

**PERANCANGAN CONCEPT ART GAME “CIUNG
WANARA UDAGAN KASAMPURNAAN”**



**Wulanda Apriliani R.
NIM 1312294024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA**

2019

**PERANCANGAN CONCEPT ART GAME “CIUNG
WANARA UDAGAN KASAMPURNAAN”**



Wulanda Apriliani R.
NIM 1312294024

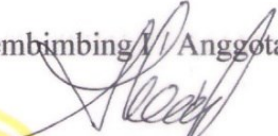
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2019

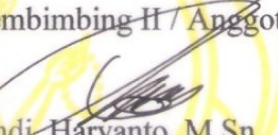
Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN CONCEPT ART GAME “CIUNG WANARA UDAGAN KASAMPURNAAN” diajukan oleh Wulanda Apriliani R., NIM. 1312294024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

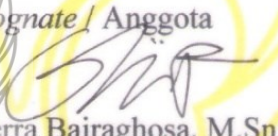
Pembimbing / Anggota


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


Pembimbing II / Anggota


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


Cognate / Anggota


Terra Bajraghosa, M.Sn.
NIP. 19810412 200604 1 004

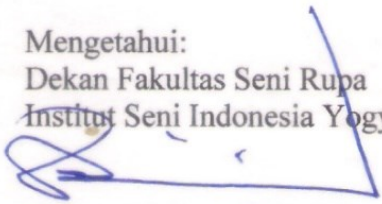
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


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

Ketua Jurusan Desain/Ketua


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

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


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

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN CONCEPT ART GAME “CIUNG WANARA UDAGAN KASAMPURNAAN” diajukan oleh Wulanda Apriliani R., NIM. 1312294024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada 15 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan Desain/Ketua

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

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan kepada Allah SWT dan keluarga kecilku,
Alm. Bapak Edi Rusandi, Mama Uju Jubaedah, Kakak terkasih Febri J. Johari,
Teteh Siti Fauziah, dan keponakanku Maryam. Serta diri ini yang telah berjuang
hingga akhir.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

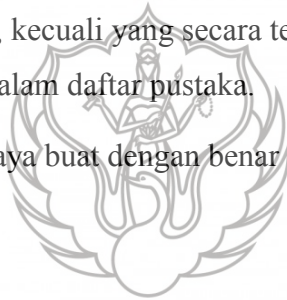
Nama : Wulanda Apriliani R.

Tempat, tanggal lahir : Serui, 28 April 1994

Nomor Induk Mahasiswa : 1312294024

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul “Perancangan Concept Art Game Ciung Wanara Udagan Kasampurnaan” ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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, 1 Januari 2019

Wulanda Apriliani R.

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Wulanda Apriliani R.

Nomor Mahasiswa : 1312294024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN CONCEPT ART GAME “CIUNG WANARA UDAGAN KASAMPURNAAN**. 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, 1 Januari 2019

Wulanda Apriliani R.

NIM 1312294024

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan dengan judul **‘PERANCANGAN CONCEPT ART GAME CIUNG WANARA UDAGAN KASAMPURNAAN’** ini dengan baik. Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan ini guna memenuhi syarat menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis berharap, dengan terselesaikannya tugas akhir ini, rancangan penulis dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang *concept art game* sekaligus menambah warna baru dalam khazanah dunia DKV. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan penulisan laporan tugas akhir perancangan selanjutnya.



Yogyakarta, 1 Januari 2019

Wulanda Apriliani R.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mendapat banyak bantuan dari semua pihak atas doa, masukan dan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual sekaligus Dosen Wali.
5. Bapak Drs.Arif Agung Suwarsono, selaku Dosen Pembimbing I, atas segala saran dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Bapak Andi Haryanto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala saran dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku Cognate.
8. Almarhumah Ibu Novi Mayasari, S.H., LL.M., selaku dosen wali.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Almarhum Bapak Edi Rusandi, S.E., atas segala bimbingan, support, ilmu dan nasehat di masa lalu.
11. Mama, Uju Jubaedah atas kasih sayang, doa, semangat, pengorbanan, dan masakan terenak yang selalu penulis rindukan.
12. Aa, Febri J. Johari, S.T., dan Teteh Siti Fauziah, serta keponakanku Maryam, atas segala dukungan, bantuan, dan doanya selama ini.
13. Sahabat per-gacha-an Dea Erica, Reina Marsha Liman dan Reiner Sugata Liman, yang selalu memberikan dukungan mental saat kenyataan lebih asin.
14. Arum dan Fitri Ayu, sahabat setia yang selalu bersedia mendengarkan keluh kesah.

15. Fatia, Yoga Bagus, Choi, Labib dan Mamat atas segenap bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
16. Kawan mabar yang sama-sama berjuang, Buzta dan Demima.
17. Freiya Circle, Lulu dan Azel.
18. Teman-teman Pensil Kayu dari DKV ISI Yogyakarta angkatan 2013: Lola, Mba. Sherli, Yoshida, Sherihan, Ghais, Icha, Abi, Ogi, Ami, dan semua yang tak bisa disebutkan satu-persatu.
19. Keluarga besar Pamalayan Kulon, Ciamis.
20. Semua pihak yang telah membantu.

Yogyakarta, 1 Januari 2019



Wulanda Apriliani R.

ABSTRAK

Mobile game adalah sebuah *platform* permainan interaktif melalui *smartphone* yang melibatkan pemain merasakan dunia dalam game. Menjamurnya pengguna *smartphone* memberikan kesempatan baik bagi pengembang *mobile game*. Namun, hal tersebut juga berarti menjamurnya aplikasi *mobile game*, karena itu perlu adanya promosi untuk menarik minat masyarakat.

Metode yang digunakan dalam perancangan buku *concept art* ini adalah metode kualitatif, yaitu teknik pengumpulan data berdasarkan data primer dan sekunder. Data primer adalah teknik pengumpulan data yang diperoleh dari sumber asli seperti buku, narasumber, jurnal maupun literatur. Data-data tersebut antara lain: tipologi video game, model *concept art*, *style* karakter dan desain environment untuk game. Sedangkan data sekunder yaitu pengumpulan data dari berbagai sumber yang sudah ada, seperti perpustakaan atau media lainnya. Data tersebut antara lain: artikel atau berita mengenai perkembangan video game di Indonesia dan dokumentasi yang berkaitan dengan perancangan baik didapat melalui internet maupun pribadi.

Concept art yaitu panduan yang didalamnya berisikan materi aset visual dan keterangan elemen-elemen *concept art* untuk sebuah game. Perancangan buku *concept art* ini dikerjakan dengan mengolah semua data yang didapat menjadi elemen-elemen *concept art* yaitu karakter, senjata, *environment* dan obyek lainnya. Gaya gambar realis dipadukan dengan perubahan gaya kartun bertema fantasi ala *Japanese Role Playing Games* bernuansa kode budaya Sunda. Elemen-elemen *concept art* tersebut dikerjakan dengan menggunakan aplikasi gambar digital, oleh sebab itu proses menggambar yang dilalui adalah sketsa, *outline*, menentukan warna dasar, *shading* dan terakhir pemberian efek atau *finishing*.

Buku *concept art* ini bertujuan sebagai media promosi juga acuan bagi pengembang game, *programmer* dan *artist* dalam industri game. Selain itu, perancangan buku ini sebagai pengingat akan pelestarian cerita rakyat agar bisa dinikmati oleh generasi selanjutnya. Buku *concept art* ini diharapkan bisa menjadi motivasi bagi setiap kalangan untuk turut melestarikan cerita rakyat dan mendukung perkembangan industri game Indonesia.

Kata Kunci: *Concept Art*, *Mobile Game*, Cerita Rakyat, Ciung Wanara, Ciamis.

ABSTRACT

Mobile game is an interactive game platform via smartphone that involves players experience the game world. The proliferation of smartphone users provides a good opportunity for mobile game developers. However, this also means the growth of mobile game application's number. Therefore, it's necessary to do a promotion in order to attract public interest.

The method used in this concept art book is qualitative, which is a technique of collecting data based on primary and secondary data. Primary data is collecting data from original sources such as books, interviews, journals and literature. These data include: video game typology, concept art model, art style of character and design environments for games. While secondary data is collecting data from various existing sources, such as literature or other media. These data include: articles or news about the development of video games in Indonesia and documentation related to design which obtained through the internet or personal property.

Concept art is a guide for game developer. It contains visual asset materials and description of concept art elements for a game. The design of the concept art book was done by processing all obtained data into elements of concept art, like characters, weapons, environments etc. It uses realist style combine with Japanese Role-Playing Game-style fantasy themed cartoons with Sundanese cultural codes. It also works with the elements of the concept art by using digital drawing application, therefore the drawing process that is sketches, outlines, choosing base color, shading and effect for final touch.

The concept art book is intended as a promotional media, as well as a reference for game developers, programmers and artists in the game industry. In addition, the design of this book serves as a reminder of the preservation of folklore for the next generation. This concept art book is expected to be a motivation for Indonesian people to help preserve their local folklore and support the development of the Indonesian game industry.

Key word: Concept Art, Mobile Game, Folklore, Ciung Wanara, Ciamis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	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
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Perancangan.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan	4
1. Metode Pengumpulan Data	5
2. Metode Analisis Data	5
G. Konsep Desain	6
H. Sistematika Perancangan	7
I. Skematika Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	9
A. Tinjauan Tentang <i>Concept Art</i>	9
1. Definisi <i>Concept Art</i>	9
2. Elemen <i>Concept Art</i>	9
a. Karakter.....	9
b. <i>Atmosphere</i>	10
1) <i>Environment</i>	10

2) <i>Time</i>	11
3) <i>Location</i>	11
c. <i>Objects</i>	12
3. <i>User Interface</i>	12
4. <i>Proses Pembuatan Concept Art</i>	13
a. <i>Ide</i>	13
b. <i>Komposisi</i>	13
c. <i>Warna</i>	13
d. <i>Revisi dan Improvisasi</i>	14
5. <i>Fungsi Concept Art</i>	14
B. <i>Tinjauan tentang Ciung Wanara</i>	14
1. <i>Kisah Ciung Wanara</i>	14
2. <i>Makna Nama Ciung Wanara</i>	16
a. <i>Struktur Huruf Pembentuk Kata Ciung</i>	16
b. <i>Struktur Huruf Pembentuk Kata Wanara</i>	16
C. <i>Tinjauan tentang Kerajaan Galuh</i>	20
1. <i>Arti Kata Galuh</i>	20
2. <i>Galuh Masa Kerajaan</i>	20
D. <i>Tinjauan tentang Game</i>	22
1. <i>Definisi Game</i>	22
2. <i>Jenis-jenis Game</i>	22
a. <i>Jenis Game berdasarkan “platform”</i>	22
b. <i>Jenis Game berdasarkan “genre”</i>	23
3. <i>Perbedaan JRPG dan RPG</i>	25
4. <i>Proses Produksi Game</i>	27
a. <i>Concept/R&D</i>	27
b. <i>Preproduction</i>	27
c. <i>Production</i>	28
d. <i>Testing/Q&A</i>	28
e. <i>Post Production</i>	28
5. <i>Profesi dalam Tim Developer Game</i>	28
E. <i>Perkembangan Industri Video Game di Indonesia</i>	30

F. Fenomena <i>Game Android</i>	32
G. Data Prodak	33
1. Judul <i>Game</i>	33
2. Latar Belakang Cerita	33
3. Spesifikasi	33
4. <i>Gameplay</i>	34
5. <i>Stage</i>	34
6. <i>Role</i>	35
7. <i>Storyline</i>	35
H. Analisis	38
1. <i>Strenght</i> (Keunggulan)	38
2. <i>Weakness</i> (Kekurangan)	38
3. <i>Opportunity</i> (Kesempatan)	39
4. <i>Threat</i> (Ancaman)	39
I. Kesimpulan Analisis	39
BAB III KONSEP PERANCANGAN	40
A. Konsep Komunikasi	40
1. Tujuan Komunikasi	40
2. Strategi Komunikasi	40
B. Konsep Media	40
1. Tujuan Media	40
2. Strategi Media	41
a. Media Utama	41
1) Keunggulan	41
2) Kekurangan	41
b. Media Pendukung	41
1) Kalender Meja	41
2) Pembatas Buku	41
3) Kaos	41
4) <i>Totebag</i>	42
C. Konsep Kreatif	42
1. Tujuan Kreatif	42
2. Strategi Kreatif	42

a.	Target Audien.....	42
1)	Demografis.....	42
2)	Geografis.....	42
3)	Psikografis	42
4)	<i>Behaviour</i>	42
b.	Isi dan Tema Buku <i>Concept Art</i>	43
1)	Bentuk dan karakteristik <i>concept art</i>	43
2)	Gaya Ilustrasi <i>concept art</i>	43
c.	Konsep Media Untuk Media Pendukung	43
1)	Kalender	43
2)	Pembatas Buku	43
3)	Kaos	43
4)	Totebag	44
d.	Konsep Kreatif Untuk Media Pendukung	44
1)	Kalender	44
2)	Pembatas Buku	45
3)	Kaos	46
4)	Totebag	46
D.	Program Kreatif	46
1.	Judul Buku	46
2.	<i>Storyline</i> dalam <i>Chapter</i>	46
3.	Karakter	57
a.	Karakter Utama	57
b.	Karakter Pendukung	58
1)	Kencana Wangi	58
2)	Jelug	60
3)	Profesor Hassan	61
4)	Nagawiru.....	61
5)	Bimaraksa.....	62
6)	Suratama	63
7)	Hariang Banga	63
4.	<i>Creature</i>	64
a.	Rakshasa	64
5.	<i>Atmosphere</i>	677

a. <i>Environment</i>	67
b. <i>Location</i>	68
1) Peta Ardh Grumma	68
6. <i>Object</i>	69
a. <i>Relevant to character</i>	69
1) Kelas	69
2) Senjata Karakter	69
BAB IV PROSES DESAIN	71
A. Penjaringan Ide	71
1. Studi Visual Karakter	71
a. Studi Visual Karakter Utama	71
b. Studi Visual Karakter Pendukung	71
1) Kencana Wangi	71
2) Jelug	72
3) Profesor Hassan	72
4) Nagawiru	72
5) Bimaraksa	73
6) Suratama	73
7) Hariang Banga	74
c. Studi Visual <i>Creature</i>	74
1) Ghoul	74
2) Maung Bodhas	74
3) Nyi Blorong	75
4) Banaspati	75
5) Efreet	76
2. Studi Visual Senjata	76
a. Kujang	76
b. Trisula	76
c. Cakar	77
d. Tombak	77
3. Studi Visual <i>Environment</i>	77
a. Peta	77



b. Portal	78
c. Hutan Bojongmengger	78
d. Desa Geger Sunten	78
e. Situs Gunung Padang	79
f. Gedung RAHYANG	79
g. Kamar	80
h. Studi Visual Tata Buana	80
1) Buana Nyungcung	80
2) Buana Panca Tengah	80
3) Buana Larang	81
4. Studi Visual Layout Buku	81
B. Proses Desain.....	81
1. Karakter.....	81
a. Karakter Utama	81
b. Karakter Pendukung	84
1) Kencana Wangi	84
2) Jelug	87
3) Profesor Hassan	91
4) Nagawiru	91
5) Bimaraksa	93
6) Suratama	94
7) Hariang Banga	94
c. <i>Creature</i>	95
1) Ghoul	95
2) Maung Bodhas	96
3) Nyi Blorong	96
4) Banaspati	97
5) Efreet	97
2. Senjata	98
a. Kujang	98
b. Trisula	99
c. Cakar	99

d. Tombak	100
3. <i>Environment</i>	100
a. Peta	100
b. Portal	101
c. Hutan Bojongmengger	102
d. Desa Geger Sunten	102
e. Situs Gunung Padang	103
f. Gedung RAHYANG	103
g. Kamar	104
h. Desain Tata Buana	104
1) Buana Nyuncung	104
2) Buana Panca Tengah	105
3) Buana Larang	106
4. Sketsa Layout	106
a. Cover Depan dan Belakang	106
b. Lembar Prakata	106
c. Storyline	107
d. Variasi Layout untuk Karakter	107
e. Variasi Layout untuk Creatures	108
f. Variasi Layout Environment	110
C. Tampilan Final Karya.....	111
1. Buku <i>Concept Art</i>	111
a. Cover	111
b. Isi Buku	111
c. Mockup Buku	133
2. Media Pendukung	133
a. Kaos.....	133
b. Pembatas Buku.....	134
c. Kalender Meja	134
d. Totebag.....	135
BAB V PENUTUP	136
A. Kesimpulan	136

B. Saran	137
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN	139



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Desain Karakter – Persona 5	10
Gambar 2.2. Environment Leblanc Café – Persona 5	11
Gambar 2.3. Keterangan waktu dalam <i>game</i> Persona 5	11
Gambar 2.4. Maps dalam <i>game</i> Persona 5	12
Gambar 2.5. User Interface	13
Gambar 2.6. Makna Ciung	18
Gambar 2.7. Makna Kata Ciung	19
Gambar 2.8. JRPG – Fate/Grand Order	26
Gambar 2.9. RPG – Aralon	26
Gambar 2.10. Need for Speed Underground – EA Games	31
Gambar 2.11. Sengou IXA	32
Gambar 4.1. Laksman – Grand Legend Ramayana	71
Gambar 4.2. Kostum Tari Jaipong	71
Gambar 4.3. Woman’s Armor	71
Gambar 4.4. Dragul	72
Gambar 4.5. Rooster	72
Gambar 4.6. Futuristic Professor	72
Gambar 4.7. Nagawiru	73
Gambar 4.8. Shifu – Kung-fu Panda	73
Gambar 4.9. Pakaian Tradisional Jawa Barat	73
Gambar 4.10. Raja Galuh	73
Gambar 4.11 Victor Delacroix	74
Gambar 4.12. Pakaian Mojang Jajaka	74
Gambar 4.13. Ghoul	74
Gambar 4.14. White Tiger	75
Gambar 4.15. Lamia	75
Gambar 4.16. Bomb	75
Gambar 4.17. Efreet	75
Gambar 4.18. Kujang	76

Gambar 4.19. Trisula	76
Gambar 4.20. Cakar	77
Gambar 4.21. Tombak	77
Gambar 4.22. Peta	77
Gambar 4.23. Portal Sihir	78
Gambar 4.24. Hutan	78
Gambar 4.25. Desa	79
Gambar 4.26. Situs Megalithikum Gunung Padang	79
Gambar 4.27. Koridor Gedung	79
Gambar 4.28. Kamar	80
Gambar 4.29. Langit	80
Gambar 4.30. Landscape	80
Gambar 4.31. Dunia Bawah	81
Gambar 4.32. Contoh Layout	81
Gambar 4.33. Desain Cover Buku	111
Gambar 4.34. Mockup Buku	133
Gambar 4.35. Desain Kaos	133
Gambar 4.36. Desain Pembatas Buku	134
Gambar 4.37. Desain Kalender	134
Gambar 4.38. Desain Totebag	135

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Makna Aksara Ciung	16
Tabel 2 Makna Aksara Wanara.....	17
Tabel 3 Desain Kalender	45
Tabel 4 Desain Pembatas Buku	46
Tabel 5 Storyline Chapter	57
Tabel 6 Profil Karakter Utama.....	57
Tabel 7 Profil Kencana Wangi.....	58
Tabel 8 Profil Jelug	60
Tabel 9 Profil Profesor Hassan	61
Tabel 10 Profil Nagawiru	62
Tabel 11 Profil Bimaraksa	62
Tabel 12 Profil Suratama	63
Tabel 13 Profil Hariang Banga.....	43
Tabel 14 Daftar Creatures.....	65
Tabel 15 Environment.....	67
Tabel 16 Keterangan Kelas	69
Tabel 17 Daftar Senjata	69



BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki beragam suku bangsa, agama, dan budaya. Budaya merupakan kearifan lokal warisan dari para leluhur yang diturunkan kepada generasi penerus agar tetap bisa diamalkan dengan baik untuk kehidupan bersama. Warisan budaya tersebut disampaikan melalui lisan maupun tulisan dalam bentuk cerita rakyat atau legenda yang mengandung ajaran nilai-nilai kehidupan.

Cerita rakyat terkenal dari tanah Pasundan yaitu Ciung Wanara, bercerita tentang legenda kerajaan Sunda Galuh dan asal muasal sungai Pamali. Desa Karangkamulyan, Kecamatan Cijeungjing, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat terdapat situs cagar budaya Ciung Wanara yang diakui oleh pemerintah Jawa Barat dan dikelola oleh pemerintah setempat sebagai warisan budaya dan saat ini masih aktif sebagai tempat wisata lokal. Masyarakat setempat masih mempercayai adanya hal-hal sakral di lokasi situs, karena itu masyarakat sekitar masih memperhatikan pantangan-pantangan yang ada dengan berlaku sopan, baik dalam perkataan maupun perbuatan apabila memasuki lingkungan situs. Pada 9 September 2009 di lokasi situs diresmikan Gong Perdamaian Dunia (World Peace Gong) dengan diameter 333 cm, yang diberi gambar bendera dari 218 negara di dunia, serta sepuluh agama yang ada di dunia. Gong ini merupakan simbol sesuai dengan falsafah hidup rakyat Sunda: *Silih Asih* (saling menyayangi), *Silih Asuh* (saling menjaga), *Silih Asah* (saling mengingatkan atau mendukung).

Ciung Wanara dikisahkan sebagai salah satu putra dari Raja Galuh Prabu Barma Wijaya Kusuma dan Dewi Naganingrum. Ia di hanyutkan ke sungai Citanduy oleh ibu tirinya yaitu Dewi Pangrenyep yang tidak ingin anak tirinya tersebut kelak memimpin kerajaan Galuh. Ciung Wanara ditemukan oleh sepasang suami-istri tua yang mencari nafkah di sekitar sungai. Suatu pagi *badodon* (semacam perangkap ikan berukuran besar) yang dipasang oleh kakek sangat berat, sehingga mereka mengira mendapatkan ikan yang ternyata

adalah keranjang berisikan bayi laki-laki yang baru lahir. Mereka yakin anak tersebut dari keluarga kerajaan kemudian mereka memutuskan untuk merawat bayi tersebut karena mereka tidak memiliki anak. Saat itu Ciung Wanara belum memiliki nama hingga suatu hari sang kakek mengajak untuk berburu. Ciung Wanara bertanya pada kakek hewan yang dilihatnya, seekor kera dan burung, Kakek menjawab kera itu disebut wanara dan burung adalah ciung, dari sanalah Ciung Wanara mendapatkan namanya. Di ibukota Galuh sedang diadakan sayembara sabung ayam karena raja menyukai hal tersebut, mereka yang berhasil mengalahkan ayam milik raja akan diberikan hadiah. Ciung Wanara bersama ayam jago miliknya yang selama ini menjadi perbincangan karena selalu menang dalam pertandingan, membuat raja ingin menantangnya. Sebelum ayam mereka beradu, Ciung Wanara meminta pada raja sebagian kerajaan jika ia menang. Pada akhirnya, Ciung Wanara memenangkan sayembara dan membuatnya mendapatkan kembali sebagian kerajaan Galuh yang sebenarnya merupakan haknya dan bertemu dengan orang tua aslinya.

Cerita rakyat Ciung Wanara selain dalam bentuk buku juga pernah diangkat menjadi sinetron kolosal produksi Genta Buana Paramita dengan judul yang sama tayang di stasiun televisi Indosiar pada bulan Oktober hingga Desember 2013. Nama Ciung Wanara juga pernah digunakan oleh Pahlawan Nasional Indonesia dari Bali, I Gusti Ngurah Rai untuk menamai pasukannya menghalau penjajah pada tahun 1946.

Ciung Wanara merupakan akar dari cerita-cerita sebelumnya juga gambaran dari raja Galuh pada masa lampau yang telah dibumbui kesaktian-kesaktian. Kisah ini memiliki hubungan dengan cerita asal mula Sungai Pamali dan Lutung Kasarung. Dalam cerita Lutung Kasarung, Ciung Wanara memiliki anak bernama Purbasari yang kelak menikah dengan Sang Manistri. Tidak hanya dari segi cerita, dalam aksara Sunda “Ciung Wanara” dalam struktur aksara mengandung filosofi yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Oleh sebab itu kisah ini menarik untuk diangkat dan dikenalkan pada masyarakat Indonesia secara umum dan masyarakat Sunda secara khusus.

Seiring perkembangan zaman, perkembangan Industri kreatif di Indonesia mengalami peningkatan dalam bidang komik, animasi dan game.

Bisa dilihat dari menjamurnya komunitas-komunitas dan juga *event* lokal yang diadakan selalu mengalami peningkatan pengunjung setiap tahunnya. Hal ini terjadi karena munculnya minat dan kesadaran generasi muda terhadap industri kreatif khususnya karya bertema budaya lokal. *Mobile game* INheritance yang diproduksi oleh studio *game* asal Bandung, Tinker Game adalah contoh karya anak bangsa yang memiliki daya tarik untuk diikuti karena memadukan unsur fantasi dari budaya tradisional dan modern. Melihat peluang ini pemerintah khususnya pemerintah kota Bandung mewadahi industri kreatif dengan mengembangkan *Creative Center* agar industri *game* Indonesia juga dapat ikut bersaing dalam pasar bebas Asean.

Untuk mengawali pembuatan *game* yang sebenarnya maka diperlukan sebuah panduan dalam bentuk *concept art* *game* yang didalamnya berisikan materi visual dari karakter, senjata, *environment* dan sebagainya. *Concept art* *game* ini menjadi panduan bagi animator dan programmer untuk mewujudkan sebuah konsep menjadi *game* yang bisa dimainkan. *Game* “Ciung Wanara: Udagan Kasampurnaan” adalah *game* ber-genre *Role-Playing (RPG)* yaitu pemain menjalankan peran dari sebuah karakter mengikuti alur cerita yang telah disediakan. *Game* ini bertema fantasi dan mengambil setting di masa depan. *Platform* yang digunakan adalah *mobile game* berbasis *Android*, disarankan menggunakan *smartphone* yang memiliki RAM 2GB agar pengalaman bermain menjadi lebih nyaman.

Pembuatan *game* memerlukan beberapa tahapan kompleks, yang harus diperhatikan adalah dalam merancang sebuah *game* perlu adanya konsep sebagai representasi dari ide, desain atau mood. *Concept art* *game* bertujuan untuk memberikan gambaran atau referensi desain bagi artist lain dalam membuat sebuah video *game*. Selain itu, *concept art* *game* juga bisa dijadikan sebagai media promosi yang eksklusif.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art* Ciung Wanara: “Udagan Kasampurnaan” untuk *mobile game* ber-genre fantasi JRPG.

C. Batasan Perancangan

Batasan perancangan ini meliputi:

1. Dalam proses produksi suatu *game* melibatkan banyak orang dengan berbagai bidang keahlian yang tidak bisa dikuasai semua, maka perancangan ini hanya terbatas pada tahap pra-produksi, yaitu perancangan hanya terbatas pada merancang konsep cerita yang akan divisualisasikan dalam bentuk dua dimensi (2D) yaitu desain karakter, senjata dan environment.
2. Perancangan dibatasi pada media buku *concept art*.
3. Kisah Ciung Wanara memiliki beberapa versi karena itu perancangan ini dibatasi pada buku cerita karya Ajip Rosidi dengan mengadaptasi garis besar cerita Ciung Wanara. Karakter berwujud manusia, beberapa humanoid dan makhluk mitologi. Senjata yang digunakan adalah senjata tradisional. Environment mengambil setting peradaban manusia yang diberi unsur fantasi.



D. Tujuan Perancangan

1. Menghasilkan konsep tentang karakter, obyek, dan environment yang akan dijadikan *concept art mobile game JRPG* dengan sentuhan kode budaya bernuansa Sunda.
2. Membentuk materi visual yang menjadi pedoman, patron, model visual untuk pengembangan *mobile game* fantasi JRPG

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi masyarakat
Mengingat kembali tentang nilai-nilai kehidupan juga mengajak masyarakat untuk ikut dalam upaya pelestarian budaya lokal Indonesia.
2. Bagi Mahasiswa DKV
Memperluas pengetahuan mengenai budaya lokal dengan menerapkan ilmu-ilmu Desain Komunikasi Visual dan sebagai referensi untuk perancangan sejenisnya.

3. Bagi Institusi

Concept art memiliki potensi berkembang untuk dunia industri kreatif sehingga perancangan ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru.

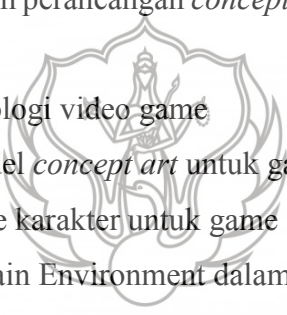
F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif, yaitu teknik pengumpulan data berdasarkan:

a. Data Primer

Pengumpulan data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli seperti buku, pendapat orang (narasumber), jurnal dan literature. Data-data tersebut dijadikan acuan dalam perancangan *concept art* ini. Data-data primer tersebut antara lain:

- 
- 1) Tipologi video game
 - 2) Model *concept art* untuk game
 - 3) Style karakter untuk game
 - 4) Desain Environment dalam video game

b. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder adalah pengumpulan data dari berbagai sumber yang sudah ada, seperti melalui kepustakaan atau media lainnya. Pengumpulan data sekunder antara lain:

- 1) Artikel dan berita mengenai perkembangan video game di Indonesia.
- 2) Dokumentasi yang berkaitan dengan perancangan baik didapatkan melalui internet maupun pribadi.

2. Metode Analisis Data

Semua data yang dikumpulkan kemudian akan dianalisis menggunakan metode analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat).

- a. Strength (Kekuatan). Analisis kekuatan dari situasi maupun kondisi yang ada dalam perancangan ini, yaitu menganalisis hal-hal yang menjadi keunggulan dalam perancangan *concept art* ini kemudian membandingkan dengan pesaingnya.
- b. Weakness (Kelemahan). Analisis kelemahan dari situasi ataupun kondisi yang ada dalam perancangan ini. Dalam hal ini menganalisis mengenai kelemahan yang ada yang menjadi kendala dalam perancangan *concept art* ini.
- c. Opportunity (Peluang) Situasi ataupun kondisi dari peluang yang ada diluar, yang mana memberikan peluang atau keuntungan dalam perancangan ini. Dalam hal ini ini menganalisis mengenai peluang yang memungkinkan perancangan ini bisa berkembang dimasa yang akan datang.
- d. Threat (Ancaman) Analisis ancaman atau tantangan yang harus dihadapi yang datangnya dari luar lingkup pembahasan, seperti dari lingkungan yang tidak menguntungkan.

G. Konsep Desain

Sebuah konsep game petualangan fantasi yang memiliki *rules* hampir sama dengan game mobile ber-genre JRPG berjudul Fate Grand Order, dimana terdapat paduan karakter sejarah dari berbagai dunia sebagai “servant” yang saling bertarung untuk memperebutkan “Holy Grail”. Mode cerita dari game tersebut mengadaptasi dari Visual Novel sedangkan sistem pertarungan menggunakan turn-base.

Konsep dalam game ber-genre JRPG dalam perancangan ini adalah:

1. Mengambil kode budaya Indonesia, dalam hal ini cerita rakyat berjudul Ciung Wanara.
2. Rules mengacu pada game JRPG

3. Mengambil setting waktu peradaban masa depan yang imajinatif akan tetapi terdapat modifikasi kebutuhan materi visual sebagai elemen estetisnya.

H. Sistematika Perancangan

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Batasan Masalah

D. Tujuan Perancangan

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat
2. Bagi Mahasiswa DKV
3. Bagi Institusi

F. Metodologi Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data
 - a) Data Primer
 - b) Data Sekunder
2. Metode Analisis

G. Konsep Desain

H. Sistematika Perancangan

I. Skematika Perancangan



I. Skematika Perancangan

