

PERANCANGAN *CONCEPT ART*
GAME HACK n' SLASH
“PEMUDA 101145”



KARYA DISAIN

Oleh:

Marissa Dwi Praseptiani

NIM: 1412341024

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

PERANCANGAN *CONCEPT ART*
GAME HACK n' SLASH
“PEMUDA 101145”



KARYA DISAIN

Oleh:

Marissa Dwi Praseptiani

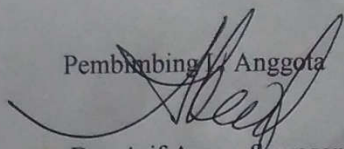
NIM: 1412341024

Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam Bidang Disain Komunikasi Visual
2019


Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN CONCEPT ART GAME HACK n' SLASH "PEMUDA 101145", diajukan oleh Marissa Dwi Praseptiani, NIM 1412341024, Program Studi S-1 Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I / Anggota


Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001


Pembimbing II / Anggota


Petrus Gogor Bangsa, M.Sn.
NIP. 19700106 200801 1 017


Cognate / Anggota


Andi Harvanto, M.Sn.
NIP. 19801125 200812 1 003

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota


Indiria Maharsil S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Disain / Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005


Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. Suastriwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Marissa Dwi Praseptiani

Tempat, tanggal lahir : Surabaya, 22 September 1996

Nomor Induk Mahasiswa : 1412341024

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul “Perancangan *Concept Art Game Hack n’ Slash* Pemuda 101145” ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarajanaan di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggung jawab.



Yogyakarta, 4 Februari 2019

Marissa Dwi Praseptiani

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta :

Nama : Marissa Dwi Praseptiani

Nomor Mahasiswa : 1412341024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME HACK n' SLASH* PEMUDA 101145.**

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 mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 4 Februari 2019

Marissa Dwi Praseptiani

NIM 1412341024

KATA PENGANTAR

Perancangan *Concept Art Game* dengan tema *Hack n' Slash* “Pemuda 101145” ini merupakan salah satu bentuk pengingat dan penambah wawasan mengenai peristiwa sebelum Pertempuran 10 November 1945, dan juga nama-nama pemuda yang mungkin belum banyak orang ketahui ke dalam bentuk media visual. Karena cukup sulitnya referensi mengenai beberapa peristiwa dan orang, cerita yang ada di konsep seni ini tidak sepenuhnya sesuai dengan sejarah, ada pengubahan di beberapa tempat untuk membuatnya nampak menarik untuk dimainkan. Diharapkan dengan hadirnya konsep seni ini mampu memberikan preferensi baru bagi generasi saat ini untuk lebih ingin mengenal sejarah lebih mendalam, terutama mengenai pertempuran 10 November 1945.

Secara pribadi *concept art game* “Pemuda 101145” ini masih jauh dari kata sempurna. Banyak kelemahan di beberapa aspek yang mungkin bisa lebih dimaksimalkan. Kritik dan saran yang membangun dibutuhkan. Semoga dengan hadirnya konsep seni ini mampu memberi motivasi dalam membuat konsep seni yang tidak hanya untuk *game* tapi juga untuk media *entertainment lain* seperti *film*, animasi, dan lain-lain, dan juga mampu membuat cerita mengenai sejarah pertempuran di Indonesia lebih menarik untuk dipelajari bagi kawula muda sehingga tidak melupakan semangat perjuangan para pahlawan dalam merebut kemerdekaan Indonesia itu sendiri.

Yogyakarta, 4 Februari 2019

Marissa Dwi Praseptiani

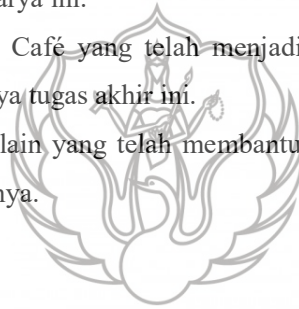
UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya Tugas Akhir ini juga didukung oleh banyak pihak yang membantu baik secara langsung dan tidak langsung. Secara khusus terima kasih tak terhingga diucapkan kepada:

1. Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayat-Nya oksigen di planet Bumi ini masih dapat dihirup dan memberikan waktu yang cukup dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Indiria Maharsi, S. Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual.
6. Bapak Kadek Primayudi selaku Sekretaris Program Studi Disain Komunikasi Visual.
7. Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, MS. selaku Dosen Pembimbing I. atas segala bantuan, bimbingan, motivasi, dan inspirasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Bapak Petrus Gogor Bangsa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II dan juga Dosen Wali. Atas segala bantuan, motivasi, bimbingan, serta inspirasinya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
9. Seluruh Dosen Disain Komunikasi Visual dan staf. Atas segala ilmu dan ajarannya mengenai Disain Komunikasi Visual yang sangat berguna dalam perancangan Tugas Akhir ini.
10. Kedua Orang Tua yang sangat saya cintai, karena atas kasih sayang, dorongan, motivasi, semangat, dan doanya anakmu ini mampu menyelesaikan langkah terakhir dalam perkuliahan ini. Kakak maupun adik, para kucing-kucing yang menemani saat mengerjakan Tugas Akhir, dan juga keluarga dari Eyang Yudhastawa karena telah memberikan

tempat berteduh, pangan, dan wawasan sejarah yang sangat bermanfaat, serta Budhe dan Tante atas bantuan doa dan finansialnya dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

11. Pemilik toko daring tempat saya membeli buku “Pertempuran 10 November 1945: Kesaksian dan Pengakuan Seorang Aktor Sejarah” karena tanpanya saya akan kesulitan dalam mencari referensi cerita.
12. Seluruh pengurus Museum Tugu Pahlawan karena telah memberikan data visual yang berguna dalam perancangan Tugas Akhir.
13. Sahabatku tercinta, Nur Fahmi Alfiani, karena sudah menemani hari-hariku selama ini. Sahabat satwaku yang kusayang, Arbani, Icha, Pipa, dan Azel, serta Regina dan Nisa, atas segala kegilaan, semangat dan keringat yang kalian berikan. Juga kepada Yusantia karena sudah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini serta Yoga Anjing atas bantuan, dukungan moral, serta memberikan tempat untuk bernaung dalam mengerjakan karya ini.
14. Ruang Tengah Café yang telah menjadi tempat bernaung dalam proses pengerjaan karya tugas akhir ini.
15. Seluruh pihak lain yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan lagi karena banyaknya.



Yogyakarta, 4 Februari 2019

Marissa Dwi Praseptiani

ABSTRAK

Pertempuran 10 November 1945 merupakan salah satu perang yang cukup besar yang terjadi setelah Indonesia merdeka. Perang itu tak lepas dari perjuangan para pemuda-pemudi yang ada saat itu. Perancangan ini bertujuan untuk membuat konsep dari sebuah *game* mengenai peristiwa sebelum 10 November dengan *genre Hack n' Slash* menggunakan sistem *crowd-combat* menggunakan referensi utama dari buku yang ditulis oleh Bung Tomo, "Pertempuran 10 November: Kesaksian dan Pengakuan Seorang Aktor Sejarah". Dengan *genre* ini pemain dapat merasakan melihat karakter yang mereka mainkan karena menggunakan sudut pandang orang ketiga dan dapat merasakan bertarung dengan menggunakan senjata yang biasa disebut *melee weapons*. Metode pengumpulan data dan analisa data 5W+ 1H digunakan dalam perancangan ini untuk menyaring data yang berkaitan dalam perancangan. Hasil dari perancangan ini akan dijadikan buku konsep seni yang diharapkan mampu menjadi media interaktif yang menarik untuk mengingat Peristiwa 10 November terutama tentang para pemuda yang berperan di dalamnya serta dapat menambah wawasan mengenai peristiwa yang ada sebelum 10 November 1945.

Keyword: pemuda, 10 November 1945, *concept art*, *game*, *hack n' slash*

ABSTRACT

Battle of 10 November 1945 is one of biggest war that ever happen in Indonesia after independence. In that war could not be separated from the struggles of youngster on that time. This project is intended for making concept of game about events before 10 November 1945 with genre Hack n' Slash using crowd-combat system and use "Pertempuran 10 November 1945: Kesaksian dan Pengakuan Seorang Aktor Sejarah" written by Bung Tomo as a main reference . With this genre player can see the character that they use because it's using third-person POV and can feel fighting using weapon that usually called melee weapons. Methods of collecting data and 5W+1H data analysis are used in this project to filter related data in this project . Result of the project will be made into a book of concept art that hopefully could become interesting interactive media for remembering Battle of 10 November 1945 especially about the youngster (youth people) that involve in this battle also adding insight about series events that happen before 10 November 1945.

Keyword: youngster, 10 November 1945, concept art, game, hack n' slash



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR DEDIKASI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL DAN SKEMA.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Tinjauan Pustaka.....	4
G. Metode Perancangan.....	5
1. Metode Pengumpulan Data.....	5
2. Metode Analisis Data.....	6
H. Skematika Perancangan.....	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. <i>Game</i> Komputer.....	8
2. <i>Action Game</i>	9
3. <i>Hack n' Slash</i>	11
4. Tradisi (<i>Rules</i>) dalam <i>Hack n' Slash</i>	12
a. Animasi Menyerang.....	15

b.	Senjata.....	16
1)	<i>Pointed Weapons</i>	17
2)	<i>Edged Weapons</i>	18
3)	<i>Trauma Weapons</i>	18
c.	Kostum.....	18
d.	<i>Item/Battlefield Item</i>	19
1)	<i>Healing Item</i> (Barang Penyembuh).....	20
2)	<i>Temporary Item</i> (Barang Sementara).....	20
3)	<i>Lasting Item</i> (Barang Permanen).....	21
4)	<i>Other Item</i> (Barang Lain).....	23
5.	<i>Concept Art</i>	24
6.	Elemen dalam <i>Concept Art</i>	32
a.	<i>Character/Creature Design</i>	32
1)	<i>Main Character/Hero/Heroine/Protagonist</i>	32
2)	<i>Non-Playable Character</i>	33
3)	<i>Antagonist/Enemy</i>	34
4)	<i>Creature</i>	34
b.	<i>Environment Design</i>	35
c.	<i>Key Art</i>	35
d.	<i>Props/Vehicle Design</i>	36
1)	<i>Weapon</i>	36
2)	<i>Armor</i>	36
3)	<i>Accessories</i>	36
4)	<i>Vehicle</i>	37
B.	Peristiwa Sebelum 10 November 1945.....	37
1.	Tinjauan Peristiwa.....	37
a.	Pemukulan Abdul Wahab.....	38
b.	Perobekan Bendera di Hotel Yamato.....	39
c.	Pelucutan Senjata Pasukan Jepang.....	41
d.	Pertarungan 3 hari, 28 Oktober – 31 Oktober 1945.....	44
e.	Penghentian Pertempuran dan Perundingan dengan Inggris.....	45
f.	Kematian Brigjen Mallaby.....	46

g. 10 November 1945.....	49
2. Tinjauan Karakter.....	52
a. Bung Tomo (Sutomo).....	53
b. Soemarsono.....	54
c. Dr. Moestopo.....	54
d. Abdul Wahab.....	55
e. Asmanu.....	56
f. Sumarno.....	56
g. Abdullah.....	56
h. Sujarwo.....	57
i. Hasan Basri.....	58
j. Arie Rachman.....	58
k. Ploegman.....	59
l. Brigjen A.W.S. Mallaby.....	59
3. Tinjauan Lokasi.....	59
a. Hotel Yamato/Hotel Oranje.....	60
b. Gedung Kenpetay.....	60
c. Gedung Internatio.....	61
d. Pelabuhan Tanjung Perak.....	62
C. Analisis Data.....	62
1. <i>What</i>	62
2. <i>Who</i>	62
3. <i>Where</i>	63
4. <i>When</i>	63
5. <i>Why</i>	63
6. <i>How</i>	64
D. Kesimpulan Analisis.....	65
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	67
A. Konsep Media.....	67
1. Tujuan Media.....	67
2. Strategi Media.....	67
a. Media Utama.....	67

1) Buku.....	67
b. Media Pendukung.....	68
1) Poster.....	68
2) Stiker.....	68
3) Pin/Badge.....	69
B. Konsep Kreatif.....	69
1. Tujuan Kreatif.....	69
2. Strategi Kreatif.....	70
a. <i>Concept Art</i>	70
1) Konsep Game.....	70
2) Konsep Visual.....	70
3) <i>Gameplay</i>	71
4) <i>Storyline</i>	72
5) Karakter.....	84
6) <i>Environment</i>	89
7) Pasukan.....	90
8) <i>Battlefield Item</i>	92
b. Media Utama.....	93
1) Buku <i>Concept Art</i>	93
c. Media Pendukung.....	94
1) Poster.....	94
2) Stiker.....	94
3) Pin/Badge.....	94
3. Program Kreatif.....	94
a. Jadwal Perancangan.....	94
b. Peralatan dan Kebutuhan Dalam Produksi.....	95
c. Perangkat Lunak yang Digunakan.....	96
4. Biaya Kreatif.....	96
BAB IV VISUALISASI.....	98
A. Konten Media.....	98
1. Prakata.....	98
2. <i>Story</i>	98

3. <i>Environment</i>	102
4. Karakter.....	106
5. Senjata.....	134
6. <i>Item</i>	156
7. Logo.....	159
8. Konsep <i>Map Area</i>	160
9. Pasukan.....	166
B. Media Utama.....	169
1. Buku.....	169
2. Tata Letak.....	171
C. Media Pendukung.....	173
1. Poster.....	173
2. Katalog.....	175
3. Stiker.....	176
4. Pin.....	177
D. Final Artwork.....	177
BAB V PENUTUP	211
A. Kesimpulan.....	211
B. Saran.....	212
DAFTAR PUSTAKA	214
LAMPIRAN	216



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Gameplay</i> dari <i>Dynasty Warriors 8 Xtreme Legend</i>	12
Gambar 2.2. <i>Gameplay screen</i> pada <i>Dynasty Warriors 8</i>	14
Gambar 2.3. Animasi menyerang pada <i>game hack 'n slash</i>	15
Gambar 2.4. Contoh senjata yang ada di <i>game Dynasty Warriors 8</i>	17
Gambar 2.5. Jenis senjata <i>pointed weapons</i>	17
Gambar 2.6. Contoh jenis senjata <i>edged weapons</i>	18
Gambar 2.7. Jenis senjata <i>trauma weapons</i>	18
Gambar 2.8. Pilihan kostum yang dikenakan Jiang Wei pada <i>game</i>	19
Gambar 2.9. Contoh konposisi di <i>artwork</i>	26
Gambar 2.10. Pengaplikasian <i>diagonal lines</i> pada komposisi.....	26
Gambar 2.11. Pengaplikasian garis komposisi.....	27
Gambar 2.12. Pemberian warna dasar pada <i>artwork</i>	28
Gambar 2.13. Perubahan/revisi pada beberapa elemen gambar.....	29
Gambar 2.14. Pemberian cahaya remang pada <i>artwork</i>	29
Gambar 2.15. Pemberian detail asap dan debu.....	30
Gambar 2.16. Pemberian detail yang lebih pada <i>artwork</i>	31
Gambar 2.17. Penambahan sentuhan akhir (<i>detailing</i>) pada <i>artwork</i>	31
Gambar 2.18. Hasil akhir dari <i>artwork</i>	32
Gambar 2.19. <i>Concept art</i> karakter Vashyron dari <i>Resonance of Fate</i>	33
Gambar 2.20. <i>Concept art Kanto Officer</i> dari <i>game Samurai Warriors</i>	33
Gambar 2.21. <i>Concept art Sanctus</i> dari <i>game Devil May Cry 4</i>	34
Gambar 2.22. <i>Concept art Red Hare Dynasty Warriors 7</i>	34
Gambar 2.23. <i>Concept art Prescott Dormitory</i> dari <i>game Life is Strange</i>	35
Gambar 2.24. Salah satu <i>concept art</i> adegan pada <i>Life is Strange</i>	35
Gambar 2.25. Disain senjata Red Queen dari <i>game Devil May Cry 4</i>	36
Gambar 2.26. Contoh disain <i>item/accessories</i>	37

Gambar 2.27. Disain kendaraan Regalia di <i>game Final Fantasy XV</i>	37
Gambar 2.28. Potret bendera Belanda yang berkibar dan saat bendera Belanda telah dirobek birunya.....	40
Gambar 2.29. Foto Brogjen A.W.S Mallaby.....	46
Gambar 2.30. Foto mobil Brigjen Mallaby yang rusak karena serangan granat... 48	
Gambar 2.31. Isi ultimatum yang dikeluarkan pihak Inggris untuk rakyat Surabaya.....	49
Gambar 2.32. Sampul dari buku <i>Pertempuran 10 November 1945: Kesaksian dan Pengalaman Seorang Aktor Sejarah</i> oleh Sutomo.....	52
Gambar 2.33. Sutomo.....	53
Gambar 2.34. Foto Moestopo pada tahun 1940.....	55
Gambar 2.35. Potret dari Abdul Wahab.....	55
Gambar 2.36. Hasan Basri yang duduk di sebelah pria berpeci.....	58
Gambar 2.37. Potret Hotel Yamato pada tempo dulu.....	60
Gambar 2.38. Potret Gedung Kenpetay.....	60
Gambar 2.39. Gedung Internatiopada tempo dulu.....	61
Gambar 2.40. Pelabuhan Tanjung Perak pada tahun 1942.....	62
Gambar 4.1. Referensi gaya visual untuk perancangan cerita.....	98
Gambar 4.2. Referensi visual cerita 1.....	99
Gambar 4.3. Sketsa garis dari cerita 1.....	99
Gambar 4.4. Versi hitam putih dari konsep cerita 1.....	99
Gambar 4.5. Konsep cerita 1.....	100
Gambar 4.6. Referensi visual dari cerita 2.....	100
Gambar 4.7. Sketsa garis cerita 2.....	100
Gambar 4.8. Versi hitam putih cerita 2.....	100
Gambar 4.9. Konsep cerita 2.....	101
Gambar 4.10. Sketsa garis cerita 3.....	101
Gamabr 4.11. Versi hitam putih cerita 3.....	101
Gambar 4.12. Konsep cerita 3.....	102

Gambar 4.13. Referensi visual untuk perancangan Tanjung Perak.....	102
Gambar 4.14. Sketsa untuk <i>environment</i> Tanjung Perak.....	102
Gambar 4.15. Konsep akhir <i>environment</i> Tanjung Perak.....	103
Gambar 4.16. Referensi visual untuk perancangan Gedung Internatio dan Jembatan Merah.....	103
Gambar 4.17. Sketsa <i>environment</i> Internatio dan Jembatan Merah.....	103
Gambar 4.18. Konsep akhir <i>environment</i> Internatio dan Jembatan Merah.....	104
Gambar 4.19. Referensi visual untuk perancangan Gedung Kenpeitai dan <i>viaduct</i>	104
Gambar 4.20. Sketsa <i>environment</i> Kenpeitai dan <i>viaduct</i>	104
Gambar 4.21. Konsep akhir <i>environment</i> Kenpeitai dan <i>viaduct</i>	105
Gambar 4.22. Referensi visual untuk perancangan Hotel Yamato dan Siola....	105
Gambar 4.23. Sketsa untuk <i>environment</i> Hotel Yamato dan Siola.....	105
Gambar 4.24. Konsep akhir <i>environment</i> Hotel Yamato dan Siola.....	106
Gambar 4.25. Studi visual karakter Sutomo.....	106
Gamabr 4.26. Sketsa karakter Sutomo.....	107
Gamabr 4.27. Konsep akhir karakter Sutomo.....	107
Gambar 4.28. Studi visual karakter Soemarsono.....	108
Gambar 4.29. Sketsa karakter Soemarsono.....	108
Gambar 4.30. Konsep akhir karakter Soemarsono.....	109
Gambar 4.31. Studi visual karakter Moestopo.....	109
Gambar 4.32. Sketsa karakter Moestopo.....	109
Gambar 4.33. Konsep akhir karakter Moestopo.....	110
Gambar 4.34. Studi visual karakter Abdul Wahab.....	110
Gambar 4.35. Sketsa karakter Abdul Wahab.....	111
Gambar 4.36. Konsep akhir karakter Abdul Wahab.....	111
Gambar 4.37. Studi visual karakter Asmanu.....	112
Gambar 4.38. Sketsa karakter Asmanu.....	112
Gambar 4.39. Konsep akhir karakter Asmanu.....	113

Gambar 4.40. Studi visual karakter Sumarno.....	113
Gambar 4.41. Sketsa karakter Sumarno.....	114
Gambar 4.42. Disain karakter Sumarno.....	114
Gamabr 4.43. Studi visual karakter Abdullah.....	115
Gambar 4.44. Sketsa karakter Abdullah.....	115
Gambar 4.45. Konsep akhir karakter Abdullah.....	116
Gambar 4.46. Studi visual karakter Sujarwo.....	116
Gambar 4.47. Sketsa karakter Sujarwo.....	117
Gambar 4.48. Konsep akhir karakter Sujarwo.....	117
Gambar 4.49. Studi visual karakter Hasan Basri.....	118
Gamabr 4.50. Sketsa karakter Hasan Basri.....	118
Gambar 4.51. Konsep akhir karakter Hasan Basri.....	119
Gambar 4.52. Studi visual karakter Arie Rachman.....	119
Gamabr 4.53. Sketsa karakter Arie Rachman.....	119
Gambar 4.54. Konsep akhir karakter Arie Rachman.....	120
Gambar 4.55. Studi visual karakter Gumbreg.....	120
Gambar 4.56. Sketsa karakter Gumbreg.....	121
Gambar 4.57. Konsep akhir karakter Gumbreg.....	121
Gambar 4.58. Studi visual karakter Yachman.....	122
Gambar 4.59. Sketsa karakter Yachman.....	122
Gambar. 4.60. Konsep akhir karakter Yachman.....	123
Gambar 4.61. Studi visual karakter Jenderal Christison.....	123
Gambar 4.62. Sketsa karakter Jenderal Christison.....	124
Gambar 4.63. Konsep akhir karakter Jenderal Christison.....	124
Gambar 4.64. Studi visual karakter Brigjen A.W.S. Mallaby.....	125
Gambar 4.65. Sketsa karakter Brigjen A.W.S. Mallaby.....	125
Gambar 4.66. Konsep akhir karakter Brigjen A.W.S. Mallaby.....	126
Gambar 4.67. Studi visual karakter Mr. Ploegman.....	126

Gambar 4.68. Sketsa untuk karakter Mr. Ploegman.....	127
Gambar 4.69. Konsep akhir untuk karakter Mr. Ploegman.....	127
Gambar 4.70. Studi visual seragam MacDonald dan Pugh.....	128
Gambar 4.71. Sketsa karakter MacDonald.....	128
Gambar 4.72. Sketsa karakter Pugh.....	129
Gambar 4.73. Konsep akhir karakter MacDonald.....	129
Gambar 4.74. Konsep akhir karakter Pugh.....	130
Gambar 4.75. Studi visual karakter Laksmana Madya Shibata.....	130
Gambar 4.76. Sketsa karakter Laksmana Madya Shibata.....	131
Gambar 4.77. Konsep akhir karakter Laksmana Madya Shibata.....	131
Gambar 4.78. Studi visual karakter Takahara.....	132
Gambar 4.79. Sketsa karakter Takahara.....	132
Gambar 4.80. Konsep akhir karakter Takahara.....	133
Gambar 4.81. Studi visual karakter Kenpeitaichou.....	133
Gambar 4.82. Sketsa karakter Kenpeitaichou.....	134
Gambar 4.83. Konsep akhir karakter Kenpeitaichou.....	134
Gambar 4.84. Studi visual senjata Sutomo.....	135
Gambar 4.85. Sketsa senjata Sutomo.....	135
Gambar 4.86. Konsep akhir senjata Sutomo.....	136
Gambar 4.87. Studi visual senjata Soemarsono.....	136
Gambar 4.88. Sketsa senjata Soemarsono.....	136
Gambar 4.89. Konsep akhir senjata Soemarsono.....	137
Gambar 4.90. Studi visual senjata Abdul Wahab.....	137
Gambar 4.91. Sketsa senjata Abdul Wahab.....	137
Gambar 4.92. Konsep akhir senjata Abdul Wahab.....	138
Gambar 4.93. Studi visual senjata Moestopo.....	138
Gambar 4.94. Sketsa senjata Moestopo.....	139
Gambar 4.95. Konsep akhir senjata Moestopo.....	139

Gambar 4.96. Studi visual senjata Asmanu.....	139
Gambar 4.97. Sketsa senjata Asmanu.....	140
Gambar 4.98. Konsep akhir senjata Asmanu.....	139
Gambar 4.99. Studi visual senjata Abdullah.....	140
Gambar 4.100. Sketsa senjata Abdullah.....	141
Gambar 4.101. Konsep akhir senjata Abdullah.....	141
Gambar 4.102. Studi visual senjata Sujarwo.....	142
Gambar 4.103. Sketsa senjata Sujarwo.....	142
Gambar 4.104. Konsep akhir senjata Sujarwo.....	142
Gambar 4.105. Studi visual senjata Sujarwo.....	143
Gambar 4.106. Sketsa senjata Sumarno.....	143
Gambar 4.107. Konsep akhir senjata Sumarno.....	144
Gambar 4.108. Studi visual senjata Arie Rachman.....	144
Gambar 4.109. Sketsa senjata Arie Rachman.....	144
Gambar 4.110. Konsep akhir senjata Arie Rachman.....	145
Gambar 4.111. Studi visual senjata Hasan Basri.....	145
Gambar 4.112. Sketsa senjata Hasan Basri.....	145
Gambar 4.113. Konsep akhir senjata Hasan Basri.....	146
Gambar 4.114. Studi visual senjata Gumbreg.....	146
Gambar 4.115. Sketsa senjata Gumbreg.....	146
Gambar 4.116. Konsep akhir senjata Gumbreg.....	147
Gambar 4.117. Studi visual senjata Yachman.....	147
Gambar 4.118. Sketsa senjata Yachman.....	147
Gambar 4.119. Konsep akhir senjata Yachman.....	148
Gambar 4.120. Studi visual senjata Jenderal Christison.....	148
Gambar 4.121. Sketsa senjata Jenderal Christison.....	148
Gambar 4.122. Konsep akhir senjata Jenderal Christison.....	149
Gambar 4.123. Studi visual senjata Mallaby.....	149

Gambar 4.124. Sketsa senjata Mallaby.....	149
Gambar 4.125. Konsep akhir senjata Mallaby.....	150
Gambar 4.126. Studi visual senjata Mr. Ploegman.....	150
Gambar 4.127. Sketsa senjata Mr. Ploegman.....	150
Gambar 4.128. Konsep akhir senjata Mr. Ploegman.....	151
Gambar 4.129. Studi visual senjata MacDonald.....	151
Gambar 4.130. Sketsa senjata MacDonald.....	151
Gambar 4.131. Konsep akhir senjata MacDonald.....	152
Gambar 4.132. Studi visual senjata Pugh.....	152
Gambar 4.133. Sketsa senjata Pugh.....	152
Gambar 4.134. Konsep akhir senjata Pugh.....	153
Gambar 4.135. Studi visual senjata Laksmana Madya Shibata.....	153
Gambar 4.136. Sketsa senjata Laksmana Madya Shibata.....	153
Gambar 4.137. Konsep akhir senjata Laksmana Madya Shibata.....	154
Gambar 4.138. Studi visual senjata Takahara.....	154
Gambar 4.139. Sketsa senjata Takahara.....	154
Gambar 4.140. Konsep akhir senjata Takahara.....	155
Gambar 4.141. Studi visual senjata Kenpeitaichou.....	155
Gambar 4.142. Sketsa senjata Kenpeitaichou.....	155
Gambar 4.143. Konsep akhir senjata Kenpeitaichou.....	156
Gambar 4.144. Studi visual <i>item</i> 1.....	156
Gambar 4.145. Studi visual <i>item</i> 2.....	157
Gambar 4.146. Studi visual <i>item</i> 3.....	158
Gambar 4.147. Studi visual <i>item</i> 4.....	159
Gambar 4.148. Studi visual pembuatan logo.....	159
Gambar 4.149. Sketsa pengembangan logo.....	160
Gambar 4.150. Hasi akhir disain logo.....	160
Gambar 4.151. Sketsa area Tanjung Perak beserta letak pion karakter.....	161

Gambar 4.152. Peta Tanjung Perak.....	161
Gambar 4.153. Peta Tanjung Perak ketika Serangan ke Tangsi Kaigun (kiri) dan Pendaratan NICA (kanan)	162
Gambar 4.154. Sketsa peta Gedung Internatio dan letak pion karakter.....	162
Gambar 4.155. Peta wilayah Gedung Internatio.....	163
Gambar 4.156. Peta Gedung Internatio ketika Pertarungan 3 Hari (kiri) dan Tewasnya Mallaby (kanan)	163
Gambar 4.157. Sketsa peta Hotel Yamato dan letak pion karakter.....	164
Gambar 4.158. Peta Hotel Yamato dan sekitarnya.....	164
Gambar 4.159. Peta Hotel Yamato ketika Pemukulan Abdul Wahab (paling kiri), Perobekan Bendera, Pengambilan Pemancar Radio, dan Serangan 3 Hari (paling kanan)	165
Gambar 4.160. Sketsa area Gedung Kenpeitai dan letak pion karakter.....	165
Gambar 4.161. Peta Gedung Kenpeitai dan sekitarnya.....	166
Gambar 4.162. Peta Gedung Kenpeitai ketika Serangan ke Kenpeitai.....	166
Gambar 4.163. Sketsa pasukan Indonesia.....	167
Gambar 4.164. Konsep akhir disain pasukan Indonesia.....	167
Gambar 4.165. Sketsa pasukan NICA.....	168
Gambar 4.166. Konsep akhir disain pasukan NICA.....	168
Gambar 4.167. Sketsa pasukan Jepang.....	169
Gambar 4.168. Konsep akhir pasukan Jepang.....	169
Gambar 4.169. Sketsa disain sampul buku.....	170
Gambar 4.170. Disain sampul buku alternatif 1.....	170
Gambar 4.171. Disain sampul buku alternatif 2.....	170
Gambar 4.172. Foto <i>mock up</i> buku <i>concept art</i>	171
Gambar 4.173. Sketsa tata letak karakter dan <i>environment</i>	171
Gambar 4.174. Sketsa tata letak untuk cerita.....	172
Gambar 4.175. Disain akhir tata letak untuk karakter.....	172
Gambar 4.176. Disain akhir tata letak untuk <i>environment</i>	172
Gambar 4.177. Disain akhir tata letak untuk cerita.....	173

Gambar 4. 178. Disain poster publikasi pameran..... 173
Gambar 4.179. Disain poster karakter 1..... 174
Gambar 4.180. Disain poster karakter 2..... 174
Gambar 4.181. Disain katalog bagian dalam..... 175
Gambar 4.182. Disain katalog bagian luar..... 175
Gambar 4.183. Disain stiker logo dan kelompok..... 176
Gambar 4.184. Disain stiker karakter..... 176
Gambar 4.185. Disain pin..... 177



DAFTAR TABEL DAN SKEMA

Skema 1.1. Skema perancangan Tugas Akhir.....	7
Tabel 2.1. Berbagai varian <i>healing item</i> di <i>game Dynasty Warriors</i>	20
Tabel 2.2. Berbagai varian <i>temporary items</i> pada <i>game Dynasty Warriors</i>	21
Tabel 2.3. Beberapa varian dari <i>lasting items</i> pada <i>game Dynasty Warriors</i> ...	23
Tabel 2.4. Beberapa varian dari <i>other items</i> di <i>Dynasty Warriors</i>	24
Tabel 3.1. Program kreatif.....	95
Tabel 3.2. Peralatan yang digunakan.....	95
Tabel 3.3. Perangkat lunak yang digunakan.....	96
Tabel 3.4. Biaya kreatif.....	97
Tabel 4.1. Sketsa dan konsep akhir desain <i>healing item</i> dan fungsinya.....	156
Tabel 4.2 Sketsa dan konsep akhir deain <i>temporary item</i>	157
Tabel 4.3 Sketsa dan konsep akhir deain <i>lasting item</i>	157
Tabel 4.4 Sketsa dan konsep akhir desain <i>other item</i>	158



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sudah lebih dari 60 tahun Indonesia merdeka dari penjajahan Belanda., tapi rekaman sejarah perjuangan masyarakat Indonesia melawan kolonial Belanda masih tersimpan, dan kisahnya terus diingatkan kepada pemuda-pemudi melalui pelajaran sejarah. Perjuangan rakyat Indonesia demi melawan penjajah bukan hanya sekedar peristiwa masa lampau, melainkan juga sebuah lembaran masa lalu penyusun negara Indonesia yang tidak dapat dilupakan karena di masa itulah seluruh rakyat Indonesia mengerahkan seluruh tenaga, jiwa dan raga dalam mengusir penjajah. Banyak sekali perang dan pertumpahan darah yang terjadi di tanah Air Indonesia, salah satu perang yang cukup dikenang dan sering disebut sebagai salah satu perang besar setelah kemerdekaan adalah Perang 10 November 1945 yang terjadi di Surabaya. Perang ini masih dikenal dan dikenang hingga sekarang, apalagi pada tanggal tersebut pula diperingati sebagai Hari Pahlawan di Indonesia. Banyak sekali tokoh-tokoh terkenal yang berperan pada perang itu, namun perang 10 November ini sendiri tidak lepas dari peran dan dukungan para pemuda-pemudi di masa itu. Sutomo, atau yang dikenal dengan nama Bung Tomo, menceritakan kisah perlawanan rakyat di Surabaya pada hari itu, yang kemudian dibukukan dengan judul “Pertempuran 10 November 1945: Kesaksian & Pengalaman Seorang Aktor Sejarah.” Selain menceritakan tentang peristiwa yang terjadi sebelum terjadinya perang 10 November 1945, di sana beliau menceritakan tentang para pemuda yang ikut pada peristiwa tersebut dan peran penting mereka di sana.

Peristiwa 10 November sendiri sudah cukup dikenal di kalangan masyarakat Indonesia dan dari peristiwa ini juga Surabaya mendapat julukan sebagai kota Pahlawan. Sudah ada media interaktif yang digunakan dalam menceritakan kembali kisah peristiwa ini, namun belum

banyak yang menceritakan tentang peristiwa sebelum terjadinya atau dibalik Pertempuran 10 November 1945 serta para pemuda/*arek-arek Suroboyo* yang ikut berjuang saat masa itu. Kisah tersebut menarik untuk diangkat ke media interaktif yang berkembang saat ini yaitu *game*. .

Sebenarnya sudah ada *game* yang menceritakan tentang peristiwa 10 November 1945 yang dibuat oleh para mahasiswa Institut Teknologi 10 November Surabaya dengan judul P10NER. *Game* bergenre *First-Person Shooter* ini dibuat dalam rangka memperingati hari ulang tahun salah satu Institut tertua di Indonesia tersebut. *Game* dengan *genre* ini membuat pemain seperti sebagai salah seorang tentara yang terlibat pada peristiwa 10 November. Kelemahan dari *genre* ini pemain tidak bisa melihat karakter seperti apa yang mereka gunakan, seperti yang diusung pada *genre hack n' slash (crowd-combat system)*. Ada beberapa *game* perang yang juga mengangkat tema historikal yang menggunakan *genre* ini, antara lain *Dynasty Warriors*, *Samurai Warriors*, *Warriors Orochi* keluaran KOEI TECMO, dan *Sengoku Basara* keluaran CAPCOM. Meski mengangkat tema sejarah, diberi bumbu fiksi dalam *game* agar menjadi lebih menarik untuk dimainkan, namun tidak meninggalkan esensi asli dari sejarahnya, seperti pada konsep cerita dan visual (perawakan, pakaian), dan beberapa senjata yang dikenakan. *Game* ini bercerita mengenai sejarah tiga kerajaan besar di Cina dan era *Sengoku Jidai* yang bisa diketahui dan dimengerti dengan lebih mudah dengan cara yang lebih menyenangkan bagi generasi muda dan penyuka *game* sejarah, sehingga beberapa kaum muda lebih mengerti dan ingat tentang sejarah negara tersebut. Konsep seperti ini pun dapat diterapkan pada penceritaan mengenai peristiwa sebelum Pertempuran 10 November 1945 dengan tokoh para pemuda.

Dalam pembuatan *game* sendiri terdapat beberapa tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam pra produksi pembuatan konsep *game* merupakan hal yang penting. Karena dalam tahap ini ide pembuatan *game* akan divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi yang nantinya menjadi acuan dalam proses selanjutnya yaitu proses produksi.

Tahap pembuatan ilustrasi ini juga disebut dengan istilah *concept art / visual development*. *Concept art* mencakup penggambaran elemen penting, mulai dari karakter dari awal sampai hasil akhir, ilustrasi latar / setting dari *game*, senjata dan peralatan yang ada, musuh-musuh, alat transportasi, adegan, dan biasanya hasil dari konsep ini diarsipkan menjadi satu buku.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art game hack n' slash* mengenai peristiwa sebelum Pertempuran 10 November 1945 dengan tokoh para pemuda yang terlibat sebagai media pengingat sejarah yang menarik bagi generasi muda?

C. Batasan Masalah

1. Perancangan hanya berfokus pada peristiwa dan tokoh pemuda yang dijelaskan/disebutkan di buku “Pertempuran 10 November 1945: Kesaksian & Pengalaman Seorang Aktor Sejarah.”
2. Perancangan hanya berfokus pada konsep cerita dan visual dalam *game* seperti disain karakter, *environment*, senjata, yang disajikan dalam bentuk ilustrasi dua dimensi.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini sendiri antara lain:

1. Membuat *concept art game* historikal fiksi mengenai tokoh para pemuda yang terlibat di Peristiwa 10 November 1945 dengan *genre hack n' slash*.
2. Merancang *concept art game* mengenai sejarah Indonesia yang dapat menarik minat generasi muda dan penyuka *game* di Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini sendiri antara lain:

1. Bagi Mahasiswa:

Perancangan *concept art game* ini diharapkan dapat mejadi referensi baru dalam hal game dengan tema historikal fiksi yang disampaikan melalui media ilustrasi konsep *game* dengan prinsip Disain Komunikasi Visual.

2. Bagi Institusi:

Diharapkan mampu memberi wawasan baru untuk perancangan Tugas Akhir Disain Komunikasi Visual bahwa *concept art* merupakan salah satu bidang di Disain Komunikasi Visual yang juga memiliki potensi besar dalam bidang industri kreatif dan masih jarang diangkat oleh mahasiswa yang menempuh Tugas Akhir.

3. Bagi Masyarakat

Mengingatkan masyarakat tentang para pemuda/*arek-arek Suroboyo* yang juga berjuang di Peristiwa 10 November 1945 baik bagi generasi muda maupun penyuka *game*.

4. Bagi Perusahaan

Diharapkan dapat menambah konsep disain game perang bagi *developer game* dengan *genre hack n' slash* yang masih jarang di Indonesia dan nantinya bisa diwujudkan ke dalam bentuk *game* yang bisa dimainkan.

F. Tinjauan Pustaka

Kajian pustaka merupakan kumpulan tulisan dari penelitian atau perancangan terdahulu yang mengangkat subjek atau tema yang sama. Dalam perancangan ini, beberapa perancangan terdahulu yang digunakan antara lain:

1. Perancangan *Concept Art Video Game "The Art of Rwa Bhineda"*, (2015), Fajareka Setiawan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Di sini perancang/peneliti menggunakan filosofi Rwa Bhineda, yang disimbolkan dalam Mitologi Barong vs Rangda untuk merancang sebuah *concept art game* bagi generasi muda sebagai media pelestarian budaya, dengan segi konsep cerita dan visual yang bisa bersaing dengan produk asing. Perancangan ini hanya terbatas pada perancangan konsep

cerita dan visual berupa ilustrasi dua dimensi, dengan menggunakan metode analisis 5W+1H.

2. Perancangan *Concept Art Berdasarkan Perang Diponegoro*, Raymond Ferdinand Apriatono, Wibowo, Rika Febriani, Universitas Kristen Petra Surabaya. Dalam perancangan ini perancang berusaha menceritakan tentang sejarah dan kisah mengenai Perang Diponegoro. Tujuan dari perancangan ini untuk menarik minat para *developer game* Indonesia untuk mengangkat Perang Diponegoro sebagai *video game*. *Concept art* hanya memuat tentang disain karakter, properti, kendaraan, dan lokasi yang didisain menggunakan referensi dari sejarah asli. Perancangan menggunakan metode observasi dan dokumentasi, serta analisis data 5W+1H dan analisis SWOT.
3. Perancangan *Concept Art Game Bergenre Fantasi Malangkucewara the Ruins of War*, (2016), Albani Putra Rianto, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk memperkenalkan mengenai sejarah kota Malang kepada rakyat kota Malang, terutama kaum muda, menggunakan penggabungan dari dua versi yang berbeda, yaitu dari semboyan kota Malang sendiri yaitu “Malangkucewara”, yang setelah diteliti merupakan nama dari sesosok Bhatara di masa lampau (versi pertama), dan makna dari kata “malang” yang berarti “melintang, menghalangi, memberontak, dan melawan,” dimana makna tersebut tersirat dalam keberanian rakyat Malang menghadapi invasi dari kerajaan Mataram. Penggunaan *consumer journey*, angket, dan dokumentasi digunakan dalam pengumpulan data sementara analisis menggunakan 5W+1H.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Pengumpulan data mengenai tokoh pemuda yang terlibat di Peristiwa 10 November 1945 diperoleh melalui buku Sutomo (Bung

Tomo) berjudul “Pertempuran 10 November 1945: Kesaksian & Pengalaman Seorang Aktor Sejarah”.

b. Data Sekunder

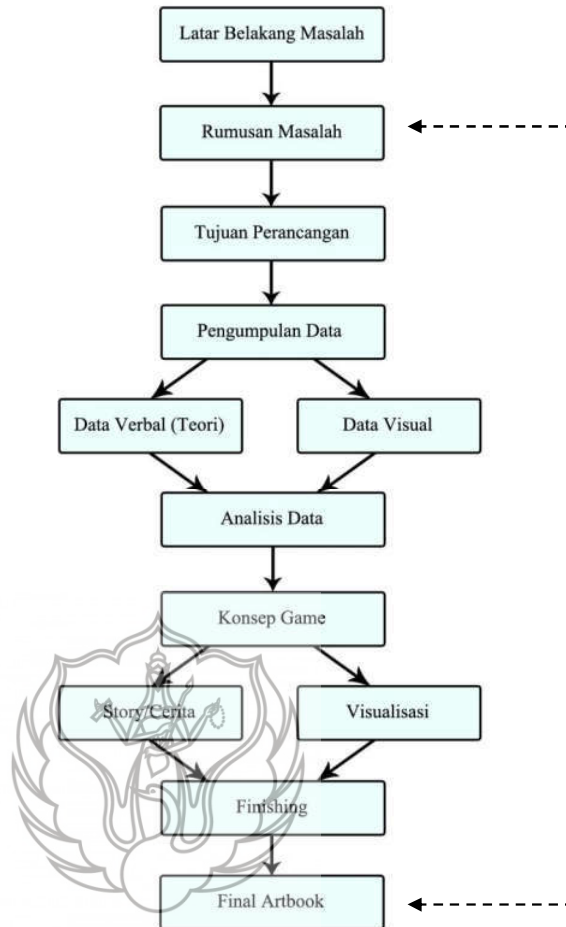
Studi pustaka dengan membaca literatur, baik dari artikel di internet maupun di media cetak seperti buku, artikel, jurnal lain yang berkaitan dengan tokoh pemuda yang ada di peristiwa 10 November 1945, dan dokumentasi foto atau karya visual lain sebagai referensi dalam mendisain.

2. Metode Analisa Data

Dari data yang sudah didapat nanti akan dianalisis menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*). Dalam pola perancangan ini diuraikan dengan pertanyaan sebagai berikut:

- a. *What* : Apa saja elemen yang akan dirancang dalam *concept art game* “Pemuda 101145” ini?
- b. *Who* : Siapa target dari perancangan ini?
- c. *Where* : Dimana perancangan sebaiknya dipublikasikan agar tujuan perancangan tercapai?
- d. *When* : Kapan perancangan dilakukan?
- e. *Why* : Mengapa perancangan dilakukan/dibuat?
- f. *How* : Bagaimana perancangan ini bisa memecahkan permasalahan yang diangkat?

H. Skematika Perancangan



Skema 1.1. Skema Perancangan Tugas Akhir