

**JURNAL TUGAS AKHIR**

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



**PERANCANGAN**

**Wulanda Apriliani R.  
NIM 1312294024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN CONCEPT ART GAME “CIUNG**  
**WANARA UDAGAN KASAMPURNAAN”**



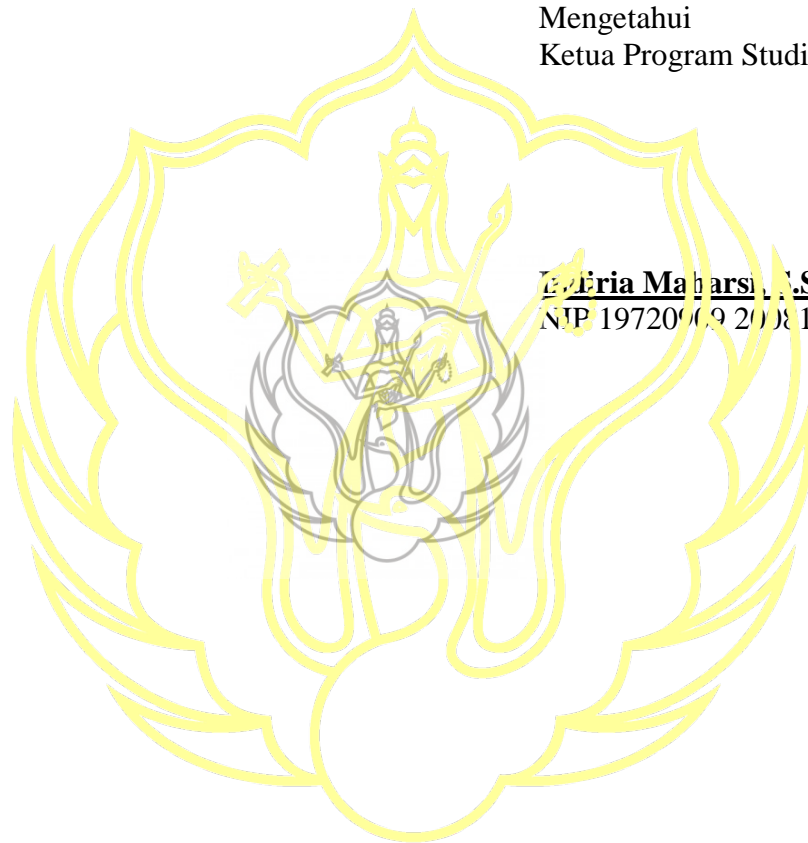
**Wulanda Apriliani R.**  
**NIM 1312294024**

**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**

Jurnal 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 tanggal 15 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui  
Ketua Program Studi Desain



**Erria Maharsi, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 197206092008121001

## A. ABSTRAK

### ABSTRAK

Perancangan Concept Art Game “Ciung Wanara Udagan Kasampurnaan”

Oleh: Wulanda Apriliani R.

NIM: 1312294024

*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 kepustakaan 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**

*A Concept Art Game Design of “Ciung Wanara Udagan Kasampurnaan”.*

*By: Wulanda Apriliani R.*

*NIM: 1312294024*

*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.*

## B. PENDAHULUAN

### 1. 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. Ciung Wanara merupakan akar dari cerita-cerita sebelumnya juga gambaran dari raja Galuh pada masa lampau yang telah dibumbui kesaktian-kesaktian.

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.

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. 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.

## 2. Rumusan Masalah

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

## 3. Tujuan Perancangan

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

## 4. Teori dan Metode Analisis Data

### a. Teori

#### 1) Concept Art

Dalam buku yang berjudul “*How To Become a Video GameArtist*”, Kennedy (2013:67) mendefinisikan *conceptart video game* sebagai sebuah desain awal yang dapat dijadikan pedoman dan inspirasi bagi *artist* lain dalam pengembangan sebuah *game*.

#### 2) Ciung Wanara

Ciung Wanara adalah sebuah cerita rakyat yang berasal dari Ciamis Jawa Barat. Kisah yang menceritakan hidup dan perjuangan Ciung Wanara untuk kembali dan memerintah Kerajaan Galuh.

#### 3) Game

Dalam kamus bahasa Indonesia, juga terjemahan dari bahasa Inggris, “*Game*” diartikan sebagai permainan. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dengan konflik rekayasa, dalam permainan terdapat aturan dan batasan untuk mencegah pemain agar tidak

melakukan hal yang tidak diinginkan, jika melanggar akan dikenakan sanksi (*penalty*). *Video game* adalah permainan yang menggunakan alat berupa *input* seperti *controller*, konsol, kaset/CD/DVD/aplikasi, dan *output* berupa monitor atau layar yang akan menghasilkan tampilan dari permainan. *Video game* memiliki berbagai macam genre, salah satunya adalah *Role-Playing Game* atau biasa disebut *RPG*. *RPG* atau *Role-Playing Game* adalah genre game dimana pemain akan mendapat pengalaman untuk berperan sebagai tokoh utama dalam game.

## b. Metode Perancangan

1) Teknik pengumpulan data adalah metode yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data penelitian kualitatif ini adalah riset yang bersifat deskriptif.

### a) Riset Kepustakaan

Riset kepustakaan ini dilakukan dengan mencari data atau informasi riset melalui membaca buku referensi, jurnal ilmiah, dan bahan-bahan publikasi yang terdapat pada perpustakaan maupun media internet.

### b) Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan dengan mencari referensi dan mengambil foto-foto maupun gambar dari internet yang terkait dengan perancangan, sebagai media referensi dalam menerapkan ilustrasi-ilustrasi yang dibutuhkan.

## 2) Metode Pengumpulan Data

### a) Data Primer

- Tipologi video game
- Model *concept art* untuk game
- Style karakter untuk game
- Desain Environment dalam video game



b) Data Sekunder

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

3) Metode Analisis Data

Pada perancangan *Concept Art Game* Ciung Wanara Udaan Kasampurnaan ini menggunakan metode analisis SWOT, yaitu:

a) *Strenght* (Keunggulan)

- Mengangkat kembali cerita rakyat Ciung Wanara yang diolah menjadi cerita yang lebih menarik dan modern.
- Menampilkan adaptasi budaya Indonesia ke dalam tema fantasi sebuah *game*.
- Buku *concept art* memiliki bentuk fisik yang bisa diamati secara gestural, postural dan proporsi dengan ciri khas asia, terutama Indonesia.

b) *Weakness* (Kekurangan)

- Membuat cerita yang diadaptasi dari cerita asli dapat mengubah esensi.
- Buku *concept art* memiliki harga jual yang relatif tinggi sehingga menyasar hanya pada kalangan tertentu.
- Bentuk yang tidak praktis sehingga tidak selalu bisa dibawa pergi.

c) *Opportunity* (Kesempatan)

- Menggunakan buku *concept art* sebagai media promosi *game* di Indonesia masih jarang.
- Menggunakan gaya gambar semi-realis dengan sentuhan kartun sehingga akrab dengan berbagai kalangan.
- Bentuk yang dirancang dalam konsep art ini, mengeksplorasi unsur budaya. Dalam hal ini peluang terbesar adalah pada

karakteristik materi-materi visualnya, mulai dari karakter, environment sampai dengan object.

d) *Threat* (Ancaman)

- Masuknya buku *concept art video game* impor dengan konsep dan gaya yang lebih menarik.
- Buku *concept art* yang masuk kebanyakan dari *game-game* yang sudah terkenal.

## C. KONSEP

### 1. Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah langkah untuk mewujudkan tujuan kreatif. Strategi ini diambil dalam memenuhi kebutuhan perancangan, melalui cara pandang dalam melihat peluang dan menuangkannya ke dalam sketsa maupun tulisan. Mengandalkan daya kreatifitas meliputi pemikiran ilmiah dan imajinasi, yang mampu menciptakan suatu karya baru maupun gabungan kombinasi karya yang sudah ada, sehingga menjadi suatu karya yang berbeda.

Perancangan ini menggunakan buku *concept art*, yang didalamnya berisi konsep visual dari karakter, senjata dan environment. Buku *concept art* ini disusun dengan menggunakan *hardcover*, kemudian disajikan dengan keterangan seperti profil karakter maupun deskripsi singkat tentang desain yang telah dibuat. Gaya gambar dalam perancangan ini menggunakan gaya realis yaitu proporsi dan bentuk menggunakan referensi dunia nyata dengan improvisasi sentuhan nuansa Sunda agar sesuai dengan tema *game fantasi JRPG*.

### 2. *Storyline*

Pada awal buku, pembaca akan melihat *cover* pada halaman depan, kemudian *soft cover*, halaman salam, halaman prakata dan *storyline game*. Setelah itu pembaca akan dikenalkan dengan konsep dunia juga kelas yang tersedia dalam *game*. Berlanjut ke profil diri dan deskripsi singkat tentang latar belakang tiap karakter disertai dengan variasi desain kostum, tampilan

depan-samping-belakang, gaya bertarung juga ekpresi. Setelah halaman profil karakter-karakter utama, dilanjutkan dengan halaman desain *creatures* yang juga diberi deskripsi singkat disamping gambar. Berlanjut ke bagian akhir yaitu environment, halaman berisi ilustrasi penuh yang diberi keterangan tentang lokasi dalam game. Pada *cover* belakang akan ada kalimat penutup yang menjelaskan isi buku secara singkat.

## D. KARYA

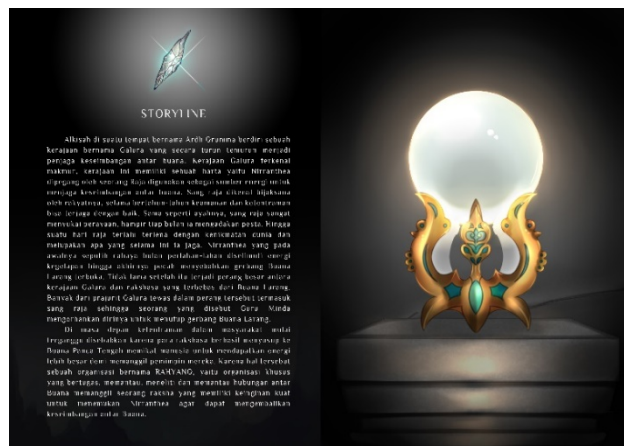
### 1. Buku Ilustrasi

#### a. Cover

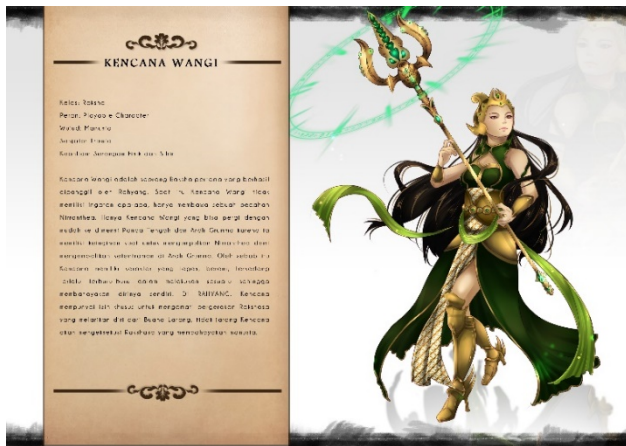


Gambar 1: Sampul Depan dan Belakang  
Sumber: Koleksi Wulanda Apriliani R.

#### b. Isi Buku



Gambar 2: Isi Buku  
Sumber: Koleksi Wulanda Apriliani R.



Gambar 3: Isi Buku  
 Sumber: Koleksi Wulanda Apriliani R.



Gambar 4: Isi Buku  
 Sumber: Koleksi Wulanda Apriliani R.



Gambar 5: Isi Buku  
 Sumber: Koleksi Wulanda Apriliani R.

## 2. Poster



Gambar 6: Poster

Sumber: Koleksi Wulanda Apriliani R.

## 3. Media Pendukung

### a. Kalender



Gambar 7: Kalender

Sumber: Koleksi Wulanda Apriliani R.



## b. Pembatas Buku

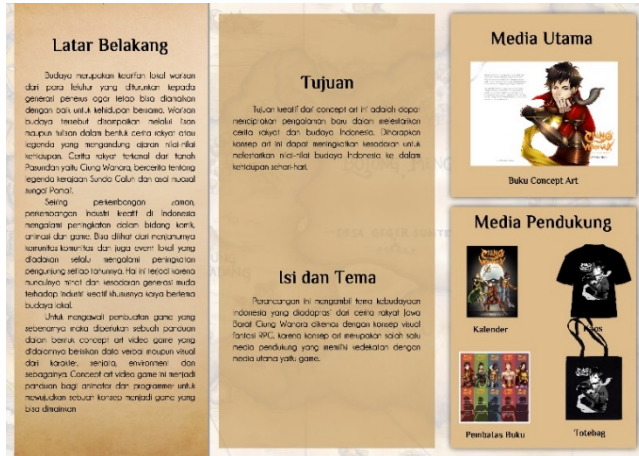


Gambar 8: Pembatas Buku  
Sumber: Koleksi Wulanda Apriliani R.

## c. Katalog



Gambar 9: Katalog depan  
Sumber: Koleksi Wulanda Apriliani R.



Gambar 10: Katalog Belakang  
Sumber: Koleksi Wulanda Apriliani R.

**d. Kaos**



Gambar 11: Kaos  
Sumber: Koleksi Wulanda Apriliani R.

**e. Totebag**



Gambar 12: Totebag  
Sumber: Koleksi Wulanda Apriliani R.

## E. KESIMPULAN

Cerita rakyat (*folklore*) adalah salah satu warisan budaya dalam bentuk verbal, diceritakan secara turun-temurun untuk mengingatkan ajaran-ajaran hidup leluhur kepada para generasi penerus. Perkembangan zaman dan teknologi memberikan berbagai cara yang lebih menarik dalam menyampaikan cerita rakyat, salah satunya dengan *mobile game*. *Mobile game* adalah sebuah *platform* permainan interaktif melalui *smartphone* yang bisa 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.

Perancangan *Concept Art Game* “Ciung Wanara Udagan Kasampurnaan” dilakukan untuk mendukung promosi *game* dengan judul yang sama, juga sebagai bentuk pelestarian cerita rakyat asal Ciamis, Jawa Barat. Perancangan *concept art* ini membutuhkan berbagai data dari buku, artikel, verbal maupun visual sehingga perlu observasi lapangan dengan mendatangi langsung museum Sri Baduga Bandung, Situs Karangkamulyan Ciamis, dan membaca juga memahami cerita Ciung Wanara. Dari data yang telah didapatkan diolah secara kreatif menjadi karakter, senjata, *environment* dan objek lainnya. Dalam mengembangkan karakter perlu memahami apa yang menjadi ciri khas karakter, dalam perancangan ini memberikan nuansa kode budaya Sunda. Selain itu, perlu membatasi imajinasi agar tetap bisa diterima dengan wajar sesuai *rules* yang telah dibuat.

Menciptakan sebuah karya tentu tidak luput dari berbagai kendala. Kendala tersebut yaitu minimnya data visual maupun verbal mengenai riwayat hidup karakter asli. Selain itu, ada kemiripan khas atau kode budaya dengan daerah lain sehingga perlu menyesuaikan dengan data yang ada. Waktu pengerjaan relatif lama karena perlu melewati beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut yaitu pengerjaan sketsa, outline, menentukan warna dasar, kemudian *shading* dan pemberian efek atau *finishing*.

Perancangan ini merupakan proses kreatif dalam merancang materi visual *game* ke dalam sebuah media buku. Perancangan ini diharapkan bisa



menambah minat masyarakat untuk mengenal cerita rakyat di Indonesia, khususnya Ciamis, juga menjadi acuan dan motivasi bagi perancangan *concept art* selanjutnya.

## **F. DAFTAR PUSTAKA**

### **1. Buku**

Sam, Kennedy, 2013, *How to Become a Video Game Artist: The Insider's Guide to Landing a Job in the Gaming World*, New York City: Watson-Guptill

