

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*

BUDAYA ERAU “*BELIMBUR*”

ADAT KUTAI KARTANEGARA BERBASIS ANDROID



PERANCANGAN

Hasnaul Husna

1412320024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*

BUDAYA ERAU “*BELIMBUR*”

ADAT KUTAI KARTANEGARA BERBASIS ANDROID



PERANCANGAN

Hasnaul Husna

1412320024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2019**

Tugas Akhir Penciptaan Perancangan berjudul:


PERANCANGAN CONCEPT ART GAME BUDAYA ERAU "BELIMBUR" ADAT KUTAI KARTANEGARA BERBASIS ANDROID diajukan oleh Hasnaul Husna, NIM 1412320024, 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 April 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. M. Umar Hadi, M.S.
NIP.19580824 198503 1 001

Pembimbing H



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

Cognate



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

Ketua Program Studi



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

Ketua Jurusan



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



Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

Dr. Suasthi Triatmodjo, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

“We'll never know until we try”

- Hasnaul Husna -

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat *Allah Ta'Ala* atas segala limpah berkah dan rahmat-Nya. Tidak lupa, Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada Muhammad *Shallallahu'alaihi Wasallam*, *Alhamdulillah* penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir ini dengan baik, dimana hal tersebut menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME BUDAYA ERAU "BELIMBUR" ADAT KUTAI KARTANEGARA BERBASIS ANDROID*.

Tujuan dari perancangan buku *concept art game* ini adalah agar semakin banyak orang yang peduli dengan adat erau dan menjadi tau salah satu kegiatan erau, *belimbur* ini. Selain itu sebagai salah satu penarik minat, info bagi warga luar Kalimantan Timur untuk dapat berkunjung saat acara Erau dilaksanakan dan agar budaya ini tidak diklaim negara lain. Hasil dari perancangan yang telah dilakukan ini tentunya masih banyak memiliki kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik membangun demi kesempurnaan penyusunan Tugas Akhir ini, serta penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan. semoga bermanfaat bagi banyak pihak, terimakasih.

Yogyakarta, 23 April 2019

Penulis,

Hasnaul Husna
NIM 141232004

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mendapat banyak bantuan dari semua pihak atas doa, masukan dan dukungannya dalam penyelesaian tugas akhir ini. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi DKV.
5. Bapak Drs. M. Umar Hadi, M.S., dosen pembimbing 1 atas bimbingannya selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Andi Haryanto, M.Sn., dosen pembimbing 2 atas bimbingannya selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn., selaku Cognet yang telah memberi banyak masukan dan informasi yang bermanfaat.
8. Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas segala rahmat dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Seluruh dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh Staff dan karyawan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Bapak Wagianto, yang selalu menasehati, membiayai kuliah, dan selalu mendoakan penulis.
12. Ibu Salmiah, yang selalu menyemangati, membantu saat pameran Tugas Akhir dan selalu mendoakan penulis.
13. Mba Annisa Nisfihani, mba kesayangan yang selalu mendukung walau sedang jauh.
14. Hasnaul Ikhtarosa, kembaran yang membantu dalam penulisan Tugas Akhir.
15. Kak Nur Ghazali Baskara Putra, selaku Background atau Environtmen Artist.

16. Husein Abdurrahman, paling banyak berperan dalam Tugas Akhir ini sebagai *Enemy Concept Artist, Weapon Concept Artist, User Interface Concept Artist*, memberikan banyak saran dalam pembuatan Tugas Akhir, ikhlas mengantar penulis bolak-balik kampus dan membantu mendekorasi Pameran Tugas Akhir, dan juga selalu mendoakan penulis.
17. Aulia Mareta Ratri dan Teguh Sulistio, suami istri yang dengan suka rela membantu penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dalam bidang Base Color dan Layouting Tugas Akhir.
18. Irawan Septiyawan Pratama, selaku cadangan *Background* atau *Environment Artist* imba disaat genting dan memberikan masukan *layouting artbook*.
19. Sahabat seperjuangan Tugas Akhir, Mas Fakhri, Mas Slamet, dan Zul.
20. Teman-teman angkatan Luwing.
21. Kepada semua pihak yang tak bisa disebutkan satu per satu, terimakasih sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 23 April 2019

Hasnaul Husna
NIM. 1412320024

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya yang bertanda-tangan di bawah ini:

Nama : Hasnaul Husna
NIM : 1412320024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul “**Perancangan Concept Art Game Budaya Erau ‘Belimbur’ Adat Kutai Kartanegara Berbasis Android**” 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 bagian dari sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 April 2019

Hasnaul Husna
NIM. 1412320024

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Hasnaul Husna
NIM : 1412320024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya tugas perancangan yang berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* BUDAYA ERAU “*BELIMBUR*” ADAT KUTAI KARTANEGARA BERBASIS ANDROID**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia 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 izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 23 April 2019

Hasnaul Husna
NIM. 1412320024

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*
BUDAYA ERAU “*BELIMBUR*”
ADAT KUTAI KARTANEGARA BERBASIS ANDROID

Oleh: Hasnaul Husna

ABSTRAK

Erau merupakan suatu acara besar Tenggarong yang diadakan setiap satu tahun sekali. Salah satu acara menariknya adalah Belimbur. Belimbur adalah menyiramkan air bersih ke warga-warga. Belimbur tidak hanya menjadi ritual terakhir dari acara ini, tetapi juga menjadi puncak akhir acara. Dalam ritual ini, masyarakat Kutai larut dalam suka cita dan keceriaan sambil berbasah-basahan. Walaupun rutin diadakan setiap tahun, namun masyarakat Kutai Kartanegara juga banyak yang tidak tahu arti kata *Belimbur*. Kebanyakan dari mereka yang berkunjung hanya datang dan ikut dalam acara saja. Jika dilupakan, maka ada akibat yang akan ditimbulkan kalau tidak tahu tentang *Belimbur*. Akibatnya adalah anak muda jadi tidak tahu siapa leluhurnya, tidak punya kebanggaan siapa mereka. Mereka akan merasa rendah diri tidak tahu kelebihan nenek moyang mereka. Sangat berbahaya jika generasi muda tidak punya identitas diri. *Game “Belimbur”* nantinya akan digambarkan dalam bentuk *Concept Art Game* berbasis Android. Harapannya semoga semakin banyak orang yang peduli dengan adat erau dan menjadi tau salah satu kegiatan erau, *belimbur* ini. Selain itu sebagai salah satu penarik minat, info bagi warga luar Kalimantan Timur untuk dapat berkunjung saat acara Erau dilaksanakan dan agar budaya ini tidak diklaim negara lain.

Kata kunci: Concept, Art, Game, Belimbur, Erau, Tenggarong, Kutai Kartanegara.

DESIGN OF CONCEPT ART GAME
ERAU CULTURE "BELIMBUR"
ADAT KUTAI KARTANEGARA BASED ON ANDROID

By: Hasnaul Husna

ABSTRACT

Erau is a large Tenggarong event held once a year. One of the interesting events is Belimbur. Belimbur is splash out the clean water into residents. Belimbur is not only the last ritual from this event, but also the highlight of the event. In this ritual, the Kutai community dissolves in joy. Although it is routinely held every year, many people in Kutai Kartanegara also don't know the meaning of the word Belimbur. Most of those who visit only come and participate in the event. If this event is forgotten, then there are consequences that will be caused if you don't know about Belimbur. The result is that young people don't know who their ancestors are, they have no pride in who they are. They will feel inferior not knowing the advantages of their ancestors. It is very dangerous if the young generation has no identity. The game "Belimbur" will later be described in the form of Android-based Concept Art Games. The hope is that more people will care about adat and become aware of one of Erau's activities, Belimbur. In addition, as one of the interested people, information for residents outside East Kalimantan to be able to visit when the Erau event was held and so that this culture was not claimed by other countries.

Keywords: Concept, Art, Game, Belimbur, Erau, Tenggarong, Kutai Kartanegara.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Perancangan	6
E. Manfaat Perancangan	6
F. Definisi Operasional	6
G. Metode Perancangan	7
H. Konsep Perancangan	9
I. Skematik Perancangan	10
BAB II.....	11
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	11
A. Identifikasi Masalah	11
B. Tinjauan Tentang <i>Concept Art</i>	28
C. Analisis Data	34
BAB III.....	37

KONSEP DESAIN	37
A. Tahapan Kerja	37
B. Konsep Kreatif	38
C. Program Kreatif	44
D. Media Utama	59
E. Media Pendukung	59
F. Konsep Media	60
BAB IV	62
PROSES DESAIN	62
A. Konten Buku	62
BAB V	131
PENUTUP	131
A. Kesimpulan	131
B. Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	133
WEBTOGRAFI	133
LAMPIRAN	139

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kabupaten Kutai Kartanegara merupakan sebuah kabupaten di Kalimantan Timur, Indonesia. Ibu kota berada di Kecamatan Tenggarong. Kabupaten Kutai Kartanegara merupakan kelanjutan dari Kabupaten Kutai sebelum terjadi pemekaran wilayah pada tahun 1999. Wilayah Kabupaten Kutai sendiri, termasuk Balikpapan, Bontang dan Samarinda, sebelumnya merupakan wilayah kekuasaan Kesultanan Kutai Kartanegara ing Martadipura. Pada tahun 1947, Kesultanan Kutai Kartanegara ing Martadipura dengan status Daerah Swapraja Kutai masuk dalam Federasi Kalimantan Timur bersama 4 Kesultanan lainnya seperti Bulungan, Sambaliung, Gunung Tabur dan Pasir. Daerah Swapraja Kutai diubah menjadi Daerah Istimewa Kutai yang merupakan daerah otonom/daerah istimewa setingkat kabupaten berdasarkan UU Darurat No. 3 Tahun 1953. Pada tahun 1959, status Daerah Istimewa Kutai yang dipimpin Sultan A.M. Parikesit dihapus.

Di setiap daerah pasti memiliki budaya asli mereka. Kutai juga memiliki budaya asli yang setiap tahunnya selalu dirayakan, yaitu Erau. Erau Adat Kutai atau biasa disebut *Erau International Folklore and Art Festival* (EIFAF) adalah sebuah tradisi budaya Indonesia yang dilaksanakan setiap tahun dengan pusat kegiatan di kota Tenggarong, Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Erau berasal dari bahasa Kutai, *eroh* yang artinya ramai, riuh, ribut, suasana yang penuh sukacita. Suasana yang ramai, riuh rendah suara tersebut dalam arti: banyaknya kegiatan sekelompok orang yang mempunyai hajat dan mengandung makna baik bersifat sakral, ritual, maupun hiburan.

Upacara adat sudah banyak ditinggalkan karena pengaruh modernisasi. Salah satunya yaitu mereka yang memiliki tuntutan hidup, bekerja untuk mencari uang. Tidak seperti zaman dulu yang bekerja hanya sebagai petani. Mereka yang bekerja terus sampai lupa kalau sebenarnya

mereka punya warisan dari nenek moyangnya. Dan mereka ingat lagi karena kesibukan dan lain sebagainya.

Erau pertama kali dilaksanakan pada upacara tajak tanah dan mandi ke tepian ketika Aji Batara Agung Dewa Sakti berusia 5 tahun. Setelah dewasa dan diangkat menjadi Raja Kutai Kartanegara yang pertama (1300-1325), juga diadakan upacara Erau. Sejak itulah Erau selalu diadakan setiap terjadi penggantian atau penobatan Raja-Raja Kutai Kartanegara. Dalam perkembangannya, upacara Erau selain sebagai upacara penobatan Raja, juga untuk pemberian gelar dari Raja kepada tokoh atau pemuka masyarakat yang dianggap berjasa terhadap Kerajaan.

Erau memiliki dua acara, yaitu acara penunjang, kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan upacara adat Keraton Kutai Kartanegara. Yang kedua acara pokok. Kegiatannya adalah menjamu benua, mendirikan ayu, kesenian dan adat kutai, menyisikan lembu suana dan tambak karang, *beluluh*, *bekanjur*, dan *beganjur*, *seluang mudik*, *belian*, *bekenjong*, dewa memanah, *besaong manok*, *menjala*, *bepelas*, *tepong tawar*, merebahkan *ayu*, *beburay*, dan syukuran, mengulur naga dan belimbur, ziarah ke makam Aji Imbut (pendiri kota Tenggarong), ziarah ke kutai lama.

Kegiatan yang paling menarik dari keseluruhannya adalah acara *belimbur* menyiramkan air ke warga-warga. Bersamaan dengan rombongan Keraton yang mengantarkan Naga Bini dan Naga Laki ke Kutai Lama, diadakan serangkaian ritual lainnya di depan Keraton Kutai. Rangkaian ritual ini dimulai dengan beumban, begorok, rangga titi, dan berakhir dengan *belimbur*.

Menurut sejarah, *Belimbur* baru dimulai setelah *Air Tuli* tiba. *Air Tuli* merupakan air yang berasal dari tempat suci di Kutai Lama. *Air Tuli* diambil, kalau sekarang dengan kapal cepat, setelah itu diserahkan ke Sultan Kutai Kartanegara Ing Martadipura, Haji Aji Muhammad Salehuddin II, di rangga tinggi. Rangga titi sendiri yakni balai yang terbuat dari bambu kuning.

Sultan memercikkan Air Tuli ke dirinya sendiri dengan mayang pinang lalu setelah itu, dipercikkan ke orang-orang di sekelilingnya. Saat

Sultan memercikkan air ke orang di sekitarnya itulah yang menjadi tanda "*Belimbur*" dimulai.

Belimbur tidak hanya menjadi ritual terakhir dari rangkaian ini, tetapi juga menjadi puncak rangkaian. Dalam ritual ini, masyarakat Kutai larut dalam suka cita dan keceriaan sambil berbasah-basahan. Setiap sudut jalan di Kutai pada sore itu basah dengan siraman air dari berbagai lapisan masyarakat. Air yang digunakan adalah air yang bersih. Menyiram warga yang berada diluar rumah atau yang mengikuti acara ini dimaksud untuk membersihkan diri dari dosa, pikiran jahat, perilaku buruk, penyakit hati dan kotoran yang ada di badan juga. Hal ini juga menjadi ajang masyarakat untuk memperkuat tali silaturahmi.

Walaupun rutin diadakan setiap tahun, namun masyarakat Kutai Kartanegara juga banyak yang tidak tahu arti kata *Belimbur*. Kebanyakan dari mereka yang berkunjung hanya datang dan ikut dalam acara saja.

Jika dilupakan, maka ada akibat yang akan ditimbulkan kalau tidak tahu tentang *Belimbur*. Akibatnya adalah anak muda jadi tidak tahu siapa leluhurnya, tidak punya kebanggaan siapa mereka. Mereka akan merasa rendah diri tidak tahu kelebihan nenek moyang mereka. Sangat berbahaya jika generasi muda tidak punya identitas diri.

Selama ini pihak PEMDA Kutai Kartanegara sudah melakukan sosialisasi memberikan informasi tentang makna dibalik kegiatan festival Erau, salah satunya adalah website. Namun website tersebut tidak maksimal, dari segi desain yang terlalu simple dan kaku. Karena itu kurang bisa menjangkau target audience, yaitu generasi muda remaja dan orang dewasa. Melihat kondisi tersebut, pihak Dinas Pariwisata Kutai Kartanegara perlu membuat media yang nantinya bisa menjangkau remaja dan orang dewasa dengan cara yang menyenangkan dan tidak kaku.

Dari sekian banyak media yang kemudian dipertimbangkan akhirnya dipilihlah media dengan berbasis game android sebagai menyampai pesan.

Alasan mengapa *game* Android dipilih adalah karena simpel (sederhana dan mudah dalam mengaksesnya) dan ekonomis (hemat waktu dalam mendapatkan *game* itu sendiri dan biaya). Selain itu, *game* juga lebih

mudah dipahami karena langsung dimainkan. *Game* Android juga bisa dibawa kemana saja. Game sendiri juga dapat menyebabkan ketagihan dalam bermain. *Game* Android juga memiliki genre atau kategori yang cukup banyak, yaitu arkade, balapan, kartu, kasino, kata, laga, musik, olahraga, papan, pendidikan, petualangan, RPG, santai, simulasi, strategi, teka-teki dan trivia.

Game ini nantinya akan diluncurkan pada tahun 2019. Adapun tahapan proyek awal, perlu dibuat rencana-rencana tahapan-tahapan dalam pembuatan game tersebut. Diantaranya adalah pembuatan *concept art game* terlebih dahulu dan nantinya sebagai panduan *developer* agar game *Belimbur* ini dapat dimainkan.

Masih banyak orang-orang yang masih belum mengerti arti dari *belimbur*. Entah itu warga asing atau warga Tenggarong sendiri. Menurut data survei yang telah dilakukan, banyak warga dari luar Kalimantan Timur, yang dominan 52,2% kawula muda, yang tidak tahu Erau. Namun 69,6% mereka menganggap budaya adalah hal yang cukup penting untuk dipertahankan. Ditambah 65,2% dari 23 orang mengatakan tidak tahu apa itu “*Belimbur*”. Padahal kegiatan ini sungguh menarik untuk diikuti, selain menyenangkan dan dapat bersosialisasi dengan masyarakat setempat, kegiatan ini juga salah satu acara yang cukup penting. Padahal *belimbur* adalah kegiatan penutup.

Android, pada tahun 2015 sistem operasi besutan Google, makin menunjukkan kedigdayaannya di Asia Tenggara. Di seluruh negara Asia Tenggara yang tentunya termasuk Indonesia, Android menguasai lebih dari separuh pangsa pasar. Dari laporan tersebut, Indonesia tercatat sebagai negara di Asia Tenggara yang warganya terbanyak menggunakan Android. Totalnya yakni pengguna 41 juta pengguna atau pangsa pasarnya 94%. Sementara iOS di Indonesia hanya digunakan 2,8 juta pengguna atau 6%. Maka dari itu, masyarakat Indonesia sudah familiar dengan yang namanya smartphone atau android, sehingga lebih mudah mengakses dan menerima informasi dengan cepat.

Belum lama ini, Unity Technologies merilis laporan terbaru mengenai perkembangan pasar *game* mobile dunia sepanjang tahun 2016. Melalui laporan hasil kerja sama Unity dengan perusahaan analitik SuperData tersebut, didapati bahwa pemasukan industri *game* mobile global telah mencapai US\$40,6 miliar (sekitar Rp541 triliun) pada tahun 2016.

Berdasarkan data, saat ini Indonesia merupakan pasar yang begitu potensial bagi para pengiklan di platform mobile, tak terkecuali di wilayah Asia Tenggara saja.

Laporan menunjukkan peningkatan lima belas persen dari pencapaian tahun sebelumnya yang menyentuh angka US\$34,8 miliar (sekitar Rp480 triliun). Kenaikan ini salah satunya disebabkan oleh pertumbuhan angka pendapatan dari platform Android, yang mengalami kenaikan hingga 32 persen dibanding tahun sebelumnya.

Game bersifat interaktif. Ada keseruan saat bermain game yang tidak kita dapatkan saat kita membaca novel atau menonton sebuah film atau pada saat kita mendengarkan musik. Kita membuat pergerakan, dan lawan akan memberikan respons, dan respons itu akan mempengaruhi langkah yang akan kita temukan di akhir permainan nanti. Sedangkan novel berbeda, kita tidak dapat mengubah jalan cerita. Tapi hasil dari permainan tetap dipertanyakan sampai langkah terakhir, dan langkah yang kita buat sepanjang jalan akan menentukan hasilnya (Upton 2018, 1).

Game "Belimbur" nantinya akan digambarkan dalam bentuk *Concept Art Game* berbasis Android. Harapannya semoga semakin banyak orang yang peduli dengan adat erau dan menjadi tau salah satu kegiatan erau, *belimbur* ini. Selain itu sebagai salah satu penarik minat, info bagi warga luar Kalimantan Timur untuk dapat berkunjung saat acara Erau dilaksanakan dan agar budaya ini tidak diklaim negara lain.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang konsep *game* untuk memperkenalkan budaya Erau "Belimbur" adat Kutai Kartanegara berbasis Android yang kreatif dan mengedukasi?

C. Batasan Masalah

Perancangan ini secara umum hanya terbatas pada Erau “Belimbur”, ilustrasi dua dimensi (2D) dalam bentuk *concept art*, konsep cerita, desain karakter, senjata, pakaian, item, tempat dan ilustrasi dalam cerita. Selain itu dalam proses produksi *game* melibatkan banyak orang dan berbagai bidang keahlian yang tidak bisa dikuasai semua, maka perancangan ini hanya terbatas pada tahap pra-produksi.

D. Tujuan Perancangan

Tujuannya adalah perancangan *concept art game* budaya Erau “Belimbur” adat Kutai Kartanegara ini dapat diperkenalkan ke masyarakat luas agar kebudayaan Indonesia tetap terjaga.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Diharapkan dengan perancangan ini, menarik minat masyarakat untuk lebih memahami pentingnya sebuah budaya untuk identitas Indonesia, karena ada pepatah mengatakan “tak kenal maka tak sayang”.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Diharapkan dapat menambah wawasan tentang pentingnya sebuah budaya “Belimbur” adat Kutai Kartanegara melalui *concept art video game* dengan penerapan ilmu Desain Komunikasi Visual.

3. Bagi Target Audience:

Dapat mengetahui dan mengenal arti “Belimbur” dari budaya Erau adat Kutai Kartanegara dengan *menambahkan* pengetahuan tentang pentingnya sebuah budaya yang dikemas dalam bentuk *concept art game* yang menarik.

F. Definisi Operasional

Berdasarkan judul dari tulisan ini, Perancangan Concept Art Game Budaya Erau “Belimbur” Adat Kutai Kartanegara Berbasis Android, diambil

dari definisi yang pertama yaitu *concept art*. Concept art terdiri dari gambar-gambar yang dibuat pada awal proses desain untuk memberi tahu orang-orang gambaran tentang sesuatu dalam permainan yang akan terlihat, dan yang paling sering adalah sebuah karakter. (Adams 2010,139) Sketsa digambar selama tahap awal desain game untuk memberi developers dan publisher ide tentang bagaimana fitur dan karakter dunia game dapat terlihat dalam game (Adams 2010,635).

Kedua, budaya Erau adalah budaya yang sudah ada lama sejak Aji Batara Agung Dewa Sakti berusia 5 tahun. Setelah dewasa dan diangkat menjadi Raja Kutai Kartanegara yang pertama (1300-1325), juga diadakan upacara Erau.

Ketiga, Belimbur merupakan salah satu acara wajib yang dilaksanakan dalam acara Erau, kegiatan ini dilakukan setelah mengulurkan sepasang naga. Belimbur sendiri adalah acara saling siram-menyiram masyarakat yang mengikuti acara Erau tanpa adanya perasaan marah namun harus dengan perasaan senang karena belimbur untuk membersihkan diri dari pikiran dan perbuatan negatif.

Keempat, Android (adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.

G. Metode Perancangan

Proses perancangan memerlukan beberapa metode agar mendapatkan hasil yang maksimal. Secara umum, perancangan dibagi dua tahap yaitu perencanaan dan perancangan. Tahap perencanaan meliputi:

identifikasi dan analisis data, sedangkan tahap perancangan yaitu: konsep media, konsep kreatif, visualisasi konsep dan produksi.

1. Metode Pengumpulan Data

Data-data yang akan diambil adalah dengan data primer dan sekunder, yaitu yang diperoleh dari kuesioner dan wawancara dan penelitian dari sumber yang sudah ada.

a. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data dari arsip dan dokumen terkait. Dapat berupa catatan, majalah atau info-info dari internet.

b. Penelitian lapangan

Langsung terjun kelapangan untuk melakukan observasi terkait dengan kegiatan *Belimbur* ini.

c. Penelitian kepustakaan

Penelitian akan mencari referensi dari beberapa buku majalah dan data-data internet.

2. Metode Analisis Data

Dari semua data yang sudah terkumpul, maka kemudian dianalisis dengan metode 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*), dari data yang dikumpulkan nantinya dapat menjawab 5W+1H.

a. *What* : Apa yang akan dirancang?

b. *Who* : Siapakah target audience dari perancangan ini?

c. *Where* : Dimanakah setting lokasi *game* perancangan ini?

d. *When* : Kapan perancangan ini dilakukan?

e. *Why* : Mengapa perlu dirancang?

f. *How* : Bagaimana perancangan ini mampu memecahkan permasalahan yang ada?

H. Konsep Perancangan

1. Konsep Media

Langkah selanjutnya adalah memilih media utama dan pendukung yang sesuai dengan perancangan *concept art game* berdasarkan pertimbangan dan analisis data yang telah disimpulkan.

2. Konsep Kreatif

Konsep media yang sudah dipilih kemudian dibuat konsep kreatif agar tujuan yang diinginkan bisa tersampaikan atau terealisasikan kepada masyarakat.

3. Visualisasi Konsep

Setelah konsep kreatif di verbalkan, tahap akhir dari sekian banyak proses dalam membuat perancangan ini berupa visualisasi konsep yang meliputi:

- a. Karakter tokoh (*Hero, NPC, Enemy*)
- b. Senjata
- c. *Environment*
- d. *Logo*
- e. *Item dan UI*
- f. *GUI*
- g. Ilustrasi 2D *Keyshot* adegan *battle background game*
- h. Media pendukung (poster, katalog, stiker, pin).

I. Skematik Perancangan

