

PERANCANGAN *CONCEPT ART*
GAME “KATSVARI”



PENCIPTAAN

Prisma Simpati

0711600024

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014

PERANCANGAN *CONCEPT ART*
GAME “KATSVARI”



PENCIPTAAN

Prisma Simpati

0711600024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual
2014**

Tugas Akhir Perancangan yang berjudul:

PERANCANGAN *CONCEPT ART* GAME “KATSVARI” diajukan oleh Prisma Simpati Rianirsidi, NIM 0711600024, Pogram Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juli 2014 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Dr. Prayanto WH., M.Sn.
NIP. 19630211 199903 1 001

Pembimbing II

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

Cognate

FX. Widyanoko, M.Sn.
NIP. 19750710 200501 1 001

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Dis. Hartono Karnadi, M. Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain

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

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 195908021988032002

HALAMAN PERSEMBAHAN



Perancangan Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk;

kedua orang tuaku tersayang, *Bpk. Marsidi & Ibu. Mariani*,

yang tercinta, *Ratna Kumala Dewi*,

dan kedua kucing galau-ku, *Rimo & Acan*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW, atas tuntunan dan kerja kerasnya memperbaiki akhlak serta menjadi suri teladan bagi seluruh umat manusia.

Tujuan tugas akhir perancangan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat akademis guna mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 Jurusan Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul “PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME KATSVARI*”, yang dalam proses penyusunannya, banyak pihak telah ikut membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk itu penulis ucapkan banyak terimakasih setulus hati, semoga Allah Yang Maha Esa senantiasa membalasnya.

Adapun berbagai kritik masukan sangat penulis harapkan dari berbagai pihak dalam usaha menyempurnakan karya perancangan ini. Semoga semua yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Akhir kata, *Wabillahi Taufik Walhidayah Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 4 Juli 2014

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan setinggi-tingginya kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, dan segala nikmat yang telah Ia karuniakan kepada penulis hingga akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Karya ini merupakan suatu wadah eksplorasi penulis terhadap suatu bentuk desain yang merupakan salah satu fase penting dalam dunia industri, yaitu concept art. Penerapan concept art di Indonesia masih jarang digunakan dan belum berkembang dengan baik. Padahal banyak sumber daya manusia Indonesia yang memiliki potensi untuk berkembang dan berkarir di bidang ini.

Industri kreatif di Indonesia saat ini berkembang sedemikian pesat dan banyak perusahaan – perusahaan game lokal bermunculan. Dengan adanya kecanggihan teknologi informasi, diharapkan memungkinkan untuk melakukan usaha yang mengangkat keadaan lingkungan hidup bagi satwa Indonesia kedalam suatu bentuk media yang mampu meningkatkan pemahaman dan keinginan untuk melestarikan satwa itu sendiri.

Akhirnya karya desain ini dapat terealisasikan dengan semangat dan dorongan dari semua pihak yang telah memotivasi penulis. Mungkin kata-kata berikut ini tak akan cukup mewakili rasa syukur & terima kasih penulis kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan jalan di saat sulit dan kelam.
2. Rasulullah SAW, sebagai pembimbing dan suri tauladan.
3. Ibu Mariani dan Bapak Marsidi, yang selalu mendukung langkah penulis dan telah amat sangat banyak membantu dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan studi. Segala yang penulis miliki takkan pernah cukup untuk membalas jasa-jasamu.
4. Matahari dan sumber inspirasiku, Ratna Kumala. Tanpamu aku sudah menjadi bubur.
5. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Bapak M. Sholahuddin, ST., MT, selaku Ketua Jurusan Desain yang juga telah memberikan begitu banyak masukan pada saat ujian skripsi ini.
8. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah menggemparkan penyusun tentang kesadaran berdisiplin.
9. Bapak Dr. Prayanto W.H., M.Sn, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan kesempatan kepada penulis agar dapat menyelesaikan studi.
10. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn, selaku dosen pembimbing II yang telah berbaik hati membimbing penulis.
11. Bapak FX. Widyatmoko. M.Sn. selaku penguji ahli pada ujian Tugas Akhir ini, atas kritik dan masukanya saat ujian skripsi berlangsung.
12. Sahabatku, Sekar, Ayu, Ajeng yang selalu peduli. *You're awesome!*
13. Teman-teman ng-otot, Ihsan Said, Amirul, dan Gilang Takoyaki.
14. Ade Ope beserta printernya. *Makasih* banyak, Pe.
15. Bowo, Hendi, Elza, Tata, yang selalu memotivasi. Ayo karaoke!
16. Rama & Nida, makasih saran buat karyanya.
17. Ardian Hidayat yang banyak memberikan saran. Takkan kulupakan, *bro*
18. Stormy (Tomi) yang berbaik hati memberikan saran, masukan, dan solusi. Kamu luar biasa. *Without you, this won't happen bro. Gracias!*
19. Dua sejoli Maman dan Oni yang banyak memberikan referensi dan kegalauan.
20. Special thank's buat Anggun, Ardes, Bertha, Dani, Dipo, Endro Artendz, Heru Krunchy, Kocok Mahardika, Tintun, Udin Nonesign.
21. Seluruh teman angkatan 2005, 2006, 2007 (SapoeLidie!), 2008, 2009, 2010, 2011 untuk semua perbincangan yang menjadi inspirasi.
22. Seluruh pihak yang turut membantu tapi terlupa untuk disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak. Terima kasih banyak. Saya berhutang budi.

Yogyakarta, 4 Juli 2014

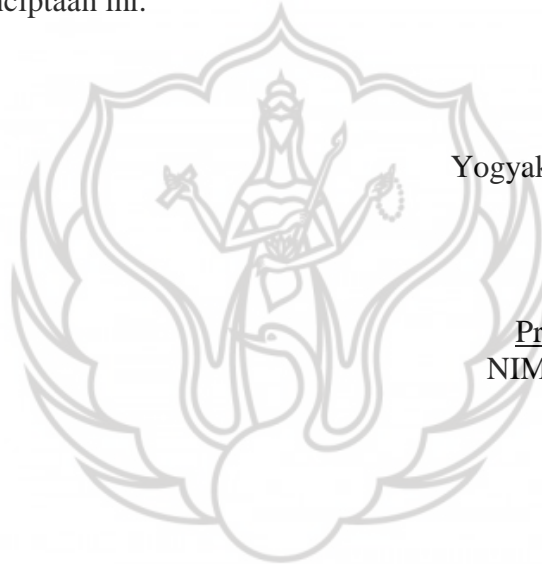
Penyusun

Prisma Simpati
NIM: 071 1600 024

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh materi dalam Tugas Akhir Penciptaan ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, kecuali yang disebutkan sumbernya dengan jelas dalam Tugas Akhir Penciptaan ini.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, apabila nanti dikemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia dituntut menurut ketentuan perundang-undangan yang berlaku dan bersedia melepas segala hak yang melekat pada gelar yang saya peroleh berdasarkan karya Tugas Akhir Penciptaan ini.



Yogyakarta, 4 Juli 2014

Penyusun

Prisma Simpati
NIM: 071 1600 024

ABSTRAK

Concept art merupakan salah satu elemen penting yang tak dapat dipisahkan dalam proses produksi. Berbagai produk dan media saat ini membutuhkan *concept art* sebagai sumber inspirasi visual sebagai alternatif visual sebelum proses produksi dimulai. Film animasi dan *video game* adalah beberapa bidang yang membutuhkan *concept art* sebagai faktor krusial dalam proses pra-produksi. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan *concept art* untuk *video game* "Katsvari" yang mengambil tema edukasi informal terhadap satwa langka endemik Indonesia yang kian terancam keberadaannya. Menggunakan metode asimilasi bentuk geometris dengan distorsi pada bentuk nyata satwa endemik Indonesia untuk menciptakan sebuah karakter permainan yang menarik secara visual. Langkah-langkah yang dilakukan antara lain observasi, studi literatur, analisis data, dan studi bentuk visual. Perancangan ini menghasilkan sebuah karya *concept art* yang berisi kumpulan ilustrasi dua dimensi dan alternatif karya desain tokoh atau karakter, dan lokasi tempat dimana permainan berlangsung. Beberapa aspek yang dapat mempengaruhi ketertarikan seseorang dalam memainkan sebuah *game* antara lain, aspek visual, *gameplay*, *storyline*, dan tingkat kesulitan sebuah *game*, terlepas dari genre apapun yang diusung *game* tersebut. Aspek visual dan *storyline*, dapat dirangkum dalam sebuah *concept art* yang dapat dijadikan sebagai *collectible item* bagi penggemar. Perancangan ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat ataupun insan seni yang berniat untuk mendalami dunia seni konsep *game* dan ilustrasi, serta dapat menjadi contoh yang baik untuk menerapkan satwa endemik Indonesia menjadi sebuah konsep *game* yang menarik.

Kata Kunci : *Concept Art, Game, Satwa Endemik Indonesia, Video Game.*

ABSTRACT

Concept art is one of the important elements that can not be separated in the production process. Various products and media today requires concept art as an alternative source of visual inspiration as a visual before the production process begins. Animated films and video games are some areas that need concept art as crucial factors in the pre-production process. The purpose of this study is creating concept art for "Katsvari" video game as an informal education that takes the theme of Indonesian endemic species that are increasingly endangered. Using the assimilation of geometric shapes with the distortion on the form of real endemic Indonesian animals to create a game characters that visually appealing. The steps taken during the process such as observations, literature study, data analysis, and study of the visual form. The result of this study is a concept art that contains a collection of two-dimensional illustration and alternative design for figures or character, and the location where the game takes place. Some aspects that can affecting a person interest of playing a game such as, visual aspect, gameplay, the storyline, and difficulty level of the game, regardless of any genre carried by the game. Visual aspect and storyline, can be summarized in a concept art that can be used as a collectible items for fans. This design is expected to be useful for the people or art community whom intend to explore the world of concept art of games and illustrations, as well as can be a good example to take Indonesian endemic animals as an inspiration to make an interesting game.

Keywords : Concept Art, Game, Indonesian Endemic Animals, Video Game.

DAFTAR ISI

	Hal.
Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Ucapan Terima Kasih.....	v
Pernyataan Keaslian.....	vii
Abstrak.....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Ruang Lingkup Perancangan.....	5
D. Tujuan Perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan.....	6
1. Manfaat Bagi Mahasiswa.....	6
2. Manfaat bagi praktisi Desain Komunikasi Visual.....	6
3. Manfaat bagi masyarakat.....	6
4. Manfaat bagi <i>target audience</i>	6
F. Metode Perancangan.....	6
1. Metode Pengumpulan Data.....	6
2. Metode Analisis Data.....	7
G. Skematika Perancangan.....	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	8
A. Identifikasi Judul.....	8

B. Definisi dan Landasan Teori.....	8
1. <i>Concept Art</i>	8
a. Definisi <i>Concept Art</i>	8
b. Sejarah <i>Concept Art</i>	9
c. Elemen <i>Concept Art</i>	13
2. Tinjauan Tentang <i>Game</i>	17
a. Definisi <i>Game</i>	17
b. Definisi <i>Genre Game</i>	17
3. Tinjauan <i>Real Time Strategy Game</i>	17
a. Definisi <i>Real Time Strategy Game</i>	17
b. Sejarah <i>Real Time Strategy Game</i>	18
4. Klasifikasi Pekerjaan Dalam Industri <i>Game</i>	24
a. <i>Programmer</i>	24
b. <i>Artist</i>	24
c. <i>Designer</i>	27
d. <i>Producer</i>	28
e. <i>Tester</i>	28
f. <i>Composer</i>	29
g. <i>Sound Designer</i>	29
h. <i>Writer</i>	29
5. Indikator Dalam <i>Game</i>	29
a. <i>HP</i>	30
b. <i>MP/SP</i>	30
c. <i>AP</i>	30
d. <i>Skill</i>	30
e. <i>Ammo</i>	30
f. <i>Shield/Armor</i>	30
g. <i>Damage</i>	30
h. <i>Coin/Gold</i>	31
i. <i>Buff</i>	31
j. <i>Nickname</i>	31

k. <i>Quest</i>	31
l. <i>Exp</i>	31
m. <i>Char Level</i>	31
n. <i>Map</i>	31
o. <i>Combo</i>	32
p. <i>Stat</i>	32
6. Ilustrasi Dalam <i>Concept Art Game</i>	33
a. Gaya Ilustrasi.....	33
b. Warna.....	35
7. Tinjauan Tentang Satwa Langka.....	39
a. <i>IUCN Red List</i>	39
b. Data Hewan.....	42
8. Data Referensi.....	57
a. Jubah Perang (<i>Armor</i>).....	57
b. Pedang.....	58
c. <i>Businessman Suit</i>	58
d. <i>Monocular Glass</i>	59
e. <i>Jet Wing</i>	59
f. <i>Lab Coat</i>	59
g. <i>Nametag</i>	59
h. <i>Google (Kacamata)</i>	60
i. Serbuk Mesiu.....	60
j. Hutan Hujan Tropis.....	60
k. Air Terjun.....	60
l. Gunung.....	61
m. Daerah Hutan Bebatuan.....	61
n. Hutan Bakau.....	61
o. Rawa.....	61
p. Pulau Tropis.....	62
q. Pantai.....	62
C. Tinjauan Tentang Copelabs.....	62

D. Interpretasi.....	64
E. Analisis.....	68
1. Identifikasi <i>Game</i> Katsvari.....	68
2. Identifikasi <i>Concept Art Game</i> Katsvari.....	68
3. Segmentasi.....	69
a. Geografis.....	69
b. Demografis.....	69
c. Psikografis.....	70
d. Perilaku.....	70
4. Analisis 5W+1H.....	70
a. <i>What?</i>	70
b. <i>Where?</i>	70
c. <i>When?</i>	71
d. <i>Why?</i>	71
e. <i>Who?</i>	71
f. <i>How?</i>	71
F. Kesimpulan.....	71
BAB III KONSEP DESAIN.....	73
A. Tema Perancangan.....	73
B. Konsep Kreatif.....	73
1. Bentuk Penyajian.....	73
2. Media Pendukung.....	74
3. Fakta Unik.....	74
C. Tujuan Kreatif.....	74
D. Konsep Media.....	75
E. Tujuan Media.....	75
F. Konsep Perancangan <i>Concept Art</i>	76
1. Judul.....	76
2. <i>Setting</i>	76
3. Konten Dalam <i>Concept Art Game</i> Katsvari	76

a. Karakter Utama.....	77
b. Karakter Pendukung.....	90
c. Lokasi.....	92
4. Alur Cerita Dalam <i>Game</i>	94
5. Layout <i>Concept Art Game Katsvari</i>	95
a. Konsep Sampul.....	95
b. Konsep Logo.....	95
c. Konsep Font.....	96
d. Konsep Isi Halaman.....	97
G. Tahap Pembuatan <i>Concept Art Game Katsvari</i>	102
1. Tahap Perancangan Karakter Dan Atribut Pendukungnya.....	102
2. Tahap Perancangan Buku <i>Concept Art</i>	103
H. Biaya Perancangan.....	104
BAB IV VISUALISASI.....	108
A. Proses Asimilasi dan Distorsi Bentuk.....	108
B. Proses Pengembangan Karakter.....	112
C. Proses Perancangan Karakter.....	117
D. Karakter Final.....	121
E. Sketsa Layout.....	126
F. Layout Final.....	131
G. Merchandise.....	143
BAB V PENUTUP.....	146
A. Kesimpulan.....	146
B. Saran.....	147
DAFTAR PUSTAKA.....	149
LAMPIRAN.....	151

DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 1 : Karakter <i>Garudamon</i> (serial animasi <i>Digimon 2</i>)	3
Gambar 2 : Karakter Gatotkaca (<i>game online Lost Saga</i>)	3
Gambar 3 : Buick Y-Job 1938.....	10
Gambar 4 : Poster Film Animasi <i>Snow White and Seven Dwarfs</i>	11
Gambar 5 : <i>Screenshot</i> Konsep Karakter FF XIV.....	13
Gambar 6 : <i>Screenshot</i> Konsep Senjata FF XIV.....	14
Gambar 7 : <i>Screenshot</i> Konsep <i>Armor</i> FF XIV.....	14
Gambar 8 : <i>Screenshot</i> Konsep <i>Environment</i> FF XIV.....	15
Gambar 9 : <i>Screenshot</i> Konsep <i>Item</i> Darksiders 2.....	15
Gambar 10 : <i>Screenshot</i> Konsep <i>Equipment</i> Darksiders 2.....	16
Gambar 11 : <i>Screenshot</i> <i>User interface</i> Game Dota2.....	16
Gambar 12 : <i>Game</i> Stonkers.....	18
Gambar 13 : <i>Game</i> Herzog Zwei.....	19
Gambar 14 : <i>Game</i> Mega Lo Mania (MLM)	20
Gambar 15 : <i>Game</i> Dune2.....	20
Gambar 16 : <i>Game</i> Age of Empires.....	22
Gambar 17 : <i>Game</i> StarCraft.....	22
Gambar 18 : Gaya Visualisasi Semi-Konseptual.....	34
Gambar 19 : Gaya Visualisasi Realistik.....	35
Gambar 20 : Gaya Visualisasi Kartunal.....	35
Gambar 21 : Lingkaran Warna.....	36
Gambar 22 : Skema Warna Kontras Komplementer.....	36
Gambar 23 : Contoh Skema Warna Kontras Komplementer.....	36
Gambar 24 : Skema Warna Split Komplementer.....	37
Gambar 25 : Contoh Skema Warna Split Komplementer.....	37
Gambar 26 : Skema Warna Analogus.....	37
Gambar 27 : Contoh Skema Warna Analogus.....	38
Gambar 28 : Skema Warna Triadik.....	38
Gambar 29 : Contoh Skema Warna Triadik.....	38

Gambar 30 : Contoh Penambahan <i>Tone</i> , <i>Tint</i> , dan <i>Shade</i>	39
Gambar 31 : Harimau Sumatra.....	42
Gambar 32 : Orangutan Sumatra Jantan Dewasa.....	44
Gambar 33 : Badak Cula Satu.....	46
Gambar 34 : Elang Jawa.....	48
Gambar 35 : Pesut Mahakam.....	50
Gambar 36 : Babirusa.....	52
Gambar 37 : Kakatua Jambul Kuning.....	54
Gambar 38 : Ekidna Moncong Panjang.....	55
Gambar 39 : Kura-Kura Paruh Betet.....	57
Gambar 40 : <i>Erza Scarlet's Adamantine Armor</i>	58
Gambar 41 : <i>Blade of Chaos (God of War)</i>	58
Gambar 42 : <i>Bussinessman Suit</i>	58
Gambar 43 : <i>Monocular Glass</i>	59
Gambar 44 : <i>Jet Wing</i>	59
Gambar 45 : <i>Lab Coat</i>	59
Gambar 46 : <i>Nametag</i>	59
Gambar 47 : <i>Google</i>	60
Gambar 48 : Mesiu.....	60
Gambar 49 : Hutan Hujan Tropis.....	60
Gambar 50 : Air Terjun.....	60
Gambar 51 : Gunung.....	61
Gambar 52 : Daerah Hutan Bebatuan.....	61
Gambar 53 : Hutan Bakau.....	61
Gambar 54 : Rawa.....	61
Gambar 55 : Pulau Tropis.....	62
Gambar 56 : Pantai.....	62
Gambar 57 : Copelabs <i>Company Logo</i>	62
Gambar 58 : Desain Karakter dan Lokasi Game "Darksiders".....	65
Gambar 59 : Desain Senjata dan Musuh Game "Darksiders".....	66
Gambar 60 : Desain Emblem dan Logo Game "Darksiders".....	66

Gambar 61 : Sketsa Logotype “Katsvari”	95
Gambar 62 : Alternatif Logotype “Katsvari”	96
Gambar 63 : Logotype “Katsvari”	96
Gambar 64 : Proses Asimilasi dan distorsi bentuk Harimau Sumatra.....	108
Gambar 65 : Proses Asimilasi dan distorsi bentuk Orangutan Sumatra.....	108
Gambar 66 : Proses Asimilasi dan distorsi bentuk Badak Cula Satu.....	109
Gambar 67 : Proses Asimilasi dan distorsi bentuk Elang Jawa.....	109
Gambar 68 : Proses Asimilasi dan distorsi bentuk Pesut Mahakam.....	110
Gambar 69 : Proses Asimilasi dan distorsi bentuk Babirusa.....	110
Gambar 70 : Proses Asimilasi dan distorsi bentuk Kakatua Jambul Kuning.....	111
Gambar 71 : Proses Asimilasi dan distorsi bentuk Ekidna Moncong Panjang...	111
Gambar 72 : Proses Asimilasi dan distorsi bentuk Kura-Kura Hutan Sulawesi.	112
Gambar 73 : Proses Pengembangan Karakter Harimau Sumatra.....	112
Gambar 74 : Proses Pengembangan Karakter Orangutan Sumatra.....	113
Gambar 75 : Proses Pengembangan Karakter Badak Cula Satu.....	113
Gambar 76 : Proses Pengembangan Karakter Elang Jawa.....	114
Gambar 77 : Proses Pengembangan Karakter Pesut Mahakam.....	114
Gambar 78 : Proses Pengembangan Karakter Babirusa.....	115
Gambar 79 : Proses Pengembangan Karakter Kakatua Jambul Kuning.....	115
Gambar 80 : Proses Pengembangan Karakter Ekidna Moncong Panjang.....	116
Gambar 81 : Proses Pengembangan Karakter Kura-Kura Hutan Sulawesi.....	116
Gambar 82 : Proses Perancangan Karakter Harimau Sumatra.....	117
Gambar 83 : Proses Perancangan Karakter Orangutan Sumatra.....	117
Gambar 84 : Proses Perancangan Karakter Badak Cula Satu.....	118
Gambar 85 : Proses Perancangan Karakter Elang Jawa.....	118
Gambar 86 : Proses Perancangan Karakter Pesut Mahakam.....	119
Gambar 87 : Proses Perancangan Karakter Babirusa.....	119
Gambar 88 : Proses Perancangan Karakter Kakatua Jambul Kuning.....	120
Gambar 89 : Proses Perancangan Karakter Ekidna Moncong Panjang.....	120
Gambar 90 : Proses Perancangan Karakter Kura-Kura Hutan Sulawesi.....	121
Gambar 91 : Karakter Final Harimau Sumatra.....	121

Gambar 92 : Karakter Final Orangutan Sumatra.....	122
Gambar 93 : Karakter Final Badak Cula Satu.....	122
Gambar 94 : Karakter Final Elang Jawa.....	123
Gambar 95 : Karakter Final Pesut Mahakam.....	123
Gambar 96 : Karakter Final Babirusa.....	124
Gambar 97 : Karakter Final Kakatua Jambul Kuning.....	124
Gambar 98 : Karakter Final Ekidna Moncong Panjang.....	125
Gambar 99 : Karakter Final Kura-Kura Hutan Sulawesi.....	125
Gambar 100 : Tipikal layout tipe A.....	126
Gambar 101 : Tipikal layout tipe B.....	126
Gambar 102 : Tipikal layout tipe C.....	126
Gambar 103 : Tipikal layout tipe D.....	127
Gambar 104 : Tipikal layout tipe E.....	127
Gambar 105 : Tipikal layout tipe F.....	127
Gambar 106 : Tipikal layout tipe G.....	128
Gambar 107 : Tipikal layout tipe H.....	128
Gambar 108 : Tipikal layout tipe I.....	128
Gambar 109 : Tipikal layout tipe J.....	129
Gambar 110 : Tipikal layout tipe K.....	129
Gambar 111 : Tipikal layout tipe L.....	129
Gambar 112 : Tipikal layout tipe M.....	130
Gambar 113 : Tipikal layout tipe N.....	130
Gambar 114 : Tipikal layout tipe O.....	130
Gambar 115 : <i>Cover The Concept Art of Katsvari Game</i>	131
Gambar 116 : <i>Halaman 1 The Concept Art of Katsvari Game</i>	131
Gambar 117 : <i>Halaman 2-3 The Concept Art of Katsvari Game</i>	132
Gambar 118 : <i>Halaman 4-5 The Concept Art of Katsvari Game</i>	132
Gambar 119 : <i>Halaman 6-7 The Concept Art of Katsvari Game</i>	132
Gambar 120 : <i>Halaman 8-9 The Concept Art of Katsvari Game</i>	133
Gambar 121 : <i>Halaman 10-11 The Concept Art of Katsvari Game</i>	133
Gambar 122 : <i>Halaman 12-13 The Concept Art of Katsvari Game</i>	133

Gambar 123 : Halaman 14-15 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	134
Gambar 124 : Halaman 16-17 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	134
Gambar 125 : Halaman 18-19 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	134
Gambar 126 : Halaman 20-21 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	135
Gambar 127 : Halaman 22-23 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	135
Gambar 128 : Halaman 24-25 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	135
Gambar 129 : Halaman 26-27 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	136
Gambar 130 : Halaman 28-29 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	136
Gambar 131 : Halaman 30-31 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	136
Gambar 132 : Halaman 32-33 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	137
Gambar 133 : Halaman 34-35 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	137
Gambar 134 : Halaman 36-37 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	137
Gambar 135 : Halaman 38-39 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	138
Gambar 136 : Halaman 40-41 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	138
Gambar 137 : Halaman 42-43 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	138
Gambar 138 : Halaman 44-45 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	139
Gambar 139 : Halaman 46-47 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	139
Gambar 140 : Halaman 48-49 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	139
Gambar 141 : Halaman 50-51 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	140
Gambar 142 : Halaman 52-53 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	140
Gambar 143 : Halaman 54-55 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	140
Gambar 144 : Halaman 56-57 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	141
Gambar 145 : Halaman 58-59 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	141
Gambar 146 : Halaman 60-61 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	141
Gambar 147 : Halaman 62-63 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	142
Gambar 148 : Halaman 64 <i>The Concept Art of Katsvari Game</i>	142
Gambar 149 : Desain Poster.....	143
Gambar 150 : Desain <i>T-shirt</i>	144
Gambar 151 : Desain <i>Mousepad</i>	144
Gambar 152 : Desain <i>cutting sticker</i>	145

DAFTAR TABEL

	Hal.
Tabel 1 Skematika Perancangan.....	7
Tabel 2 Gaya Visual <i>concept art game</i> “Katsvari”	34
Tabel 3 Deskripsi Isi Halaman.....	97



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan habitat alami bagi 3 dari 10 satwa paling langka di dunia. Menempati urutan pertama adalah Badak Jawa atau lebih dikenal dengan nama Badak Cula Satu (*Rhinoceros Sondaicus*), disusul oleh Harimau Sumatra (*Panthera Tigris ssp. Sumatrae*) pada urutan ke empat, dan Gajah Pigmi Kalimantan (*Elephas Maximus ssp. Borneensis*) pada urutan ke tujuh (Wootliff, 2009). Semakin suramnya keberadaan satwa endemik Indonesia ditengarai oleh aktivitas perburuan liar, rusaknya habitat alami hewan tersebut, dan kurangnya *public awareness* (kesadaran masyarakat) terhadap kelangsungan hidup fauna langka Indonesia. Masyarakat, terutama generasi muda pun terkesan tidak peduli dengan peristiwa yang terjadi dikarenakan kurangnya pemahaman dan pengetahuan terhadap fauna-fauna endemik Indonesia.

Agar dapat menarik minat masyarakat khususnya generasi muda dalam mengenal ragam fauna khas Indonesia, kita harus menggunakan cara yang menarik sebelum satwa-satwa tersebut benar-benar punah dari muka bumi, dengan harapan semakin banyak masyarakat yang peduli dan ikut berperan dalam upaya melestarikan lingkungan. Salah satu cara adalah dengan permainan atau sering disebut *game*. Sebuah *game* menjadi menarik karena menyuguhkan interaksi kepada pengguna *game* (*gamer*), jadi pemain merasa dilibatkan dalam menyerap informasi. Sebagai contoh, sebuah *game* berbahasa Inggris akan merangsang minat seseorang untuk mempelajari bahasa Inggris. Sekarang ini, *game* telah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual (Henry, 2010: 8). Sebuah *game* juga dapat difungsikan sebagai media baru dalam menyampaikan informasi karena masa sekarang *game* telah menjadi sebuah kultur yang terus berkembang sesuai dengan zaman.

Game atau permainan dapat didefinisikan sebagai sebuah aktifitas yang memiliki satu atau lebih pemain, memiliki tujuan, peraturan, tantangan, interaksi, dan syarat dalam menentukan kemenangan. Sesuai dengan pernyataan Rogers (2010: 3) yang menyebutkan bahwa, “*a game is an activity that requires at least one player, has rules, has a victory condition.*” Sebuah permainan saling mempengaruhi kondisi antar pemainnya. Umumnya sebuah permainan menggunakan alat peraga khusus dalam memainkannya. Kunci utama dalam sebuah alat peraga permainan adalah keseimbangan (*balance*), yang berarti alat peraga permainan harus memiliki nilai seimbang dan membiarkan pemain yang menentukan strategi dalam menggunakan alat peraga untuk meraih kemenangan.

Dari berbagai macam *game* yang beredar banyak diantaranya menggunakan hewan mitologi dan fantasi sebagai karakter, namun belum ada *game* yang khusus mengangkat tema satwa langka terutama dari Indonesia sebagai karakter untuk ide dasar perancangan. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Widi Astoto dalam Tugas Akhirnya yang berjudul “Perancangan *Game* Bergenre FPS (*First Person Shooter*) dengan Tema Pertempuran 10 Nopember 1945 Surabaya” (2009: 2-3), “Keinginan masyarakat yang menginginkan judul-judul yang bertema lokal juga dapat dilihat dari poling yang menyatakan bahwa 64.4% dari 100 orang responden menyatakan tertarik dan menginginkan *game* yang mengangkat tema lokal.” Beberapa contoh yang menggunakan ide dasar bertema Indonesia dapat ditemukan dalam animasi berseri “Digimon”, dan *game online* “Lost Saga”, meskipun dua judul permainan tersebut bukan hasil karya perusahaan pembuat *game* (*game developer*) Indonesia.



Gambar 1: Karakter *Garudamon* dalam serial animasi *Digimon Adventure 02*.
(sumber : <http://digimon.wikia.com/wiki/Garudamon>, tayang perdana tahun 2000)



Gambar 2: Karakter Gatotkaca (*Gatogacha*) dalam *game online Lost Saga*.
(sumber : <http://lsheroes.com/heroes/gatogacha-hero/>, debut tahun 2011)

Sesederhana apapun permainan yang ditawarkan, sebuah *game* tidak dapat dilepaskan dari *concept art*. *Concept art* adalah sebuah desain awal yang dapat dijadikan pedoman dan inspirasi bagi *artist* lain dalam pengembangan sebuah *game* (Kennedy, 2013: 67). *Concept artist* adalah orang yang merancang segala sesuatu yang terlihat dalam sebuah *game*, mulai dari karakter, lokasi, obyek, *user interface*, logo, dan asesoris pendukung lainnya menggunakan media tradisional, komputer, maupun gabungan dari keduanya. Di dalam sebuah tim pengembang *game*, *artist* memiliki spesialisasi dan *job description* berbeda-beda. Dalam bukunya, Rogers (2010: 14)

mengklasifikasikan *artist* menjadi, *concept artist*, *storyboard artist*, *3-D modelers*, *environmental artist*, *texture artist*, *visual effect artist*, *user interface artist*, *animators*, *technical artist*, dan *art director*. Semuanya dengan spesialisasi *field* yang berbeda. Tugas dari seorang *concept artist* dibatasi pada perancangan awal dari segala kebutuhan visual dalam sebuah *game* atau sering disebut *asset*.

Untuk menarik minat generasi muda dalam mengenal ragam fauna khas Indonesia sekaligus meningkatkan pamor Indonesia di kancah *game* dunia dengan mengangkat konten lokal, COPELABS sebagai *game developer* berinisiatif mengembangkan sebuah *game* dengan konten lokal bertema satwa langka endemik Indonesia karena tema tersebut memiliki potensi yang cukup besar untuk diterima masyarakat, tidak hanya terbatas pada generasi muda Indonesia. Tema seperti ini juga akan memberikan nuansa baru di pasar *game* Indonesia. Penggunaan ide dasar fauna khas Indonesia sebagai karakter *game* akan menjadi lebih menarik apabila beberapa satwa seolah memiliki kemampuan khusus. Contohnya, kura-kura yang memiliki tempurung dapat mematahkan serangan dari lawan.

COPELABS merupakan perusahaan pembuat *game* dari Indonesia yang akan menciptakan *game* dengan tema satwa langka Indonesia yang diberi judul “KATSVARI”. Katsvari berasal dari kata Kasuari yang diplesetkan menjadi bentuk yang lebih menarik dan orisinil. Kasuari sendiri merupakan salah satu hewan endemik Indonesia yang diangkat sebagai tema pembuatan *game* ini menjadi ide dasar judul *game*. *Game* ini mengambil *setting* fantasi dengan satwa langka khas Indonesia sebagai ide dasar perancangan. *Game* ini bertujuan untuk menambah wawasan pemain sekaligus memberi informasi tentang status dan fakta mengenai hewan terkait dengan cara yang menarik.

Concept art dirancang berdasarkan informasi yang diterima dari COPELABS sebagai lembaga tempat penulis bernaung. Informasi yang didapat berupa *Game Design Development* atau dapat diartikan sebagai rancangan dan ide dasar permainan beserta *asset* yang dibutuhkan di dalam

game tanpa harus mengkhawatirkan masalah biaya, distribusi, kerjasama, dan lainnya.

Concept art yang ada kemudian diterbitkan dalam bentuk buku yang akan dipublikasikan kepada para penggemar untuk mendongkrak popularitas dan penjualan *game* Katsvari nantinya. Buku ini berisi kumpulan ilustrasi mulai dari pengembangan karakter, lokasi, dan item pendukung dengan disertai fakta-fakta unik dan menarik seputar satwa tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik rumusan masalah. Bagaimana merancang *concept art game* “Katsvari” yang dapat merangsang minat generasi muda dalam mengenal satwa langka endemik Indonesia?

C. Batasan Ruang Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan meliputi konsep dari segala kebutuhan visual yang dibutuhkan dalam permainan berdasarkan *Game Design Development*. Media utama yang menjadi alat promosi *game* "Katsvari" adalah buku *concept art* yang berisi konsep serta gagasan visual untuk *game* "Katsvari".

Lingkup perancangan media utama (buku) *concept art game* "Katsvari" antara lain:

1. Perancangan konsep karakter permainan dengan ide dasar satwa langka endemik Indonesia.
2. Perancangan konsep *environment* berdasarkan habitat alami daerah tropis Indonesia.
3. Perancangan konsep properti atau *item* yang dibutuhkan dalam permainan.
4. Perancangan layout buku *concept art game* "Katsvari" beserta segala aspek yang terkandung di dalamnya.

Selain itu, media pendukung yang dibutuhkan dalam mempromosikan *concept art* dan *game* "Katsvari" adalah poster, stiker, *t-shirt* dan *mousepad*.

D. Tujuan Perancangan

Merancang *concept art game* “Katsvari” bertema satwa langka khas Indonesia dengan tujuan memperkenalkan *game* “Katsvari” sekaligus memperluas wawasan generasi muda mengenai satwa langka melalui media *concept art* dari permainan ini.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi mahasiswa:
 - a. Menjadi panduan perancangan *concept art*.
 - b. Menjadi panduan perancangan *game*.
 - c. Menghasilkan karya yang dapat dijadikan *portfolio*.
 - d. Menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan mahasiswa di Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Manfaat bagi praktisi Desain Komunikasi Visual:
 - a. Memacu dan melatih untuk berpikir lebih cerdas dan kreatif dalam mengolah objek visual agar lebih komunikatif dan bermanfaat.
 - b. Menjadi rujukan atau bahan referensi bagi mahasiswa lain dalam pengembangan dan perancangan *concept art* sebuah *game*.
3. Manfaat bagi masyarakat:
 - a. Mengenal jenis satwa langka yang dilindungi di Indonesia.
 - b. Menambah wawasan mengenai fauna khas Indonesia.
4. Manfaat bagi *target audience*:
 - a. Mengetahui konsep visual *game* Katsvari.
 - b. Menambah wawasan mengenai satwa endemik Indonesia.

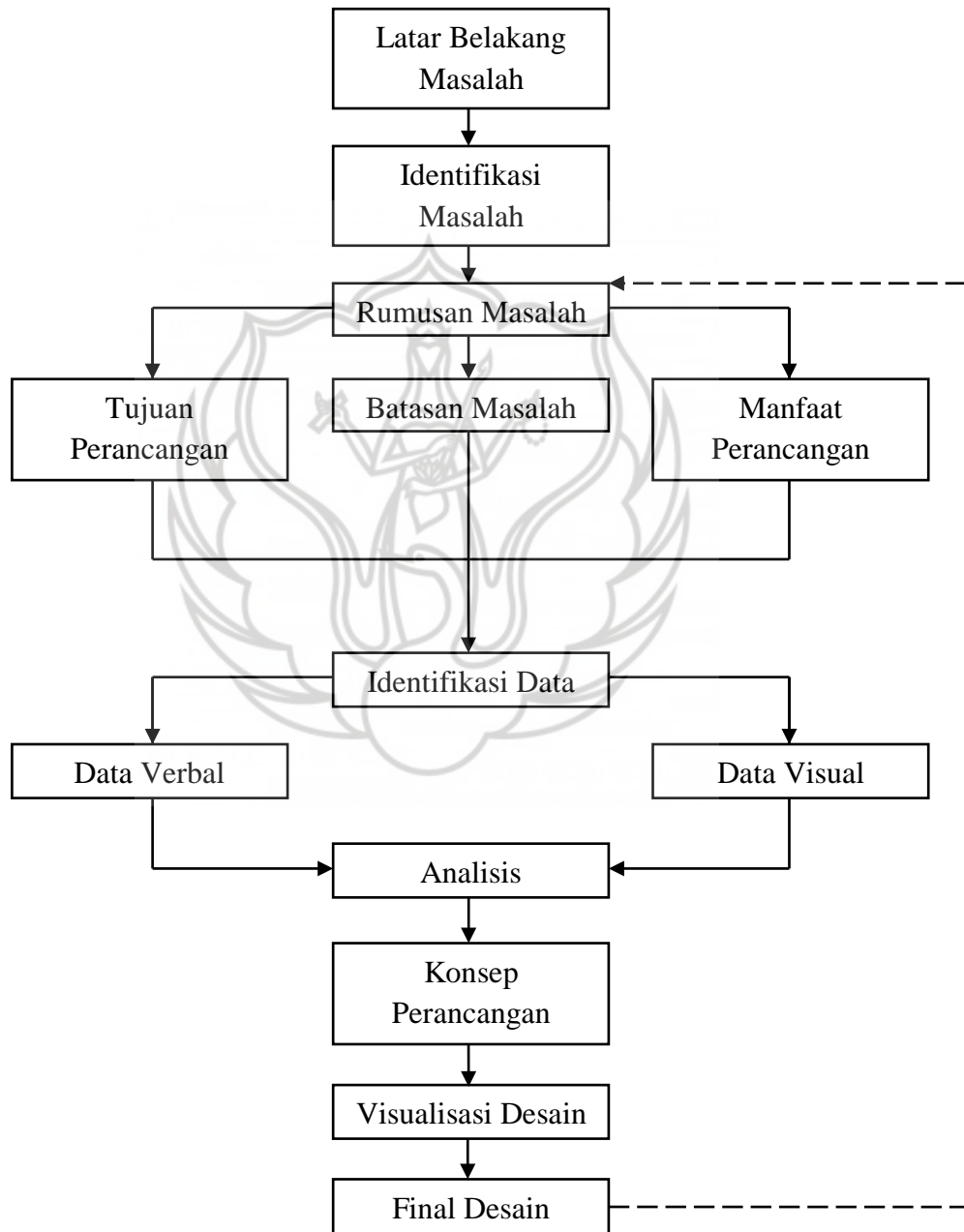
F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Studi Pustaka, untuk menemukan literatur yang dapat dijadikan referensi dalam perancangan.
 - b. Dokumentasi, untuk mendapatkan data pendukung data hasil studi pustaka yang dibutuhkan.

2. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan metode 5W+1H agar mendapatkan hasil perancangan yang maksimal.

G. Skematika Perancangan



Tabel 1: Skematika Perancangan