

**PERANCANGAN *CONCEPT ART*
VIDEO GAME
“*THE ART OF RWA BHINEDA*”**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh
Fajareka Setiawan
091 1907 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
2015

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN *CONCEPT ART VIDEO GAME “THE ART OF RWA BHINEDA”*: diajukan oleh Fajareka Setiawan, NIM 091 1907 024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pembimbing I

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

Pembimbing II

Fazal Rochman, S.Sn., M.T.
NIP 19801125 200812 1 003

Cognate

Fx. Widiatmoko, M.Sn.
NIP 19750710 200501 1 001

Kaprodi Disain Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19550209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr.Suastiwi T, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajareka Setiawan
NIM : 091 1907 024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul : **Perancangan *Concept Art Video Game “The Art of Rwa Bhineda”***

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, 28 Januari 2015

Fajareka Setiawan
NIM: 091 1907 024

*UNTUK ALLAH SWT PEMILIK SELURUH ALAM SEMESTA :
“Terimakasih banyak atas segala anugrah yang Kau berikan”.
Karya sederhana ini dipersembahkan spesial untuk kedua orang tuaku yang
sangat tulus mencurahkan kasih sayangnya..*



KATA PENGANTAR

Perancangan *Concept Art Video Game “The Art of Rwa Bhineda”* 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. Jika tidak ada perlawanan, dikhawatirkan kebudayaan kita akan hanyut begitu saja ditelan derasny arus kebudayaan asing.

Meskipun sudah maksimal 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

Segala puji syukur yang teramat dalam kami tujukan kepada Allah SWT beserta Rasul-Nya Muhammad SAW, 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 Drs. Hartono Karnadi, 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 Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku dosen Pembimbing II
7. Bapak Widyatmoko, M.Sn , selaku cognate.
8. Bapak Andi Haryanto, S. Sn., M.Sn., selaku dosen wali.
9. 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.
10. Bapak dan Ibu, yang selalu memberikan dukungan dengan doa dan cinta kasih yang luar biasa. Sampai kapanpun aku tidak akan mampu untuk membalasnya, aku berjanji untuk selalu menjadi anak yang berbakti dan membanggakan.

11. Untuk adik kesayanganku, Sani. Ayo kita berjuang bersama untuk menggapai masa depan yang cerah bagi keluarga kita. Semangat!!
12. Buat Rizky Amelia, yang selalu menemaniku dalam senang dan susah, yang membuat hidupku lebih berwarna, terima kasih atas kasih sayang, perhatian dan semangatnya.
13. Spesial untuk Yongki, Dandi, Endy atas bantuannya, tanpa kalian aku tidak akan bisa menyelesaikan karya Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.
14. Untuk Iwan, Angga, Ega, Benyi, Meda, Septa, Hanif, Wisnu, Wana, Agung, Danang, Uki, Desy, Ronny, icha, Aan, Rivo, Dewi, Dandy, Ditya, selama pameran TA berlangsung.
15. Teman-teman seperjuangan Nakula Sadewa '09, *Keep Spirit Brothers, I know we can do the best things in the future!*
16. Teman-teman Langit Biru 2008, Taling Tarung 2010 serta angkatan 2011, 2012 dan 2013 yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.
17. Seluruh teman-teman di Lesehan Studio, walau sekarang kita terpisah, mari terus berkarya dan kita hidupkan Industri Kreatif di Indonesia!
18. Untuk ko Chris Lie dan seluruh teman-teman di Caravan Studio atas bimbingan yang sangat berharga selama pelaksanaan Kerja Profesi (KP)
19. Untuk Keluarga Besar Mahasiswa Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta
20. Dan untuk semua teman-temanku yang tidak tersebutkan satu per satu di atas, mohon dimaafkan dan terima kasih banyak atas bantuannya.

ABSTRAK

Fajareka Setiawan

Perancangan *Concept Art Video Game “The Art of Rwa Bhineda”*

Rwa Bhineda memiliki kekayaan akan makna, filosofi, serta ajaran tentang kehidupan yang disimbolkan dalam Mitologi Barong vs Rangda. 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 diatas merupakan alasan yang melatarbelakangi perancangan *Concept Art Video Game “The Art of Rwa Bhineda”*. 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: Rwa Bhineda, Barong vs Rangda, *Concept Art, video game*

ABSTRACT

Design Concept Art Video Game “The Art of RwaBhineda”

RwaBhineda is rich of meaning, philosophy, and taught about life that symbolized in Barong and Rangda mythology. 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 it is Video Game.

This issue become the reason behind design Concept Art Video Game “The Art of RwaBhineda”. This 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 by this design concept art video game 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: RwaBhineda, Barong vsRangda, 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	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Skema.....	xiii
Daftar Gambar	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Lingkup Perancangan.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan.....	5
G. Skematika Perancangan	9

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Tinjauan Tentang Rwa Bhineda.....	10
1. Saput poleng Rwa Bhineda	11
2. Saput Poleng Sudhamala.....	12
3. Saput poleng Tri Datu	12
B. Tinjauan Tentang Barong.....	13
1. Pengertian Barong.....	13
2. Jenis Barong Barong	19

C. Tinjauan Tentang Rangda	25
1. Pengertian Rangda	25
2. Jenis Rangda	26
D. Landasan Teori.....	28
1. Teori Kosmologi Hindu	28
2. Teori Astral Projection.....	29
E. Tinjauan Tentang <i>Concept Art</i>	32
1. Pengertian <i>Concept Art</i>	32
2. Kemampuan Dasar Untuk Membuat <i>Concept Art</i>	33
3. Jenis-jenis <i>Concept Art</i>	36
4. Contoh <i>Concept Art</i>	39
5. Tahapan dalam membuat <i>artbook concept art</i>	43
6. Fungsi <i>concept art</i>	43
F. Tinjauan Tentang <i>Video Game</i>	44
1. Sekilas tentang <i>Video Game</i>	44
2. Pengertian RPG.....	44
3. Pengertian MMORPG.....	47
G. Analisis Data	48
H. Kesimpulan Analisis	51

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Media	53
1. Tujuan Media	53
2. Strategi Media.....	53
3. Program Media.....	57
B. Konsep Kreatif	57
1. Tujuan Kreatif	58
2. Strategi Kreatif.....	58
a. <i>Concept art</i>	58
1) Konsep Game	58
2) Konsep Visual	58

3) Konsep Cerita.....	59
4) Desain <i>Environment</i>	64
5) Desain Karakter.....	69
b. Media Utama	73
c. Media Pendukung.....	74
3. Program Kreatif.....	75
4. Biaya Kreatif	77

BAB IV VISUALISASI

A. Desain <i>Environment</i>	79
1. Ilustrasi Prolog	79
2. Kubus Rwa Bhineda.....	82
3. Dimensi	85
4. Candi Bhurloka	86
5. <i>Key art</i> Candi Bhurloka.....	87
6. Nyaga Corporation.....	89
7. Candi Bhuvarloka.....	96
8. Menara pelindung.....	97
9. <i>Key art</i> Candi Bhuvarloka.....	98
10. Peta Hall dimensi Bhuvarloka.....	99
B. Desain Karakter	
1. Barong Rentet.....	100
2. Barong Naga.....	104
3. Barong Macan	107
4. Barong Bangkal.....	110
5. Barong Hudoq	113
6. Barong Landung.....	116
7. Rangda Nyinga.....	119
8. Rangda Ogoh.....	122
9. Rangda Nyeleme	125
10. Leak.....	128

11. Profesor W.....	129
12. Adi.....	129
13. Ilustrasi <i>tower defense</i>	130
C. Media Utama.....	131
1. Buku.....	131
D. Media Pendukung.....	136
1. <i>Video Trailer Motion Graphic</i>	136
2. Poster.....	136
3. <i>Character stand</i>	137
4. Kalendar.....	138
5. <i>Paper Toys</i> Kubus Rwa Bhineda.....	139
6. Katalog.....	140
7. <i>Sticker</i>	141
8. <i>Fanpage</i> media sosial.....	141

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	142
B. Saran.....	144

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Artbook “The Art of Rwa Bhineda”

Foto-foto pameran

DAFTAR TABEL

Table 1. Program media	57
Table 2. Penjelasan 3 dimensi dalam konsep cerita.....	61
Table 3. Konsep 7 Dimensi.....	65
Table 4. Konsep Barong Rentet	69
Table 5. Konsep Barong Naga	70
Table 6 Konsep Barong Macan.....	70
Table 7. Konsep Barong Bangkal	70
Table 8. Konsep Barong Hudoq.....	71
Table 9. Konsep Barong Landung	71
Table 10. Konsep Rangda Nyinga	71
Table 11. Konsep Rangda Ogoh	72
Table 12. Konsep Rangda Nyeleme.....	72
Table 13. Jadwal perancangan	75
Table 14. Peralatan dan kebutuhan dalam produksi.....	77
Table 15. Software yang digunakan dalam perancangan.....	77
Table 16. Biaya Kreatif	77

DAFTAR SKEMA

Skema 1. Skematika perancangan tugas akhir	9
--	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Simbol Yin-Yang	11
Gambar 2. Saput Poleng Rwa Bhineda.....	11
Gambar 3. Saput Poleng	12
Gambar 4. Saput Poleng Tri Datu.....	12
Gambar 5. Barong Rentet.....	21
Gambar 6. Barong Naga.....	22
Gambar 7. Barong Macan	22
Gambar 8. Barong Bangkal.....	23
Gambar 9. Barong Hudoq	24
Gambar 10. Barong Landung.....	24
Gambar 11. Rangda Nyinga.....	26
Gambar 12. Rangda Nyeleme	27
Gambar 13. Rangda Ogoh.....	27
Gambar 14. <i>Concept Idea</i> Floating Temple by Daniel Dociu	34
Gambar 15. <i>Ship design</i> by Mathias Verhasselt.....	35
Gambar 16. <i>Skeching Exo-suit</i> by Mikko Kinnunen.....	35
Gambar 17. <i>Character Deign</i> Afda by Cole Estburn.....	36
Gambar 18. <i>Enviroment Design</i> Agua place by James paick	37
Gambar 19. Key Art Knighttrees by Maciej Kuciara	37
Gambar 20. Vehicle design by Feng Zhu.....	38
Gambar 19. Nero vs Angelo.....	39
Gambar 20. Nero.....	40
Gambar 23. Berial	40
Gambar 24. <i>Red Queen</i>	41
Gambar 25. <i>Crysis 2 Environment design</i>	42

Gambar 21. <i>People</i>	42
Gambar 27. RPG Final Fantasy VII.....	45
Gambar 28. MMORPG Ragnarok Online II.....	47
Gambar 22. Konsep 6 Elemen kekuatan barong.....	69
Gambar 30. Ilustrasi prolog bagian 1 sketsa alternatif.....	79
Gambar 31. Ilustrasi prolog bagian 1 <i>mood color</i>	79
Gambar 32. Ilustrasi prolog bagian 1 <i>Final Illustration</i>	80
Gambar 33. Ilustrasi prolog bagian 2 sketsa alternatif.....	80
Gambar 34. Ilustrasi prolog bagian 2 <i>mood color</i>	80
Gambar 35. Ilustrasi prolog bagian 2 <i>final illustration</i>	81
Gambar 36. Ilustrasi prolog bagian 3 sketsa alternatif.....	81
Gambar 37. Ilustrasi prolog bagian 3 <i>final illustration</i>	81
Gambar 38. Kubus Rwa Bhineda sketsa alternatif.....	82
Gambar 39. Kubus Rwa Bhineda <i>final design</i>	83
Gambar 40. Kubus Rwa Bhineda segel kubus Sketsa alternatif.....	83
Gambar 41. Kubus Rwa Bhineda segel kubus <i>final design</i>	84
Gambar 42. Dimensi Bhurloka.....	85
Gambar 43. Dimensi Bhuvarloka.....	85
Gambar 44. Dimensi Svarloka.....	85
Gambar 45. Candi Bhurloka data referensi visual.....	86
Gambar 46. Candi Bhurloka sketsa alternatif.....	86
Gambar 47. Candi Bhurloka <i>final illustration</i>	86
Gambar 48. Candi Bhurloka ruang rahasia.....	87
Gambar 49. <i>Key art</i> Candi Bhurloka data referensi visual.....	87
Gambar 50. <i>Key art</i> Candi Bhurloka sketsa <i>mood color</i>	88
Gambar 51. <i>Key art</i> Candi Bhurloka saat ditemukan.....	88
Gambar 52. <i>Key art</i> Candi Bhurloka dibangun fasilitas penelitian.....	88

Gambar 53. Nyaga Corporation logo sketsa alternatif.....	89
Gambar 54. Nyaga Corporation logo desain alternatif	89
Gambar 55. Nyaga Corporation logo warna alternatif.....	90
Gambar 56. Nyaga Corporation logo <i>final design</i>	90
Gambar 57. Eksterior fasilitas penelitian data referensi visual.....	90
Gambar 58. Eksterior fasilitas penelitian sketsa	91
Gambar 59. Eksterior fasilitas penelitian <i>final illustration</i>	91
Gambar 60. Interior fasilitas penelitian data referensi visual	92
Gambar 61. Interior fasilitas penelitian sketsa.....	92
Gambar 62. Interior fasilitas penelitian <i>final illustration</i>	92
Gambar 63. Astral kapsul data referensi visual	93
Gambar 64. Astral kapsul sketsa alternatif	93
Gambar 65. Astral kapsul <i>final design</i>	94
Gambar 66. Proses perpindahan dimensi	95
Gambar 67. Candi Bhuvvarloka.....	96
Gambar 68. Candi Bhuvvarloka sistem portal	96
Gambar 69. Menara pelindung konsep	97
Gambar 70. Menara pelindung jenis	97
Gambar 71. Menara pelindung mekanisme	97
Gambar 72. <i>Key art</i> Candi Bhuvvarloka data referensi visual.....	98
Gambar 73. <i>Key art</i> Candi Bhuvvarloka yang aman	98
Gambar 74. <i>Key art</i> Candi Bhuvvarloka dengan menara pelindung	98
Gambar 75. Peta Hall Dimensi Bhuvvarloka sketsa	99
Gambar 76. Peta Hall Dimensi Bhuvvarloka <i>final illustration</i>	99
Gambar 77. Barong Rentet data referensi visual	100
Gambar 78. Barong Rentet wujud asli	100
Gambar 79. Barong Rentet logo.....	100

Gambar 80. Barong Rentet sketsa.....	101
Gambar 81. Barong Rentet <i>greyscale</i>	102
Gambar 82. Barong Rentet <i>final illustration</i>	102
Gambar 83. Barong Rentet desain senjata	103
Gambar 84. Barong Rentet desain jurus	103
Gambar 85. Barong Rentet <i>power wheel</i>	103
Gambar 86. Barong Naga data referensi visual	104
Gambar 87. Barong Naga wujud asli	104
Gambar 88. Barong Naga logo.....	104
Gambar 89. Barong Naga <i>greyscale</i>	105
Gambar 90. Barong Naga <i>final illustration</i>	105
Gambar 91. Barong Naga desain senjata	106
Gambar 92. Barong Naga desain jurus	106
Gambar 93. Barong Naga <i>power wheel</i>	106
Gambar 94. Barong Macan data referensi visual	107
Gambar 95. Barong Macan wujud asli.....	107
Gambar 96. Barong Macan logo	107
Gambar 97. Barong Macan <i>greyscale</i>	108
Gambar 98. Barong Macan <i>final illustration</i>	108
Gambar 99. Barong Macan desain senjata.....	109
Gambar 100. Barong Macan desain jurus	109
Gambar 101. Barong Macan <i>power wheel</i>	109
Gambar 102. Barong Bangkal data visual.....	110
Gambar 103. Barong Bangkal wujud asli	110
Gambar 104. Barong Bangkal logo.....	110
Gambar 105. Barong Bangkal <i>greyscale</i>	111
Gambar 106. Barong Bangkal <i>final illustration</i>	111

Gambar 107. Barong Bangkal desain senjata	112
Gambar 108. Barong Bangkal desain jurus.....	112
Gambar 109. Barong Bangkal <i>power wheel</i>	112
Gambar 110. Barong Hudoq	113
Gambar 111. Barong Hudoq wujud asli.....	113
Gambar 112. Barong Hudoq logo	113
Gambar 113. Barong Hudoq <i>greyscale</i>	114
Gambar 114. Barong Hudoq <i>final illustration</i>	114
Gambar 115. Barong Hudoq desain senjata.....	115
Gambar 116. Barong Hudoq desain jurus.....	115
Gambar 117. Barong Hudoq <i>power wheel</i>	115
Gambar 118. Barong Landung data referensi visual.....	116
Gambar 119. Barong Landung wujud asli	116
Gambar 120. Barong Landung logo.....	116
Gambar 121. Barong Landung <i>greyscale</i>	117
Gambar 122. Barong Landung <i>final illustration</i>	117
Gambar 123. Barong Landung desain jurus.....	118
Gambar 124. Barong Landung desain jurus.....	118
Gambar 125. Barong Landung <i>power wheel</i>	118
Gambar 126. Rangda Nyinga referensi data visual.....	119
Gambar 127. Rangda Nyinga logo.....	119
Gambar 128. Rangda Nyinga wajah	119
Gambar 129. Rangda Nyinga <i>greyscale</i>	120
Gambar 130. Rangda Nyinga <i>final illustration</i>	120
Gambar 131. Rangda Nyinga desain senjata.....	121
Gambar 132. Rangda Nyinga desain jurus.....	121
Gambar 133. Rangda Nyinga <i>power wheel</i>	121

Gambar 134. Rangda Ogoh data referensi visual.....	122
Gambar 135. Rangda Ogoh logo.....	122
Gambar 136. Rangda Ogoh wajah	122
Gambar 137. Rangda Ogoh <i>greyscale</i>	123
Gambar 138. Rangda Ogoh <i>final illustration</i>	123
Gambar 139. Rangda Ogoh desain senjata	124
Gambar 140. Rangda Ogoh desain jurus.....	124
Gambar 141. Rangda Ogoh <i>power wheel</i>	124
Gambar 142. Rangda Nyeleme data referensi visual	125
Gambar 143. Rangda Nyeleme logo	125
Gambar 144. Rangda Nyeleme wajah.....	125
Gambar 145. Rangda Nyeleme <i>greyscale</i>	126
Gambar 146. Rangda Nyeleme <i>final illustration</i>	126
Gambar 147. Rangda Nyeleme desain senjata.....	127
Gambar 148. Rangda Nyeleme desain jurus	127
Gambar 149. Rangda Nyeleme <i>power wheel</i>	127
Gambar 150. Leak <i>greyscale</i>	128
Gambar 151. Leak <i>final desain</i>	128
Gambar 152. Leak desain jurus.....	128
Gambar 153. Profesor W.....	129
Gambar 154. Adi.....	129
Gambar 155. Ilustrasi <i>tower defense step 1</i>	130
Gambar 156. Ilustrasi <i>tower defense step 2</i>	130
Gambar 157. Ilustrasi <i>tower defense step 3</i>	130
Gambar 158. Referensi data visual logo	131
Gambar 159. Studi bentuk 1 logo	131
Gambar 160. Studi bentuk 2 logo	132

Gambar 161. Pengembangan ide logo	132
Gambar 162. Pengembangan desain terpilih logo.....	132
Gambar 163. Black & white logo	133
Gambar 164. Studi ukuran logo	133
Gambar 165. <i>Final Design</i> logo.....	133
Gambar 166. Icon Rwa Bhineda	134
Gambar 167. Desain <i>cover layout</i>	134
Gambar 168. Desain cover depan dan belakang	134
Gambar 169. Desain <i>cover layout artbook</i>	135
Gambar 170. Desain <i>cover sample layout</i>	135
Gambar 171. Screenshot video trailer motion graphic.....	136
Gambar 172. Poster desain alternatif	136
Gambar 173. Poster Rwa Bhineda	137
Gambar 174. <i>Character stand</i> konsep	137
Gambar 175. Kalendar desain.....	138
Gambar 176. Kalendar cetak.....	138
Gambar 177. <i>Papertoys</i> Kubus Caya	139
Gambar 178. <i>Papertoys</i> Kubus Cora	139
Gambar 179. <i>Papertoys</i> konsep <i>packaging</i>	140
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

Barong adalah salah satu puncak seni budaya Indonesia yang terutama berkembang di Pulau Bali. Sebuah Barong lahir dari kreasi seni masyarakat penyungungnya. Ada keinginan dan gerakan moral dari umat dalam merefleksikan keyakinannya melalui wujud Barong. Refleksi tersebut terus berkembang dari zaman ke zaman berbentuk seni budaya yang berisi pendidikan, dakwah, pemahaman filsafat, serta hiburan.

Mendengar nama Barong dan Rangda, dalam pikiran terbesit dua sosok makhluk yang secara *universal* sifatnya selalu dipertentangkan. Inilah kemudian masyarakat umum memaknainya sebagai kekuatan yang selalu berbeda namun berdampingan yang disebut Rwa Bhineda (Segara, 2000: 5). Makna ini biasanya dikaitkan dengan cerita-cerita rakyat yang sudah melegenda seperti Calonarang. Mitologi yang juga sering disebut dalam Lontar Siwa Tattwa, Nakula Suddhamala, Kanda Pat Bhuta, Ruatan Kunti Sraya dan Barong Swari. Lebih lanjut Segara (2000: 5) mengatakan Barong dan Rangda adalah sebuah pralingga yang beraspek religius sehingga secara simbolis Barong dan Rangda digunakan dan disucikan serta disungung karena diyakini akan memberikan kerahayuan dan keselamatan. Dua makna inilah yang menarik untuk disimak dan diperkenalkan kembali kepada generasi muda.

Sumber-sumber tertulis lain yang juga banyak menyebutkan keberadaan Barong antara lain berupa lontar, cerita rakyat dan asumsi yang didasarkan pada keyakinan umat. Dalam Lontar Barong Swari disebutkan pada saat Dewi Uma dikutuk menjadi Dewi Durga ke dunia oleh Bhattara Guru. Kutukan ini membuat Dewi Durga menjadi murka dan selanjutnya melakukan yoga ke empat penjuru dunia yang menyebabkan

adanya berbagai macam wabah penyakit (bhuta kala), duniapun terancam mara bahaya. Melihat kesedihan yang diderita manusia, para dewa di Sorga Loka merasa kasihan, hingga akhirnya Sang Hyang Trimurti bersepakat turun ke dunia dan menyelamatkan manusia dari kemurkaan Dewi Durga. Tri Murti adalah tiga kekuatan Brahman (Sang Hyang Widhi), sebutan Tuhan dalam agama Hindu dalam menciptakan, memelihara, melebur alam beserta isinya. Sang Hyang Tri Murti lalu mengubah wujudnya ke dalam berbagai bentuk, seperti :

1. Bhattara Brahma (Pencipta / Utpathi) menjelma menjadi Topeng Bang.
2. Bhattara Wisnu (Pemelihara/Sthiti) menjelma menjadi Telek.
3. Bhattara Iswara (Penghancur/Pralina) adalah suami Dewi Durga menjelma menjadi Barong.

Dalam menanggulangi atau menghadapi para bhuta kala itu, Sang Hyang Tri Murti menggunakan cara tertentu, di mana pun para bhuta kala itu berkumpul, di sana ada pula Sang Hyang Tri Murti menari, sehingga membuat bhuta kala beserta penyakit itu lari tunggang langgang karena takut. Keadaan pun menjadi aman kembali (Segara, 2000: 15-16).

Berbagai keindahan dan kekayaan akan makna, filosofi, serta ajaran tentang kehidupan dalam Barong sudah sepatutnya untuk terus diwariskan kepada generasi penerus bangsa Indonesia. Seiring dengan perkembangan teknologi, pelestarian kebudayaan ini akan sangat menarik jika diperkenalkan kembali menggunakan media baru yang lebih modern daripada jenis media tradisional yang cenderung membosankan.

Media baru yang dimaksud adalah media komunikasi visual yang interaktif dan menyenangkan, salah satunya adalah *video game*. *Video game* merupakan permainan yang biasanya melibatkan *player* berinteraksi dengan alat pengendali untuk menghasilkan umpan balik secara visual dalam sebuah layar video (Iman, Skripsi 2013: 9). Sifatnya yang sangat interaktif dan komunikatif membuat media ini semakin diminati masyarakat dari tahun ke tahun. Ini semakin diperkuat dengan artikel yang

ditulis Herawati (Koran Harian Jogja, 29 Januari 2014), sampai saat ini tercatat ada lebih dari 25 juta pemain *game online* di Indonesia.

Dalam produksinya, proses pembuatan *video game* ini dapat dibagi menjadi tiga tahapan utama yaitu pra produksi, produksi, paska produksi. Tahap pra produksi merupakan tahap dasar yang penting dalam mengembangkan konsep sebuah *videogame*. Karena pada tahap ini sebuah ide, konsep, gagasan yang sudah diolah secara verbal, divisualkan kembali dengan sebuah desain ilustrasi. Mengutip dari website *Carrot Academy illustration school* di Jakarta (<http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>, akses 20Maret 2014), bentuk Ilustrasi dimana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari desain, ide atau *mood* untuk digunakan dalam film, *video game*, animasi atau buku komik sering disebut sebagai *entertainment design/ concept art* sebelum dimasukkan dalam produksi akhir. *Concept art* juga disebut sebagai pengembangan visual atau pengembangan konsep desain.

Elemen-elemen yang terdapat dalam sebuah *concept art* berupa *character design, environment design, key art, vehicle design*. Elemen-elemen tersebut bisa diwujudkan dalam bentuk ilustrasi dua dimensi (2D) maupun ilustrasi tiga dimensi (3D). Gaya ilustrasi yang digunakan bisa bermacam-macam tergantung konsep cerita yang diangkat, misal gaya realis, semi realis, kartun, dekoratif, dll.

Concept art ini nantinya akan jadi *merchandise* dalam bentuk *artbook*. Sebuah *artbook video game* menjadi produk yang sengaja diterbitkan untuk menopang proses penjualan *game*, karena di dalamnya terdapat penjelasan yang lebih terperinci tentang konten *game* yang dibuat, dari konsep cerita sampai pengembangan karakter. (Asief Akbar Wirawan, Skripsi, 2012: 2)

Dari penjelasan diatas, akan sangat menarik jika dibuat sebuah *concept art* untuk *video game* yang mengangkat konsep Rwa Bhineda dalam mitologi Barong vs Rangda dengan judul “*The Art of Rwa Bhineda*”. Selain untuk acuan proses pembuatan *video game, concept art*

ini jugamembawa misi penting untukmemperkenalkan kembali budaya Indonesia kepada masyarakat luas terutama generasi muda dengan cara yang lebih menyenangkan, kreatif, imajinatif, inovatif dan komunikatif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini yaitu, “Bagaimana merancang *Concept Art “The Art of RwaBhineda”* yang dikemas secara kreatif, imajinatif, inovatif, dan komunikatif?”

C. Lingkup Perancangan

1. Perancangan ini hanya meliputi konsep cerita,desainkarakter, senjata, jurus, tempat, dan beberapa ilustrasi adegan dalam cerita, misal sejarah kemunculan Barong dan Rangda. Dan bagian-bagian lain yang mengandung pesan dan nilai filosofi kehidupan serta menggambarkan kisah petualangan yang menarik.
2. Karena dalam proses pembuatan *video game* melibatkan banyak orang dengan berbagai bidang keahlian yang tidak bisa dikuasai semua, maka perancangan yang dilakukan sebatas pada tahap pra produksi saja. Dalam tahap pra produksi pun banyak sekali elemen yang dibutuhkan, oleh karena itu perancangan *concept art* yang berjudul “*The Art of Rwa Bhineda*” ini hanya berupa ilustrasi dua dimensi yang berfokus pada perancangan konsep cerita,desain karakter, senjata, jurus, tempat dan beberapa adegan dalam cerita.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan pecancangan ini dititikberatkan pada:

1. Tujuan umumnya adalah merancang sebuah *concept art* yang mengangkat budaya lokal Indonesia, melestarikannya dan memperkenalkan kembali kepada masyarakat luas khususnya generasi muda.

2. Tujuan khususnya adalah merancang sebuah *Concept Art* RwaBhineda yang kreatif, imajinatif, inovatif dan komunikatif yang terdiri dari cerita, desain karakter, senjata, jurus, tempat dan beberapa adegan dalam cerita.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan *concept art* ini diharapkan:

1. Bagi mahasiswa:

Perancangan *concept art* ini diharapkan dapat memperluas cakupan pengetahuan budaya lokal melalui media ilustrasi digital dengan menggunakan ilmu – ilmu Desain Komunikasi Visual.

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.

4. Bagi Perusahaan:

Dengan perancangan *concept art* ini diharapkan bisa meningkatkan pertumbuhan industri kreatif dan menambah lapangan pekerjaan didalamnya yang merepresentasikan dan memvisualkan sebuah konsep ide sebelum dimasukkan dalam produksi akhir. Hasilnya pun bisa diwujudkan dalam bentuk media promosi.

F. Metode Perancangan

Perancangan merupakan sebuah proses panjang dalam menciptakan karya. Proses tersebut memerlukan metode yang tepat dan sesuai untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam mencapai tujuan. Secara garis besar perancangan ini akan mencakup dua tahap yakni perencanaan dan perancangan. Tahap perencanaan diantaranya meliputi: identifikasi dan analisis data, sedangkan tahap perancangan antara lain: konsep media, konsep kreatif, visualisasi konsep dan terakhir adalah produksi.

1. Pemilihan topik permasalahan

Ini merupakan tahap pertama yang harus dilakukan sebelum memutuskan tema dalam perancangan. Dengan mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi, perancangan ini akan mengarah pada sebuah tujuan dan maksud yang jelas dalam menghadapi kondisi masyarakat saat ini.

2. Merumuskan masalah

Setelah menentukan topik permasalahan yang bersifat umum, selanjutnya adalah merumuskan masalah-masalah tersebut agar lebih spesifik. Rumusan tersebut nantinya akan terjawab semua dalam perancangan ini.

3. Menentukan ruang lingkup dan batasan permasalahan

Tahap ini bertujuan untuk membatasi rumusan masalah yang akan diangkat dalam perancangan ini agar nantinya tidak meluas sehingga tetap fokus pada tujuan dan misi dari perancangan.

4. 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 Rwa Bhineda, Barong, Rangda 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 barang dari berbagai versi dan media yang dianggap relevan. Selain itu juga foto-foto dokumentasi tentang berbagai macam jenis barang. Semua data tersebut akan digunakan untuk referensi dalam membuat visualisasi *Concept Art* Rwa Bhineda, seperti dunia mereka tinggal, karakter, senjata, jurus, benda-benda yang berhubungan dengan *game*, dll.

5. 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* : Apa yang akan dirancang?
- b. *Who* : Siapa target dari perancangan ini?
- c. *Where* : Dimana perancangan ini di *publish* agar bisa sampai ke target pasar?
- d. *When* : Kapan perancangan ini dilakukan?
- e. *Why* : Mengapa perancangan ini dilakukan?
- f. *How* : Bagaimana perancangan ini bisa mengatasi topik permasalahan yang diangkat

Setelah itu, semua data dianalisis, kemudian dibuat kesimpulannya.

6. Konsep Media

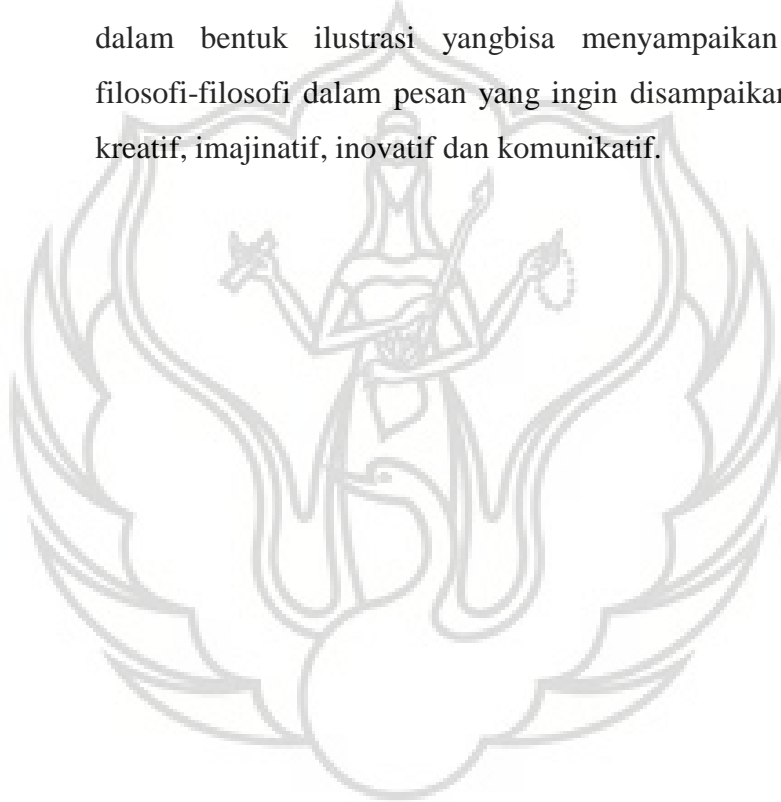
Selanjutnya memilih media utama dan pendukung yang sesuai untuk perancangan *concept art* berdasarkan pertimbangan analisis data yang telah disimpulkan.

7. Konsep Kreatif

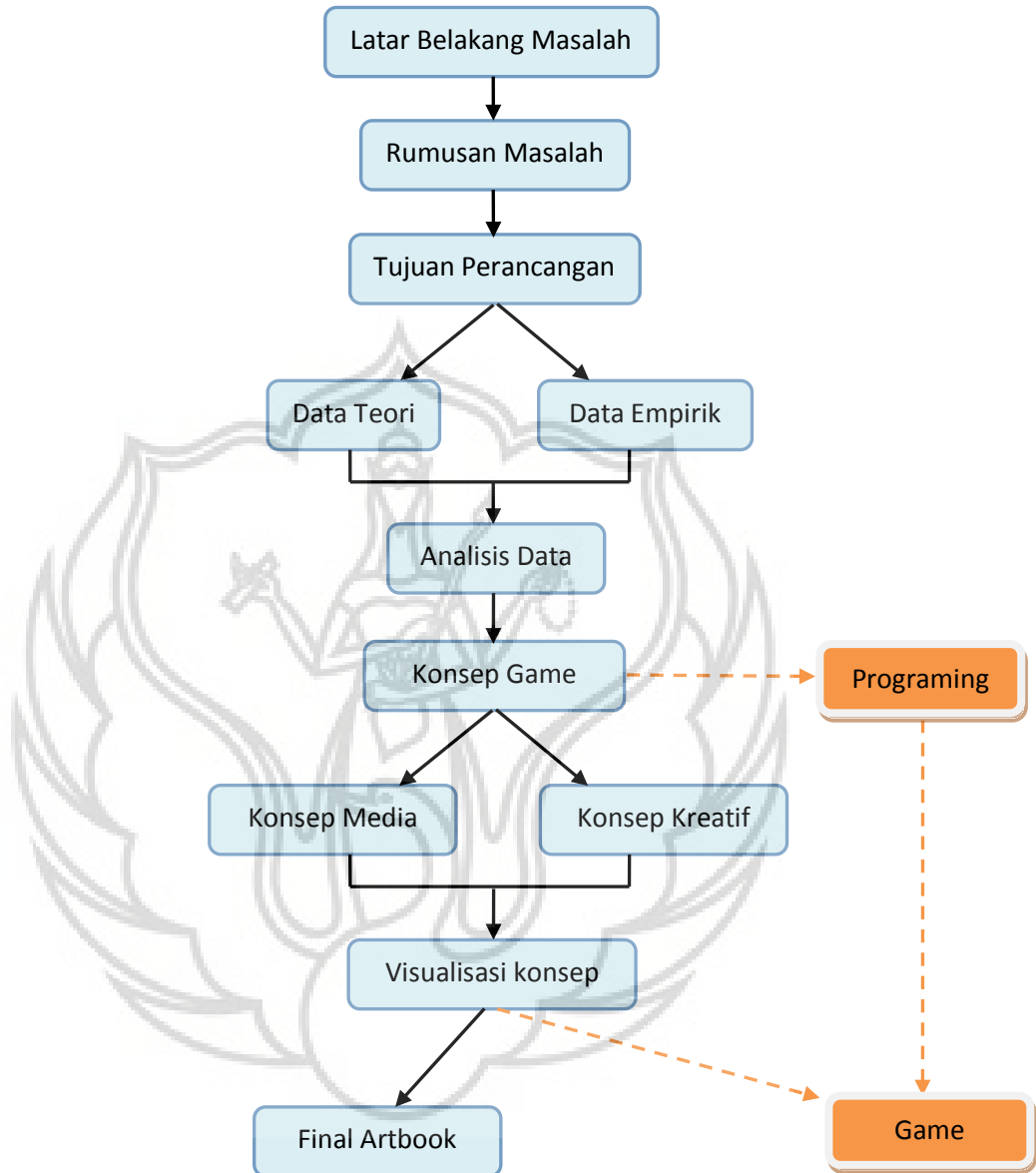
Konsep media yang sudah dipilih, dibuat konsep kreatifnya agar pesan, makna dan filosofi yang ingin disampaikan pada perancangan ini bisa diterima oleh masyarakat.

8. 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. Skematika Perancangan



Keterangan:

↓ Yang dilakukan

⋯ Yang tidak dilakukan

Skema 1. Skematika perancangan tugas akhir