

JURNAL
PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*
THE ADVENTURE OF SAKA



Wahyu Rizal Yoga Pamungkas
NIM 1212253024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME THE ADVENTURE OF SAKA*

Diajukan oleh Wahyu Rizal Yoga Pamungkas NIM 1212253024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 Oktober 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



**Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual**

Indria Maharsi, M.Sn.
NIP: 19720909 200812 1 001

JURNAL
PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*
THE ADVENTURE OF SAKA

oleh :
Wahyu Rizal Yoga Pamungkas
NIM 1212253024

A. Abstrak

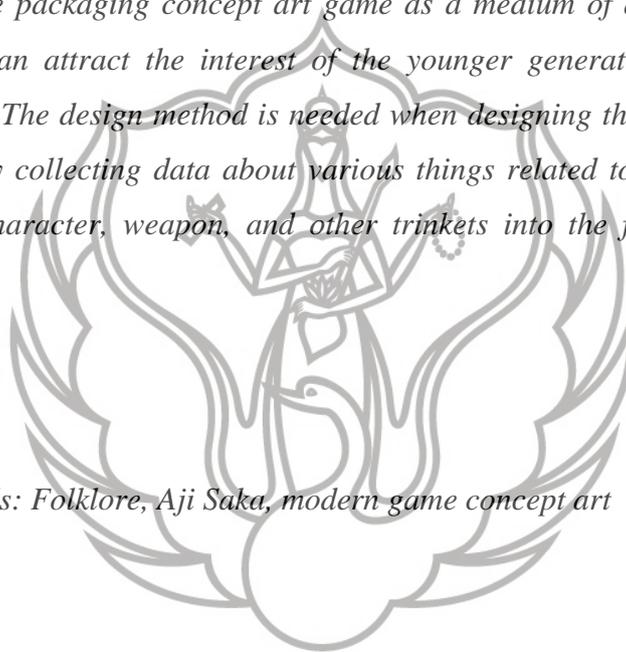
Cerita Rakyat merupakan warisan budaya leluhur yang sangat berharga. Patutlah warisan budaya tersebut untuk dijaga kelestariannya yang nantinya diwariskan kembali kegenerasi berikutnya. Generasi muda di jaman sekarang ini sudah mulai melupakan cerita rakyat tersebut, akibatnya banyak yang tidak tahu dan tidak ingin mengetahui tentang cerita rakyat. Cerita rakyat juga sudah dianggap kuno bagi generasi muda jaman sekarang. Ditakutkan nantinya cerita rakyat terutama Aji Saka akan lenyap karena tidak ada seorangpun dari generasi selanjutnya mengetahui tentang cerita ini. Perancangan *concept art game The Adventure Of SAKA* ini diharapkan bisa menjadi solusi untuk memberikan kembali ruang eksistensi cerita rakyat Aji Saka dikalangan generasi muda. Dengan strategi menggunakan *kemasan concept art game* sebagai media penyampaian, diharapkan bisa menarik minat generasi muda mengetahui kembali cerita rakyat ini. Metode perancangan sangat dibutuhkan ketika merancang *concept art game* ini, dengan mengumpulkan data mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan cerita Aji Saka dari tempat, karakter, senjata, dan pernak – pernik lainnya kedalam bentuk buku *concept art game*.

Kata Kunci : Cerita rakyat, Aji Saka, *concept art game*, modern

Abstract

*Folklore is a valuable ancestral cultural heritage. It is worthy of the cultural heritage to be preserved, which will be inherited from the next generation. Today's young generation has begun to forget the folklore, as a result many don't know and don't want to know about folklore. Folk stories have also been considered old-fashioned for today's young generation. Fear of later folklore especially Aji Saka will disappear because no one from the next generation mengetahui about this story. The design of concept art game *The Adventure Of SAKA* is expected to be a solution to give back the existence of Aji Saka folklore among young generation. With the strategy of using the packaging concept art game as a medium of delivery, it is hoped that it can attract the interest of the younger generation to re-know this folklore. The design method is needed when designing the concept art of this game, by collecting data about various things related to Aji Saka's story of place, character, weapon, and other trinkets into the form of concept art game*

Keywords: Folklore, Aji Saka, modern game concept art



B. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Budaya adalah suatu identitas dari bangsa. Terdapat bermacam – macam budaya yang ada di Indonesia. Nilai – nilai budaya tersebut berikan turun – temurun dari berbagai generasi sebagai cara pandang dalam menjalani kehidupan. Di Jawa terdapat suatu huruf atau yang biasa disebut dengan aksara. Sangat disayangkan memang budaya yang bernilai luhur ini ketika mulai hilang perlahan karna tidak mampu bersaing dengan cerita – cerita modern, dimana cerita modern memanfaatkan teknologi sebagai alat berkomunikasi yang menarik. Pemerintah memang sudah mencoba melestarikan berbagai cerita rakyat dengan buku bergambar, akan tetapi tindakan tersebut dinilai kurang berhasil menarik minat para masyarakat, terutama kalangan pelajar. Budaya membaca di Indonesia masih lemah. Hasil survei sebuah perguruan tinggi di Amerika Serikat menempatkan Indonesia di urutan ke-60 dari 61 negara yang disurvei. Indonesia hanya setingkat lebih baik dari Botswana, sebuah negara miskin di Afrika. Hasil survei tersebut, menurut Erman, tidak berbeda jauh dengan hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2015 yang menunjukkan sebesar (76,5%) masyarakat Indonesia memilih menonton televisi maupun bermain game, dan membaca hanya (23,5%). “Hasil sensus tersebut kian menegaskan, ketika membaca dan menulis belum menjadi budaya bangsa kita. Masyarakat lebih suka menonton atau mendengar dibandingkan membaca apalagi menulis,” kata Erman. Indonesia Membaca (<http://www.paud-dikmas.kemdikbud.go.id/berita/8459.html/>)

Seperti kata pepatah, sekali mendayung dua pulau terlampaui. Hal ini bisa terjadi ketika desainer membuat suatu rancangan game yang dimana selain untuk melestarikan / mempertahankan budaya sendiri, desainer juga bisa memberikan suatu hiburan yang beredukasi untuk segala umur. Game sendiri tentu bukanlah sesuatu yang asing untuk generasi modern. Tak hanya pelajar saja bahkan ibu rumah tanggapun sekarang sudah banyak yang melakukan kegiatan bermain game untuk mengisi waktu istirahatnya. Penggabungan cerita rakyat “Aji Saka” dan

concept art game adalah suatu media pemecahan masalah, dimana para pelajar Indonesia yang sebelumnya tidak mengetahui maupun tidak tertarik terhadap budaya Indonesia seperti cerita rakyat menjadi tertarik dan mengetahui warisan budaya cerita rakyat Indonesia. Perancangan *concept art game* “*The Adventure of Saka*” adalah sebuah inovasi untuk mempertahankan keeksistensian cerita rakyat “Aji Saka” dan cara adaptasi warisan – warisan budaya Indonesia terhadap berbagai cerita fiksi modern di zaman modern.

2. Rumusan/Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah : Bagaimana merancang *concept art game* “*The Adventure of Saka*”, agar dapat mempopulerkan kembali cerita rakyat Aji Saka dikalangan para pelajar Indonesia. Tujuannya ialah merancang *concept art The Adventure of Saka* menjadi suatu *concept art* yang diadaptasi dari setting dan juga cerita rakyat Aji Saka, dan juga mengenalkan kembali cerita rakyat Aji Saka dalam *game*.

C. Metode

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan *concept art game* “*The Adventure of SAKA*” ini adalah metode 5w+1h. Dengan metode ini diharapkan dapat memberikan informasi terhadap perancangan ini.

1) What

Apa tujuan dari *concept art game* “*The Adventure of SAKA*” ini?

Untuk memperkenalkan dan menjaga eksistensi cerita rakyat Aji Saka, dalam bentuk *game*.

2) Who

Siapa target dari dari project ini?

Sasaran / target audience lebih menuju pada kalangan anak remaja sekolah dari SMP dan SMA. Selain itu target dari *concept art game* ini adalah kreator *game*.

3) Where

Dimana karya *concept art* ini akan dipublikasikan?

Concept art “The Adventure of SAKA” akan dipublikasikan secara online dengan menggunakan media sosial seperti facebook, twitter, instagram, deviantart, dan juga melalui website pribadi dari project ini. Selain sebagai trigger publikasi ini ditujukan agar masyarakat memberikan dukungan dari project ini.

4) When

Kapan publikasi akan dilakukan?

Publikasi akan dilakukan ketika sebagian visual untuk promosi sudah siap untuk ditampilkan. Publikasi juga dilakukan dengan cara bertahap agar ada kelanjutan yang akhirnya menjadi promosi jangka panjang sampai project selesai.

5) Why

Kenapa perancangan ini dibuat?

Perancangan *concept art* ini dibuat karena, cerita rakyat dimasa sekarang kurang diminati oleh kaum pelajar khususnya. Hal ini terjadi dikarenakan kemasan yang digunakan untuk mengenalkan cerita rakyat dianggap terlalu kuno dan juga tidak menarik. Perancangan *concept art* ini diharapkan bisa meningkatkan ketertarikan para pelajar untuk mengetahui kembali cerita rakyat Aji Saka dengan kemasan yang berbeda dan menarik yang nantinya *concept art* ini adalah jembatan untuk menuju pembuatan game.

Kesimpulannya, pudarnya cerita rakyat dilingkup anak – anak dan juga remaja Indonesia dikarenakan kurangnya penyampaian maupun pengenalan kepada anak – anak dan juga remaja. Selain itu kurangnya ketertarikan anak – anak maupun remaja dengan pengemasan cerita rakyat yang hanya melalui cerita lisan maupun cerita bergambar saja. Dengan memanfaatkan fenomena *game* yang sedang trend dan juga disukai anak, pembuatan *concept art* “The Adventure of SAKA” merupakan jembatan

agar cerita rakyat mulai dikenal kembali dengan pengemasan yang berbeda (*game*).

D. Hasil Perancangan

Concept art sebagai media untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Aji Saka, merupakan salah satu pilihan ketika buku – buku cerita sudah mulai ditinggalkan. Kelebihan dari *concept art* sendiri adalah sebuah buku konsep bergambar dengan berbagai penjelasan, yang dimana pada buku *concept art* disini berfokus pada *concept art game*. Selain berfungsi sebagai buku konsep, nantinya *concept art game The Adventure Of SAKA* akan dilanjutkan menjadi *game “The Adventure Of SAKA”*. Dengan demikian cerita rakyat yang sudah mulai ditinggalkan diharapkan mendapatkan ruang eksis kembali untuk dikenal dikalangan remaja tentunya, dan juga dikalangan khalayak umum di Indonesia. Pemilihan *genre fantasy* juga merupakan salah satu kekreatifan ketika mengolah cerita Aji Saka menjadi lebih fresh dan segar. Distorsi pada cerita tentu ada, akan tetapi hanya beberapa persen saja, inti pokok dari cerita rakyat tentu secara garis besar dijaga keasliannya. Distorsi dilakukan untuk memberikan efek *fantasy* seperti adanya jurus dan *element – element* seperti api, air, angin dan lain sebagainya. Pada bagian *layout* menggunakan gaya – gaya klasik untuk memberikan kesan jaman kerajaan agar audience bisa merasakan atmosfer jaman dulu dengan balutan *fantasy*. Dengan pengemasan ini, diharapkan audience bisa mengenal kembali dan mengetahui cerita rakyat Aji Saka.



Gambar.1. *Final artwork* dan *preview layout*.



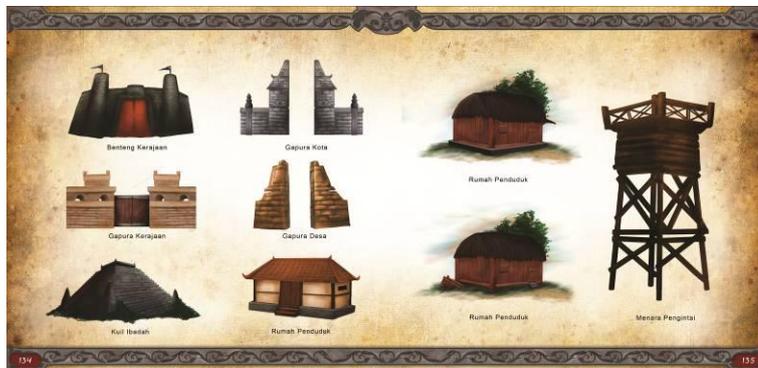
Gambar.2. Final artwork dan preview layout.



Gambar.3. Final artwork dan preview layout.

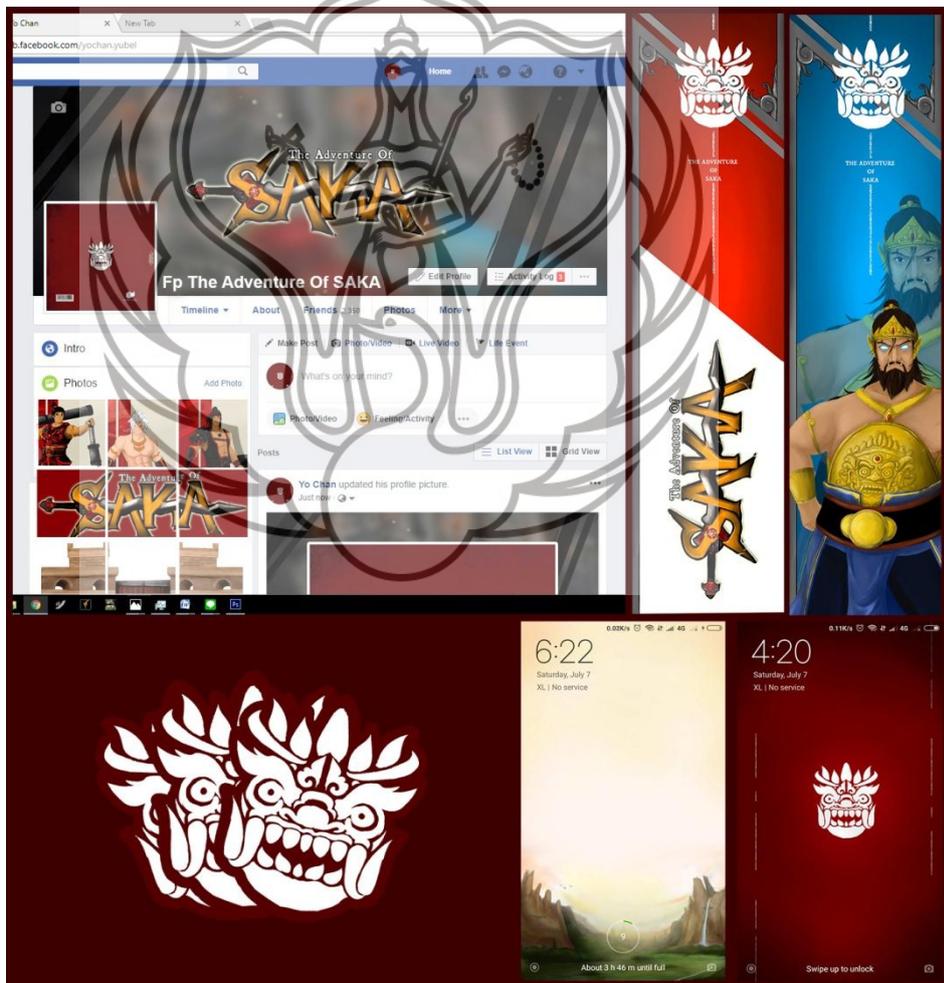


Gambar.4. Final artwork dan preview layout.



Gambar.6. Final artwork dan preview layout.

Untuk membantu keberhasilan *launching* / pemasaran concept art ini digunakanlah beberapa media pendukung seperti fanspage media sosial (facebook), pembatas buku, wallpaper untuk *android*, dan *sticker*. Dari masing – masing media tentu sudah dipertimbangkan kegunaan untuk mendukung concept art tersebut. Untuk *fanspage* nantinya diharapkan bisa menjadi media promosi untuk keseluruhan penjurur masyarakat di Indonesia, hal ini dipilih karna cepatnya penyebaran / viral melalui media sosial. Pembatas buku dan sticker merupakan barang aksesoris yang menarik ketika dijadikan satu dengan buku concept art. Untuk wallpaper sendiri selain sebagai media promosi *concept art The Adventure Of SAKA* juga bisa digunakan sebagai media pengingat / remembering untuk *concept art The Adventure Of SAKA/*



Gambar.7. Final artwork preview media pendukung.

E. Kesimpulan

Cerita rakyat memang tak bisa dipisahkan dari masyarakat Indonesia. Hal ini karena cerita rakyat adalah salah satu warisan budaya bagi negeri Indonesia. Jika masyarakat kehilangan budaya – budaya seperti cerita rakyat bisa dikatakan kehilangan identitasnya sebagai bangsa Indonesia. Dengan mengemas cerita rakyat secara menarik diharapkan bisa memberikan ruang eksistensi di masyarakat Indonesia. Salah satunya dengan membuat *concept art game* “The Adventure of SAKA” yang nantinya akan dijadikan patokan untuk pembuatan gamenya itu sendiri. Dengan begitu para masyarakat umum terutama masyarakat modern yang dimana dalam hal ini sudah hampir tidak mengenal budaya – budaya seperti cerita rakyat itu sendiri. Dengan membuat *concept art game* ini produsen bisa memberikan pengetahuan dan juga hiburan yang mengedukasi masyarakat umum. Dan tentunya sebagai bangsa Indonesia kita bisa menjaga eksistensi cerita rakyat tersebut dengan media lain. Dalam hal ini tentu memerlukan waktu dan juga perjalanan panjang ketika membuat buku *concept art game*. Dari ketika mencari data cerita rakyat Aji Saka yang berhubungan dengan siapa saja karakter yang akan digunakan, setting tempat, kostum dan senjata. Setelah itu masuklah ketahap pemilihan media, yang dilanjutkan ketahap sketsa karakter, environment, senjata, kostum, bangunan. Setelah itu masuklah keproses coloring dan finishing. Tidak hanya sampai situ saja, setelah semua aset *concept art* jadi, masuklah ketahap layouting dan juga pembuatan cover. Selain hal teknis seperti drawing dan layout tentunya ketika proses menggambar memerlukan waktu untuk memberikan kesan – kesan fantasi agar bisa mengikuti selera genre yang diinginkan generasi muda saat ini. Setelah semua proses tersebut terlewati terciptalah buku *concept art game* The Adventure Of SAKA, yang nantinya diharapkan bisa mengenalkan kembali cerita rakyat Aji Saka pada generasi muda, dan selanjutnya diproduksi dalam bentuk game.

Pembuatan *concept art game* bukanlah suatu pekerjaan mudah. Dari berbagai perjalanan pembuatan tersebut bisa dibayangkan, sebagai creator *concept art* harus mempertimbangkan beberapa aspek. Dari segi untuk apa benda ini dibuat, harga, penggalian ide, pencarian data, lamanya waktu yang dibutuhkan ketika produksi, alat yang dibutuhkan dan juga tenaga yang

dibutuhkan. Hal ini perlu dipertimbangkan ketika mahasiswa Dkv sedang menjalani tugas akhir membuat sebuah concept art. Management waktu dan management produksi merupakan kunci utama ketika pembuatan concept art. Dengan merancang dan memberi deadline kapan bagian – bagian dari concept art harus selesai, daftar urutan apa saja yang perlu dikerjakan, dan juga bantuan dari beberapa ilustrator lain untuk mempercepat pengerjaan. Dengan begitu hasil yang maksimal dapat dicapai ketika membuat concept art ini.



F. Daftar Pustaka

Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: PT. Temprint.

<http://www.paud-dikmas.kemdikbud.go.id/berita/8459.html/>

