

JURNAL TUGAS AKHIR  
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**

JURNAL TUGAS AKHIR  
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 Disain  
Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembimbing Tugas Akhir pada 15 Januari 2019  
dan telah memenuhi syarat untuk diterima.



## ABSTRAK

Pertempuran 10 November 1945 merupakan salah satu perang yang cukup besar yang terjadi setelah Indonesia merdeka. Dan di 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*



## 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 paska 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 desain 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. 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 mendesain.

### 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?

## II. KONSEP PERANCANGAN

### A. Konsep *Game*

Konsep dari *game* “Pemuda 101145” menggunakan *genre hack n’ slash*, yang merupakan turunan dari *genre* aksi, dengan jalan cerita yaitu adaptasi dari peristiwa-peristiwa sebelum terjadinya Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya. Selain dari perobekan bendera Belanda di Hotel Oranje (Hotel Yamato, sekarang bernama Hotel Majapahit) dan tewasnya Brigjen Mallaby di depan Gedung Internatio, terdapat peristiwa-peristiwa lain yang ditambahkan, yang dimana menggunakan referensi dari buku “Pertempuran 10 November 1945: Kesaksian dan Pengakuan Seorang Aktor Sejarah”. Tokoh-tokoh yang ada di permainan diambil dari tokoh-tokoh pemuda yang ada pada buku tersebut, juga diambil dari referensi buku lain. *Genre hack n’ slash* sendiri digunakan pada rancangan ini karena dalam *genre* ini menggunakan sudut pandang orang ketiga (*third-person POV*) dimana pemain dapat melihat karakter dan senjata yang digunakan. Tingkat kesulitan dalam permainan disajikan dari yang mudah sampai yang paling sulit, dan pemain bebas memilih tingkat kesulitan tersebut.

### B. Konsep Visual

Konsep visual yang ada di *concept art* menggunakan referensi foto wajah asli dari beberapa dokumentasi yang ada. Untuk karakter lain menggunakan referensi visual yang diambil dari gambar atau foto yang sudah ada dan kira-kira sesuai dengan penggambaran karakter. Karakter akan menggunakan pakaian tentara di masa itu dengan *armor* (pelindung) di beberapa bagian tubuh mereka seperti bagian dada, siku, dan lutut. Senjata per karakter dibuat variasi yang berbeda dan sebagian mengambil unsur dari senjata tradisional khas Jawa Timur seperti Clurit, Keris, dan Caluk. Sementara untuk musuh, perancangan senjata dan motif pakaian akan mengambil referensi dari pakaian tentara di masa itu serta senjatanya juga mengambil dari senjata yang khas dari negara asal, seperti untuk Bangsa Eropa dengan pedang, tombak dan negara Jepang dengan Katana, Naginata (sejenis tombak), dan Sa’i (sejenis Trisula).

### III. VISUALISASI

#### A. Sketsa

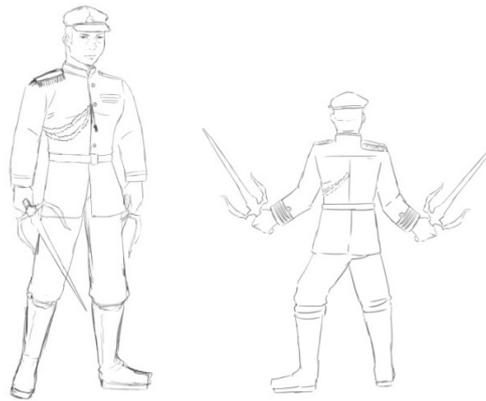
##### 1. Desain Karakter



Gambar 1.1. Sketsa karakter Jenderal Christison

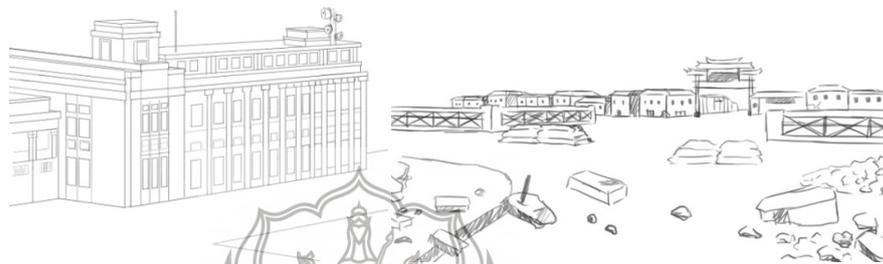


Gambar 1.2. Sketsa karakter Jenderal Christison



Gambar 1.3. Sketsa karakter Laksmana Madya Shibata

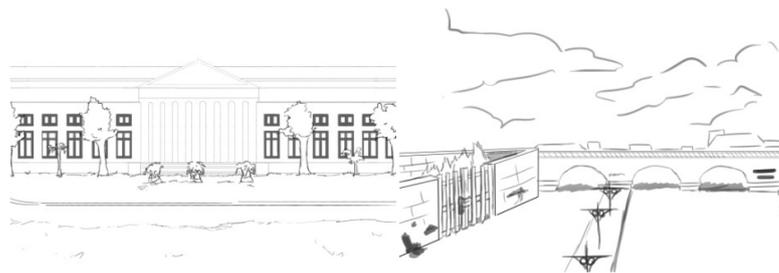
## 2. Desain *Environment*



Gambar 1.4. Sketsa untuk *environment* Gedung Internatio dan Jembatan Merah

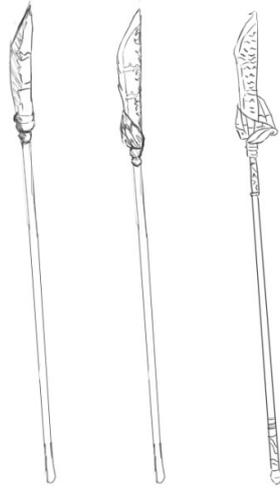


Gambar 1.5. Sketsa untuk *environment* Tanjung Perak



Gambar 1.6. Sketsa untuk *environment* Kenpetay dan viaduct

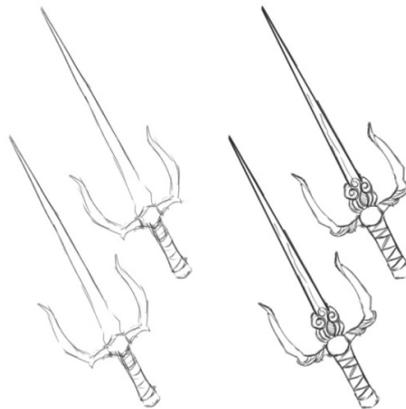
### 3. Desain Senjata



Gambar 1.7. Sketsa senjata Sutomo



Gambar 1.8. Sketsa senjata Jenderal Christison



Gambar 1.9. Sketsa senjata Laksmas Madya Shibata

## B. Hasil Akhir

### 1. Desain Karakter



Gambar 1.10. Konsep akhir karakter Sutomo



Gambar 1.11. Konsep akhir karakter Jenderal Christison



Gambar 1.12. Konsep akhir karakter Laksmana Madya Shibata

## 2. Desain *Environment*



Gambar 1.13. Konsep akhir *environment* Gedung Internatio dan Jembatan Merah



Gambar 1.14. Konsep akhir *environment* Tanjung Perak

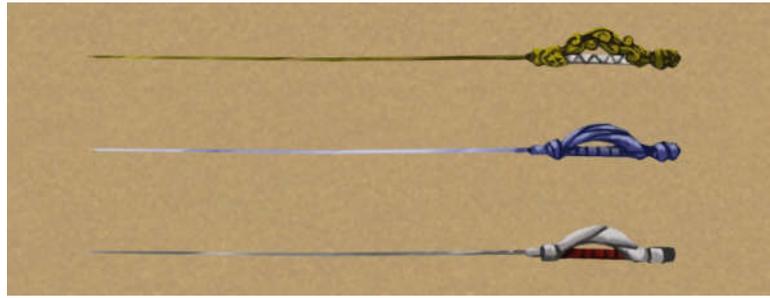


Gambar 1.15. Konsep akhir *environment* Kenpetay dan viaduct

## 3. Desain Senjata



Gambar 1.16. Konsep akhir senjata Sutomo



Gambar 1.17. Konsep akhir senjata Jenderal Christion



Gambar 1.18 Konsep akhir senjata Laksmana Madya Shibata



#### IV. KESIMPULAN

Hadirnya sebuah bangsa tidak terlepas dari sejarah yang membanggunya, 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 terjadi 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 memainkan *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*).

