6) Nemburnawa .....	22
3. Definisi <i>Video Game</i> .....	24
4. <i>Action-Adventure Genre</i> .....	24
a.Definisi.....	24
b.Sub genre.....	25
5. <i>Definisi Concept art</i> .....	27
a.Tahapan Pembuatan <i>Concept art</i> .....	28
1) Concept Idea.....	28
2) Sketching.....	28
b. Jenis Concept art .....	29
1) <i>Character Design</i> .....	29
a) <i>Main Character</i> .....	29
b) <i>Non-Playable Character</i> .....	30
2) <i>Creature Design</i> .....	31
3) <i>Environment</i> .....	32
a) <i>Landscape</i> .....	32
b) <i>Building</i> .....	32
4) <i>Item Design</i> .....	33
a) <i>Consumable item</i> .....	33
b) <i>Weapon</i> .....	33
c) <i>Armor</i> .....	34
6. <i>Tahapan membuat artbook</i> .....	35
7. <i>Fungsi Concept art</i> .....	36
B. Analisis Data .....	37
1. What .....	37
2. Who .....	37
a. Demografis .....	37
b. Geografis .....	37
c. Psikografis .....	37

d. Behavioristis .....	37
3. Where .....	38
4. When .....	38
5. Why .....	38
6. How .....	39
C. Kesimpulan Analisis .....	39

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN .....41**

A. Konsep Media .....	41
1. Tujuan Media .....	41
2. Strategi Media .....	41
3. Program Media.....	44
B. Konsep Kreatif .....	45
1. Tujuan Kreatif .....	45
2. Strategi Kreatif .....	45
a. <i>Concept art</i> .....	45
1) Konsep Game .....	45
2) Konsep Visual .....	46
3) Konsep Cerita .....	46
4) Desain <i>Environment</i> .....	53
5) Desain Karakter.....	54
b. Media Utama .....	58
c. Media Pendukung.....	59
3. Program Kreatif.....	59

### **BAB IV VISUALISASI**

A. Konten Buku .....	62
1. Prakata.....	62
2. Desain Karakter.....	62
a. Bima .....	62
b. Drona.....	66

c.	Sengkuni.....	69
d.	Dewaruci .....	71
3.	Desain Karakter Musuh.....	73
a.	Tuyul.....	73
b.	Glundhung Pringis.....	74
c.	Keblak.....	76
d.	Banaspati .....	77
e.	Aul .....	78
f.	Keblakmanak .....	79
g.	Rukmuka.....	81
h.	Rukmakala.....	83
i.	Hanoman.....	84
j.	Nemburnawa.....	85
4.	Ilustrasi Desain Environment.....	86
a.	Gunung reksamuka .....	86
b.	Lereng Reksamuka .....	86
c.	Lereng Reksamuka .....	88
d.	Rawa Reksamuka .....	88
e.	Hutan trikbasara.....	89
f.	Hutan Trikbrasara .....	89
g.	Sarang Rukmuka.....	90
h.	Sarang Rukmuka.....	90
i.	Sarang Rukmuka.....	91
j.	Tambang Tua.....	91
k.	Sarang Rukmakala.....	92
l.	Sarang Rukmakal.....	92
m.	Sarang rukmakala .....	93
n.	Sarang Rukmakala.....	93
o.	Tepian Minangkalbu.....	94
p.	Dasar Miangkalbu.....	94
q.	Dasar Minangkalbu.....	95

r.	Dasar Minangkalbu.....	95
s.	Segara Minangkalbu .....	96
t.	Segara minangkalbu .....	96
5.	<i>Keyframe/keyshot</i> .....	97
a.	Rapat.....	97
b.	Rapat.....	97
c.	Bima Ijin Pergi.....	98
d.	Bima Pergi .....	98
e.	Bima bertemu Rukmuka.....	99
f.	Bima mengalahkan Rukmuka.....	99
g.	Bima bertemu Rukmakala .....	100
h.	Bima mengalahkan Rukmakala .....	100
i.	Bima melawan rukmuka Rukmakala.....	101
j.	Bayu dan Indra Muncul .....	101
k.	Hanoman Menghalau.....	102
l.	Hanoman Menghalau Bima .....	102
m.	Bima bertemu Nemburnawa.....	103
n.	Bima mengalahkan Nemburnawa.....	103
6.	Item dan UI	
a.	Health Bar.....	104
b.	Peti .....	104
c.	Consumable Item.....	104
7.	Ilustrasi	
a.	Rukmuka.....	105
b.	Rukmakala .....	105
c.	Hanoman.....	106
d.	Ajian Bandung Bondowoso.....	106
B.	Media Utama.....	107
1.	Buku .....	107
C.	Media Pendukung.....	159

1.	<i>Video Trailer Motion Graphic</i> .....	159
2.	Poster.....	159
3.	Katalog .....	161
4.	<i>Sticker</i> .....	162
5.	<i>Fanpage</i> media sosial.....	163
<b>BAB V PENUTUP</b>		
A.	Kesimpulan .....	164
B.	Saran.....	166
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>167</b>



## DAFTAR GAMBAR

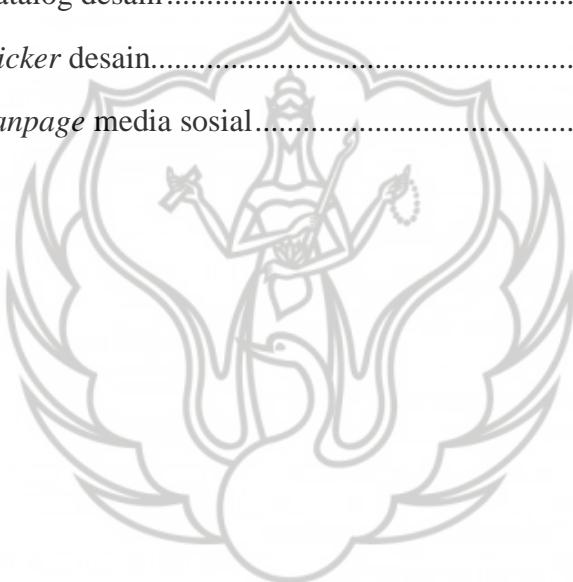
Gambar 1.1. Bima bertemu Dewaruci.....	1
Gambar 2.1. Werkudara/Bima .....	16
Gambar 2.2 Gada Rujakpala .....	17
Gambar 2.3 Drona.....	18
Gambar 2.4 Patih Harya Sengkuni.....	19
Gambar 2.5 wayang rukmuka .....	20
Gambar 2.6 Wayang Rukmakala .....	21
Gambar 2.7 Bima melawan Rukmuka Dan RUkmakala .....	22
Gambar 2.8 Naga .....	22
Gambar 2.9 Bima melawan Nemburnawa .....	23
Gambar 2.10 Promotional art GOD OF WAR .....	25
Gambar 2.11 Dead Space.....	26
Gambar 2.12 Kratos .....	30
Gambar 2.13 kai Leng.....	30
Gambar 2.14 Wraid, Starwras the Old Republic.....	31
Gambar 2.15 Cleopatra Tower.....	32
Gambar 2.16 Angel's Flute .....	33
Gambar 2.17 Konsep Senjata God Of War .....	34
Gambar 2.18 Jerusalem Entry .....	35
Table 3.1 Perencanaan Media .....	44
Table 3.2 Program Media.....	60
Table 3.3 Peralatan dan Kebutuhan .....	61
Tbale 3.4 Software yang digunakan.....	61
Gambar 4.1 Wayang Bima.....	63
Gambar 4.2 Kratos .....	63

Gambar 4.3 Thumbnail Bima.....	63
Gambar 4.4 Sketsa Bima terpilih .....	64
Gambar 4.5 Final Desain Bima.....	64
Gambar 4.6 Sketsa Kuku Pancanaka .....	64
Gambar 4.6 Sketsa Gada Rujakpala.....	64
Gambar 4.7 Sketsa Bargawa .....	64
Gambar 4.8 Wayang Drona.....	67
Gambar 4.9 Daedalus .....	67
Gambar 4.10 Thumbnail Drona .....	67
Gambar 4.11 Sketsa Drona .....	68
Gambar 4.12 Desain Akhir Drona .....	68
Gambar 4.13 Wayang Sengkuni .....	69
Gambar 4.14 Sketsa Sengkuni .....	69
Gambar 4.15 Sketsa Sengkuni .....	70
Gambar 4.16 Desain Akhir Sengkuni .....	70
Gambar 4.17 Sketsa Dewaruci .....	71
Gambar 4.18 Sketsa pilihan .....	71
Gambar 4.19 Desain Akhir Dewaruci.....	72
Gambar 4.20 Sketsa Tuyul.....	73
Gambar 4.21 Desain Akhir .....	73
Gambar 4.22 Konsep Animasi Serangan .....	74
Gambar 4.23 Sketsa gundhul pringis .....	74
Gambar 4.24Desain akhir glundhung pringis .....	75
Gambar 4.25 Konsep Serangan.....	75
Gambar 4.26 Sketsa Keblak .....	76
Gambar 4.27 Desain Akhir Keblak.....	76
Gambar 4.28 Konsep serangan Keblak .....	76

Gambar 4.29 Sketsa Banaspati.....	77
Gambar 4.30 Desain akhir Banaspati.....	77
Gambar 4.31 Konsep Serangan Banaspati .....	78
Gambar 4.32 Sketsa dan desain akhir Aul .....	79
Gambar 4.33 Konsep serangan Aul .....	80
Gambar 4.34 Sketsa keblak manak .....	80
Gambar 4.35 Desain akhir Keblack manak.....	80
Gambar 4.36 Konsep serangan Kebblack manak .....	81
Gambar 4.37 Sketsa Rukmuka.....	81
Gambar 4.38 Desain Akhit Rukmuka .....	82
Gambar 4.39 Transformasi Rukmuka.....	82
Gambar 4.40 Sketsa Rukmakala .....	83
Gambar 4.41 Desain Akhir Rukmakala .....	83
Gambar 4.42 transformasi Rukmakala.....	84
Gambar 4.43 Sketsa hanoman.....	84
Gambar 4.44 Desain Akhir Hanoman .....	85
Gambar 4.45 Nemburnawa .....	85
Gambar 4.46 Detail nemburnawa .....	86
Gambar 4.47 Umpan Nemburnawa.....	86
Gambar 4.48 Gunung reksamuka.....	87
Gambar 4.49 Lereng Gunung Reksamuka .....	87
Gambar 4.50 Lereng Reksamuka.....	88
Gambar 4.51 Lereng Reksamuka .....	88
Gambar 4.52 Hutan Tikbrasara .....	89
Gambar 4.53 Hutan Tibrasara .....	89
Gambar 4.54 Sarang rukmuka.....	90
Gambar 4.55 Sarang Rukmuka .....	90

Gambar 4.56 Sarang Rukmuka .....	91
Gambar 4.57 Tambang Tua .....	91
Gambar 4.58 Tambang tua .....	92
Gambar 4.59 Sarang Rukmakala.....	92
Gambar 4.60 Sarang Rukmakala.....	93
Gambar 4.61 Sarang Rukmukala .....	93
Gambar 4.62 Tepian Minangkalbu .....	94
Gambar 4.63 Dasar Minangkalbu .....	94
Gambar 4.64 Dasar minangkalbu .....	95
Gambar 4.65 Dasar Minangkalbu .....	95
Gambar 4.66 Segara Minangkalbu.....	96
Gambar 4.67 Segara Minangkalbu.....	96
Gambar 4.68 rapat jahat .....	97
Gambar 4.69 Rapat.....	97
Gambar 4.70 Bima Ijin Pergi .....	98
Gambar 4.71 Bima Pergi.....	98
Gambar 4.72 Bima bertemu Rukmuka.....	99
Gambar 4.73 Bima Mengalahkan Rukmuka .....	99
Gambar 4.74 Bima Bertemu Rukmakala .....	100
Gambar 4.75 Bima Mengalahkan Rukmakala .....	100
Gambar 4.76 Bima Melawan Rukmuka dan Rukmakala.....	101
Gambar 4.77 Dewa Indra dan Bayu Muncul setelah BIma mengalahkan Rukmuka dan Rukmakala .....	101
Gambar 4.78 Hanoman Menghalau Bima.....	102
Gambar 4.79 Hanoman Menghalau Bima.....	102
Gambar 4.80 Bima menghadapi Nemburnawa .....	103
Gambar 4.81 Bima mengalahkan Nemburnawa .....	103

Gambar 4.82 UI.....	104
Gambar 4.83 Peti.....	104
Gambar 4.84 <i>Healing item</i> .....	104
Gambar 4.85 Ilustrasi Rukmuka .....	105
Gambar 4.86 Ilustrasi Rukmakala.....	105
Gambar 4.87 Ilustrasi Hanoman .....	106
Gambar 4.88 Ilustrasi Ajian Bandungbondowoso .....	106
Karya .....	107
Gambar 180. Katalog desain .....	140
Gambar 181. <i>Sticker</i> desain.....	141
Gambar 182. <i>Fanpage</i> media sosial.....	141



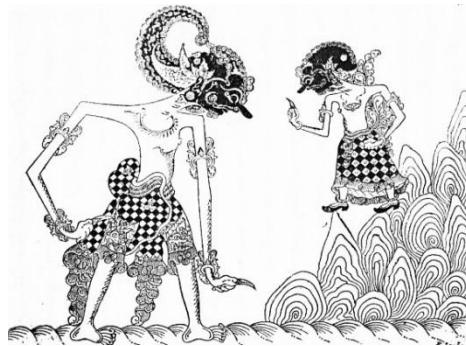
## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Wayang merupakan salah satu budaya visual yang bisa dibilang asli dari Indonesia, khususnya jawa, sebagai seni visual dan pertunjukan yang memiliki identitas tersendiri. Wayang merupakan seni dekoratif yang merupakan ekspresi kebudayaan nasional. Di samping merupakan merupakan ekspresi kebudayaan nasional juga merupakan media pendidikan, media informasi dan media hiburan. Wayang menjadi media hiburan karena wayang dipakai sebagai pertunjukan di dalam berbagai macam keperluan sebagai hiburan. Wayang sebagai sarana pendidikan karena di dalamnya banyak tersirat unsur-unsur pendidikan mental dan watak(Sukatno, 1992: 1).

Ada tiga jenis lakon dalam pewayangan yaitu lakon pokok, lakon carangan, dan lakon sempalan. Lakon pokok adalah lakon wayang yang masih mengikuti cerita klasik seperti Baratayuda dan Ramayana. Lakon carangan adalah lakon yang masih mengambil unsur-unsur lakon pokok, tetapi sudah diberi bentuk baru serta penyajian baru. Lakon sempalan adalah lakon wayang yang sama sekali lepas dari cerita pokok. (Universitas Negeri Yogyakarta. Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, 2006: 64)



Gambar 1.1: Bima Bertemu Dewaruci di atas samudra.

(Sumber: <https://wayang.files.wordpress.com/2010/07/werkudara-bertemu-dewaruci.jpg> akses 11 Februari 2016)

Di antara sekian banyak lakon dalam wayang kulit, Dewaruci merupakan lakon yang memiliki makna filosofis yang cukup dalam, terutama bagi orang Jawa, Dewaruci merupakan lakon carangan yang tidak terdapat dalam babon Mahabharata, namun demikian menurut para ahli lakon ini dianggap cukup berbobot dan sering menjadi bahan pembicaraan dalam forum-forum sarasehan ataupun diskusi (Haryanto, 1992: 122). Dewaruci memberikan ilmu kesempurnaan kepada Bima. Ia banyak menguraikan masalah kebenaran sejati pada waktu pertemuannya dengan Bima didasar samodra. Bima yang tinggi besar itu dapat masuk kedalam diri Dewaruci, di mana di dalamnya, Bima dapat melihat segala persoalan hidup atas petunjuk Dewaruci. (Sudibyoprono, 1991: 127).

Dalam perjalannya, Bima membongkar hutan Tibrasara di Gunung Candramuka. Raksasa Rukmuka dan Rukmakala terbunuh menjadi Sang Endra dan Sang Bayu, Kembali ke keindraan. Wekudara menyelam mengarungi samudra, membunuh naga Nemburnyawa. Dalam hal ini Werkudara adalah suatu perlambang manusia yang bersemedi, menghilangkan nafsu-nafsu rendah dan memurnikan tekad batinnya. Ia “*mati sajroning urip*” dengan tujuan “*urip sajroning mati*”. Sikap

werkudara adalah sikap sempurna dalam falsafah Jawa.(Soekatno, 1992: 82)

*Lakon* Dewaruci ini sangat populer, sampai-sampai di beberapa becak pada waktu penulis masih duduk di bangku SD, banyak dilukis dengan adegan Bima sedang merobek mulut naga di atas samudra, ini menunjukan bahwa sebenarnya lakon ini pernah menjadi lakon paling populer di Jawa Tengah. Juga salah satu kapal layar milik Negara Kesatuan Republik Indonesia diberi nama yang sama dengan *lakon* yang mengambil adegan klimaks di samudra tersebut, KRI Dewaruci. Tapi ironisnya kepopuleran *lakon* ini semakin terpuruk ketika orang-orang, khususnya anak-anak muda hanya mengetahui nama lakon ini sebagai nama kapal, judul lukisan, atau sekedar patung, bukan sebagai cerita dengan filosofi yang cukup rumit.

Padahal di dalam Lakon Dewaruci tersebut, syarat akan nilai filosofis dalam konteks kekinian, seperti bagaimana kita harus mencari jatidiri, sampai mencoba menjadi manusia yang sesempurna mungkin.

Dalam muatan lokal pendidikan di Jawa Tengah yaitu bahasa Jawa, bahkan tokoh-tokoh wayang hanya diperlihatkan sisi visual dan namanya tanpa ada pengenalan terkait latar belakang karakter, maupun cerita di mana karakter itu muncul, meskipun barang hanya satu lakon saja. Selain itu kebanyakan penyampaian cerita wayang mengandalkan metode klasik, tanpa melihat bahwa laju teknologi memungkinkan pemuda Indonesia juga dapat melihat budaya bangsa lain yang dikemas dalam bungkus yang lebih modern. Sehingga tidak dapat disalahkan jika anak muda di Indonesia memiliki pengetahuan lebih tentang budaya bangsa lain terutama tokoh dalam legenda dan latarbelakangnya.

Salah satu cara untuk menceritakan dan mempopulerkan kembali lakon wayang Dewaruci tersebut adalah pengadaptasian menjadi *Video Game*, sehingga diperlukan perancangan sebuah *concept art* yang bisa menghadirkan kisah Dewaruci dalam bentuk baru dengan media yang trend di kalangan anak muda, yaitu game. *video game* merupakan media yang cukup baru di Indonesia walaupun kehadiran video game di Negara

ini sudah terbilang lama, namun dalam hal produksi, dan konten, kelokalan masih sangat minim. Namun sebuah game tentu saja membutuhkan kesan visual agar bisa menjual dan dilirik oleh masyarakat. Dalam hal ini desainer memiliki tugas untuk membuat *concept art*, sebagai dasar bagaimana game itu akan terlihat saat dalam tahap produksi dan post-produksi.

Hal ini karena beberapa game terlaris menggunakan latar mitologi bangsa-bangsa yang ada di dunia. “*God Of War*” merupakan game *Playstation 2* terlaris pada saat pertama rilis, dan terus menjadi salah satu *franchise* game paling tinggi peminatnya hingga dirilis 2 sekuel (*God Of War II*, *God Of War III*) dan prekuel (*God Of War : Ascension*), semuanya berlatar mitologi Yunani dan berkisah tentang Kratos, yang ingin mencari dewa yang membuat dirinya sengsara. Seri God Of War berhasil membuat rekor menjual lebih dari 21 Juta kopi secara keseluruhan di seluruh dunia.(<http://www.eurogamer.net/articles/2012-06-05-god-of-war-series-has-sold-over-21-million-copies>). Dalam game ini semua dewa-dewi yunani dan tempat dalam mitologi yang ada didisain ulang untuk mengakomodasi cerita yang dikarang lagi sebagai penutup epos dewa-dewa yunani, yang secara konsep sangatlah mirip dengan lakon *carangan*.

Genre *Action Adventure* dipilih karena Game Action adventure adalah game yang menekankan aksi yang disertai dengan cerita yang cukup kompleks namun linear ([http://www.gamasutra.com/view/feature/2917/designing\\_and\\_integrating\\_puzzles\\_.php?page=2](http://www.gamasutra.com/view/feature/2917/designing_and_integrating_puzzles_.php?page=2) diakses 12 Februari 2016 ). Dengan genre ini, cerita Dewaruci, di mana aksi dan petualangan Werkudara di hutan Tibrasara dan Samodra dapat divisualisasikan dan dikendalikan oleh *player*. *Action* didapat dari bagaimana werkudara dapat mengalahkan musuh-musuh dengan tingkatan kekuatan yang berbeda, seperti *grunt* dengan berbagai varian serangan dan pertahanan, *miniboss*, dan *main boss* yang menghadangnya, dan *adventure* didapat dari elemen cerita dan stage dalam cerita tersebut serta tidak ketinggalan elemen *puzzle* di dalamnya.

*Concept art* adalah proses pengembangan visual digunakan untuk mengembangkan rasa dan bentuk dari sebuah proyek. *Concept artist* menggunakan cerita dan karakter untuk membuat konsep dasar yang digunakan sebagai panduan untuk suatu proyek secara keseluruhan (<http://artistryingames.com/concept-art-concept-art-important/> Akses 11 Februari 2016) *Concept art* sangat penting untuk berbagai alasan, seperti yang disebutkan sebelumnya yaitu untuk panduan dalam membuat visualisasi dunia dalam game tersebut, selain itu juga untuk memberi kesamaan tema dan rasa dalam suatu proyek, baik dunia maupun karakter yang ada. *Concept art* ini merupakan pemecah masalah dalam bagaimana menyajikan budaya nasional yang sudah cukup lama terlupakan ke dalam media baru yang bisa menjadi sumber inspirasi baru. Selain itu *concept art* juga memberikan visualisasi yang baru di mana karakter dalam lakon Dewaruci bisa didesain ulang tanpa mengurangi pakem visual yang ada dalam pewayangan, *mood* keseluruhan dalam game, dan tempat destinasi di mana Bima berpetualang dan bertarung. Tujuan *concept art* ini diciptakan nantinya digunakan untuk menyalurkan ide yang matang kepada *game developer* untuk mempertimbangkan budaya Indonesia yang sudah mulai ditinggalkan untuk diangkat kembali dalam media yang baru.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art video game* Dewaruci dengan mempunyai gaya visual semi realistik dan gaya cerita yang lebih sinematik.

## C. Batasan Masalah

1. Perancangan ini hanya meliputi konsep cerita, desain karakter, senjata, jurus, tempat, dan beberapa ilustrasi adegan dalam lakon (*keyshot/keyframe*).
2. Perancangan hanya meliputi ilustrasi dua dimensi yang meliputi desain karakter utama, musuh, jurus, senjata, tempat, dan ilustrasi adegan dalam lakon yang diangkat.

## **D. Tujuan Perancangan**

1. Merancang buku *concept art game* Dewaruci dari lakon carangan dengan judul yang sama, dengan kemasan visual semi-realistik dan sinematik.

## **E. Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan *concept art* ini diharapkan:

1. Bagi mahasiswa:

Perancangan *concept art* ini diharapkan dapat memperluas wawasan mahasiswa dalam merancang sebuah concept art dengan mengadaptasi dari cerita wayang beserta ikon visualnya.

2. Bagi Institusi:

Diharapkan mampu memberi warna dan wawasan baru bagi khasanah perancangan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual bahwa perancangan *concept art* ini merupakan salah satu dari manifestasi DKV yang potensial kedepannya dalam industri kreatif dan masih jarang diminati kalangan mahasiswa yang menempuh mata kuliah Tugas Akhir.

3. Bagi masyarakat:

Diharapkan dengan perancangan ini, minat masyarakat Indonesia khususnya generasi muda dalam mempelajari dan ikut melestarikan budaya lokal Indonesia semakin bertambah.

## **F. Metode perancangan**

1. Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari sumber data yang dibutuhkan melalui literatur-literatur yang berhubungan dengan perancangan, yaitu meliputi data verbal misalnya buku atau artikel mengenai lakon Dewaruci, data visual wayang, penokohan dan sejarahnya, data verbal mengenai sejarah *game*. Selain itu akan dikumpulkan juga berbagai buku-buku referensi sebagai kajian pustaka, misalnya buku-buku teori ilustrasi, *video game*, pembahasan tentang

industri *game* saat ini dan dunia *concept art*. Untuk penunjang, pengumpulan data juga dikumpulkan dari wawancara, media internet dan penelitian-penelitian sebelumnya yang ada.

Data visual yang digunakan berupa gambar-gambar wayang yang ada dalam lakon Dewaruci dari berbagai versi dan media yang dianggap relevan. Semua data tersebut akan digunakan untuk referensi dalam membuat visualisasi *Concept Art* Dewaruci, seperti dunia mereka tinggal, karakter, senjata, jurus, serta benda-benda yang berhubungan dengan *game*, dll.

## 2. Metode Analisis Data

Dari semua input data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis dengan metode 5W + 1H (*What, Who, Where, When, Why, How*), apakah semua data-datanya dapat menjawab 5W+1H. Dengan pola perancangan sebagai berikut:

- a. *What* : Memperkenalkan kembali salah satu lakon dalam pewayangan yang merupakan gubahan asli Indonesia.
- b. *Who* : Lakon Carangan Dewaruci
- c. *Where* : Indonesia terutama kota-kota besar di jawa
- d. *When* : Kapan perancangan ini dilakukan?
- e. *Why* : Generasi muda khususnya di Jawa sudah mulai melupakan kisah dan nilai luhur budayanya sendiri terutama wayang dan lakon yang ada di dalamnya.
- f. *How* : Mengadaptasi cerita Dewaruci dengan makna filosofisnya dengan menggunakan visual yang lebih modern dan menarik.

### 3. Konsep Media

Selanjutnya memilih media utama dan pendukung yang sesuai untuk perancangan *concept art* berdasarkan pertimbangan analisis data yang telah disimpulkan.

### 4. Konsep Kreatif

Konsep media yang sudah dipilih, dibuat konsep kreatifnya agar pesan, makna dan filosofi yang ingin disampaikan pada perancangan ini bisa diterima oleh masyarakat.

### 5. Visualisasi Konsep

Konsep kreatif yang sudah diverbalkan, akan divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi yang bisa menyampaikan makna dan filosofi-filosofi dalam pesan yang ingin disampaikan secara jelas, kreatif, imajinatif, inovatif dan komunikatif.

## G. Tahap Perancangan

1. Pencarian data, baik melalui studi literatur, buku maupun melalui internet, dan wawancara.
2. Penyiapan materi yang terdiri dari pengolahan data verbal dan visual yang diperoleh untuk membuat konten dari *concept art*.
3. Eksperimen pemilihan *style* gambar yang sesuai dengan *target audience*, yakni remaja agar sesuai dengan selera pasar dan dapat diterima oleh para *target audience*.
4. Tahap pembuatan sketsa *environment* dan tokoh-tokoh dalam Dewaruci.
5. Tahap *coloring, rendering*, dan *layout*.
6. Final desain dan produksi. Setelah semua desain diwujudkan kedalam media yang sudah ditetapkan maka akan dimasukkan ke dalam proses produksi.