

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Hadirnya sebuah bangsa tidak terlepas dari sejarah yang membangunnnya, begitu juga dengan bangsa Indonesia. Keringat, darah, dan air mata bercucuran dalam memperebutkan kemerdekaan Indonesia yang telah dijajah selama lebih dari 3 abad. Begitu banyak yang berkorban, mulai dari yang diingat namanya sampai yang tak tercatat namanya di sejarah. Satu visi dan misi dalam membuat Indonesia bebas dari kolonial penjajahan yang juga membuat seluruh rakyat Indonesia berani bertaruh jiwa dan raga demi satu nama, Indonesia.

Semangat juang dan rasa nasionalisme ini juga merupakan hal yang penting untuk dipelajari dan diingat oleh kaum muda saat ini, melalui cerita sejarah perjuangan para pahlawan dalam memperebutkan kemerdekaan Indonesia yang belum berakhir meski sudah mengucapkan Proklamasi pada 17 Agustus 1945. Salah satunya yang terjadi adalah di Surabaya, yang dikenal dengan Pertempuran 10 November 1945.

Di pertarungan itu dikenal dengan semangat juang para Pemuda yang berani mati demi memperebutkan kemerdekaan Tanah Air. Dan tidak semua bisa dikenang atau didokumentasikan ke dalam arsip sejarah Republik Indonesia. Namun Bung Tomo menceritakan kembali kisahnya, ketika sebelum terjailah pertempuran besar itu di bukunya yang berjudul “Pertempuran 10 November 1945: Kesaksian dan Pengakuan Seorang Aktor Sejarah”. Disana disebutkan beberapa nama yang mungkin terdengar asing tapi memiliki peran yang sangatlah penting.

Untuk membuat cerita ini lebih menarik disampaikan dibuatlah *concept art game* dengan mengambil *genre Hack n Slash*. Pemilihan media ini dikarenakan *game* mampu menjadi media yang lebih menarik dalam

menyampaikan cerita dibanding film, selain itu membuat audiens dapat ikut terlibat dengan cara memainkannya *game* tersebut. Apalagi industri kreatif saat ini sudah mulai berkembang di Indonesia. Dalam pembuatan *game* sendiri memiliki beberapa langkah, tahap pra-produksi yaitu dengan pembuatan *concept art* ini cukup penting dikarenakan membangun elemen-elemen yang ada di *game*.

Dengan berbagai referensi visual dan verbal yang ada, dikembangkanlah cerita dan visual dari *concept art game* ini. Tidak sepenuhnya mengambil dari sejarah asli dikarenakan referensi yang kurang memadai dan agar dikemas lebih menarik untuk dimainkan dalam bentuk permainan video. Sehingga *genre* historikal fiksi ikut turut dalam pembuatan *concept art* ini. Namun tentu tidak melupakan aspek-aspek penting dari sejarah itu sendiri. Diharapkan nantinya konsep seni ini bisa dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap produksi pembuatan permainan video (*video game*).

B. Saran

Perancangan *concept art* ini diharapkan memberi wawasan baru mengenai para pemuda yang terlibat di Pertempuran 10 November 1945. Selain itu memberi referensi baru dalam permainan video mengenai cerita sejarah, terutama perang pasca kemerdekaan yang ada di Indonesia. Referensi mengenai para pemuda ini juga didukung dengan adanya literasi yaitu buku “Pertempuran 10 November 1945: Kesaksian dan Pengakuan Seorang Aktor Sejarah” yang ditulis oleh Bung Tomo.

Pemilihan unsur yang sesuai dengan garis waktu sejarah yang ada di masa untuk referensi seperti elemen penambah di lingkungan, pakaian, senjata juga perlu menjadi pertimbangan dalam perancangan sebuah konsep seni yang mengambil unsur sejarah di dalamnya sehingga suasana di masa itu bisa lebih terasa. Selain itu pemberian *key art* (ilustrasi) sebagai penggambaran peristiwa yang terjadi di *game* juga penting karena bisa sebagai panduan dalam perancangan nantinya. Tipografi yang dirancang sendiri juga diperlukan dalam perancangan *game* sehingga

memiliki nilai khusus lain atau sebagai identitas/ciri khas dari *game* itu sendiri.

Diharapkan dengan ada *concept art* ini masyarakat umum dapat lebih tertarik dalam menelusuri kisah sejarah perjuangan yang ada di Indonesia, tidak hanya sekedar tahu saja tapi lebih menelusuri lebih dalam karena sejarah perjuangan di Indonesia sendiri cukup kelam dan sempat mengalami perubahan atau ada yang dihilangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Horowitz, Steve, dan Sctott R. Looney. 2014. *The Essential Guide to Game Audio: The Theory and Practice of Sound for Games*. Better World Books
- Koster, Raph. 2014. *A Theory of Fun for Game Design 2nd Edition*. Sebastopol. O'Reilly Media Inc.
- Novak, Jeannie. 2012. *Game Development Essentials: An Introduction, Third Edition*. Delmar, Cengage Learning
- Rogers, Scott. 2014. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Wiley
- Shamsuddin, Abu Kalam, Md. Kabirul Islam, Md. Baharul Islam. "A Directional Model of Concept Art." *Journal of Modern Science and Technology* 2.2 (2014): 78-86. Web. 20 Maret 2018.
- Sutomo. 2010. *Pertempuran 10 November 1945: Kesaksian & Pengalaman Seorang Aktor Sejarah*. Visimedia
- Suwasono, Arief Agung. "Konsep Art Dalam Desain Animasi." *Jurnal DeKaVe* 10.1 (2017). Web. 20 Maret 2018.
- Vossen, Bart. "Hack 'n Slash Combat Design: How Complexity is Build Up." (2013). Web. 1 Maret 2018.

Tautan

- 8 Langkah Membuat Concept Art Keren! – Kursus Ilustrasi Nomor 1 di Indonesia*
([http://www.carrotacademy.com/battle-kuska-concept-art-mark bulahao/](http://www.carrotacademy.com/battle-kuska-concept-art-mark-bulahao/)), diakses pada 14 Maret 2018 pukul 16:00
- Battlefield Items (Dynasty Warriors) | KOEI Wiki | FANDOM powered by Wikia*
([http://koei.wikia.com/wiki/Battlefield_Items_\(Dynasty_Warriors\)](http://koei.wikia.com/wiki/Battlefield_Items_(Dynasty_Warriors))), diakses pada 14 Maret 2018 pukul 17:25
- Category: Crowd-combat fighting games | Wikipedia*
(https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Crowd-combat_fighting_games), diakses pada 10 Oktober 2017 pukul 22.00
- Concept Art | Wikipedia*
(https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art), diakses pada 24 Oktober 2017 pukul 21.43

Gedung Internatio Surabaya dari Masa ke Masa | Panduan Wisata Surabaya | Pesona Indah Kota Pahlawan, Surabaya City Guide (<http://surabaya.panduanwisata.id/wisata-sejarah-dan-budaya/gedung-internatio-surabaya-dari-masa-ke-masa/>), diakses pada 9 Maret 2018 pukul 15:30

Just What is Concept Art? | Creative Bloq (www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155), diakses pada 26 Oktober 2017 pukul 21.03

Melee Weapon - Wikipedia (https://en.wikipedia.org/wiki/Melee_weapon), diakses pada 27 Oktober 2017 pukul 09: 50

