

JURNAL 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

JURNAL 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

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* BUDAYA ERAU “*BELIMBUR*”

ADAT KUTAI KARTANEGARA BERBASIS ANDROID, diajukan oleh

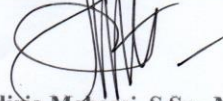
Hasnaul Ihtarosa, NIM 1412320024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi

Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Mengetahui

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

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

Oleh: Hasnaul Husna

ABSTRAK

Erau merupakan suatu acara besar Tenggara 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, Tenggara, Kutai Kartanegara.

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

By: Hasnaul Husna

ABSTRACT

Erau is a large Tenggara 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.*

Pendahuluan

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, *ero* 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.

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 rangka tinggi. Rangka tinggi 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.

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.

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.

Dari sekian banyak media yang kemudian dipertimbangkan akhirnya dipilihlah media dengan berbasis *game* Android sebagai penyampai 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.

Tinjauan Tentang *Concept Art*

a. Pengertian *Concept Art*

Bentuk Ilustrasi dimana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari desain, ide atau mood untuk di gunakan dalam film , video game, animasi atau buku komik sering disebut sebagai *Entertainment Design* sebelum dimasukkan dalam produksi akhir. *Concept Art* juga disebut sebagai pengembangan visual atau pengembangan konsep desain.

Seorang seniman konsep adalah seorang individu yang menghasilkan desain visual untuk item, karakter, atau daerah yang belum ada. Ini termasuk, namun tidak terbatas pada, produksi video game produksi film, produksi animasi dan lebih baru-baru ini.

Dalam beberapa tahun terakhir *Concept Art* telah memikat penggunaan teknologi digital. Perangkat lunak, seperti Photoshop dan Corel Painter, telah menjadi lebih mudah tersedia, serta perangkat keras seperti tablet grafis, memungkinkan metode kerja yang lebih efisien.

Tema yang paling banyak digunakan dalam *Concept Art* adalah sains fiksi dan fantasi. *Concept Art* awalnya menjadi media utama dalam desain poster film sejak awal Hollywood, namun, karena naiknya *Concept Art* yang digunakan dalam produksi video game, *Concept Art* telah diperluas untuk mencakup genre dari sepak bola ke Mafia dll.

Jaman Prasejarah

Meskipun penelitian paleontologi di daerah Kutai Kartanegara telah lama dilakukan, tetapi penemuan jejak peninggalan zaman paleolitikum (jaman batu tua). Mesolitikum (jaman batu madya) dan Neolitikum (jaman batu muda) masih sepi. Baru pada masa peninggalan Megalitikum (jaman batu besar), bisa mengungkapkan peninggalan peradaban nenek moyang. Yakni setelah ditemukannya prasasti tugu batu berbentuk Yupa peninggalan abad ke-4 di daerah Muara Kaman. Diperkirakan karena Kutai Kartanegara tidak berada pada lintasan pegunungan berapi, maka di daerah tersebut sulit didapati batu Andesit dan batu api yang bisa dijadikan peralatan oleh penduduk purba. Sehingga didaerah itu sangat jarang atau langka ditemukan peralatan hidup manusia purba. Seperti mata panah (Flakes), kapak lonjong (Bones) dan sebagainya. Diperkirakan penduduk purba Kutai Kartanegara lebih banyak menggunakan peralatan dari kayu atau tulang binatang yang tidak memiliki ketahanan terhadap cuaca. Itulah sebabnya peneliti-penelitian paleontologi masih sepi dari penemuan-penemuan zaman batu (Rais 2002: 8).

Beridirinya Kerajaan Kutai

Pendapat yang berkembang selama ini adalah semakin berkembang komunitas penduduk yang berada di daerah pedalaman

Mahakam yang dikepalai oleh seorang suku (Puak). Sebagaimana diketahui sekitar abad keempat selat Makasar diperkirakan telah ramai dilayari oleh para pedagang asing seperti Cina dan India. Mereka menelusuri jalur pelayaran memasuki Sungai Mahakam untuk saking tukar menukar barang dagangan dengan penduduk pribumi. Barang dagangan yang dibawa para pedagang itu umumnya adalah keramik, gerabah dan perunggu. Salah satu barang perunggu yang terkenal adalah Nekara diperkirakan berasal dari Dongson, Indo Cina (Vietnam). Barang dagangan ini kemudian ditukarkan kepada penduduk pribumi dengan hutan Kalimantan Timur seperti Nepta (minyak kental) Madu, lilin lebah, kayu gaguli (*gaharu*), getah, mentega *tengkawang* dan lain-lain (Rais 2002: 31-32).

Kerajaan Kutai Kartanegara

Kerajaan Kutai Kartanegara pertama kali disebut-sebut dalam kesustraan kuno kitab Negara Kertagama, sebuah kakawin untuk Raja Hayam Wuruk dari Kerajaan Majapahit yang disusun oleh Empu Prapanca pada tahun 1365. Dalam pasal 13 dan 14 tercantum daftar beberapa wilayah yang dikuasai oleh Kerajaan Majapahit, dan salah satunya adalah Kerajaan Kutai yang dalam kitab tersebut ditulis dengan istilah "Tunjung Kute". Sedangkan kitab yang lain menyebutkan Kerajaan Kutai Kartanegara terdapat pada hikayat Raja-raja Pasir dan

kitab Pararaton. Namun untuk mendapatkan kepastian mengenai teori berdirinya Kerajaan Kutai Kartanegara masih agak sulit, disamping cerita mengenai asal muasal Kerajaan itu juga terputus begitu saja, tidak ada kelanjutannya (Rais 2002: 45-46).

Mitologi Kerajaan Kutai Kartanegara

Sebuah cerita lain yang berkembang dalam masyarakat mengenai berdirinya Kerajaan Kutai Kartanegara juga terdapat dalam buku "*Salasilah Kutai*". Yaitu sebuah cerita yang ditulis dalam bentuk bahasa Arab Melayu yang mengisahkan kehidupan Raja-Raja Kutai Kartanegara, walaupun dalam cerita itu masih dikisahkan dalam bentuk mitologi, namun jika disimak secara mendalam pastilah dibalik cerita yang kadang hanya bersifat dongeng itu mengandung fakta historis yang sah (Rais 2002: 46-48).

Ceritanya dimulai dari seorang kepala Desa Jahitan Layar, sudah sekian lama berumah tangga namun tidak memperoleh keturunan. Kemudian secara ajaib ia mendapatkan anak yang diturunkan dari langit dalam sebuah bola emas. Oleh ayah angkatnya anak ajaib itu diberi nama Aji Bhatara Agung Dewa Sakti. Pada waktu yang hampir bersamaan pula, Kepala Desa Hulu Dusun juga memperoleh anak perempuan dengan cara yang sama menakjubkan. Anak perempuan itu ditemukan diatas buih air sungai Mahakam

didekat Melanti. Suatu tempat yang sekarang terletak di Muara sungai Mahakam, termasuk wilayah Kutai Lama. Oleh orang tuanya anak perempuan itu diberi nama Putri Karang Melenu atau disebut juga putri Junjung Buih (Rais 2002: 48).

Masa remaja kedua anak itu diselengi dengan berbagai peristiwa ajaib khususnya dalam tata cara adat, pakaian dan kebiasaan upacara. Semuanya ini kemudian menjadi kebiasaan upacara yang dilakukan oleh Kerajaan Kutai Kartanegara. Seperti Erau, Larung Naga dan lain-lain. Setelah keduanya dewasa, Aji Bhatara Agung Dewa Sakti yang menjadi Raja Pertama menikah dengan Putri Karang Melenu. Mereka membuahkan seorang keturunan anak laki-laki bernama Aji Paduka Nira. Sesudah kelahiran anak pertamanya, Aji Bhatara Agung Dewa Sakti tetap melakukan kebiasaannya pergi ke pulau Jawa, mengunjungi Kerajaan Majapahit. Atas kepergian suaminya, sang Permaisuri Putri Karang Melenu tidak tahan hidup sendirian. Lalu ia memutuskan untuk meninggalkan dunia dengan cara menceburkan diri ke sungai Mahakam dimana ia dilahirkan (Rais 2002: 48).

Setelah Aji Bhatara Agung Dewa Sakti pulang dari perantauannya, ia merasa sangat sedih menerima kenyataan bahwa istrinya telah meninggal dunia. Kemudian ia memutuskan mengikuti jejak sang istri dengan menceburkan dirinya masuk ke

sungai Mahakam pada tempat dimana istrinya bunuh diri. Sepeninggalan kedua orang tuanya, Putra Mahkota Aji Bhatawa Agung Paduka Nira menjadi yatim piatu. Selanjutnya, seorang penduduk terkemuka dari Desai Bengalon dengan cara ajaib memperoleh anak perempuandari rumpun bambu. Anak angkatnya itu kemudian diberi nama Putri Paduka Suri. Setelah dewasa diperistri oleh Aji Paduka Nira yang menjadi Raja kedua. Dari perkawinannya itu, kemudian lahir tujuh orang anak. Lima diantaranya laki-laki dan dua lainnya perempuan (Rais 2002: 48-50).

Demikianlah cerita mitologi asal-usul berdirinya Kerajaan Kutai Kartanegara. Dari berbagai aspek sangat menarik untuk dicermati. Walau terkesan seperti hasil cipta karya para pujangga namun dalam cerita itu memuat alur kronologi sejarah yang luar biasa. Hingga kini asal-usul tokoh legendaris tersebut masih penuh misteri.

b. Character Design

Desain karakter secara khusus dimaksudkan untuk merekam desain satu karakter yang muncul di gim Anda, yang paling sering muncul. Tujuan utamanya adalah untuk menunjukkan penampilan karakter dan diatas semua *moveset-a list* animasi yang mendokumentasikan bagaimana dia bergerak, baik secara sukarela maupun tidak. Ini harus mencakup banyak konsep seni karakter dalam berbagai

pose dan dengan ekspresi wajah yang berbeda. Selain itu, harus mencakup informasi latar belakang tentang karakter yang membantu menginformasikan keputusan masa depan: riwayatnya, nilai, suka dan tidak suka, kekuatan dan kelemahan, dan sebagainya (Adam 2010: 56).

c. Background Concept

Melakukan riset tentang karakter tokoh agar sinkron dengan karakter game & background.

d. Environment Design

Setiap dunia fantasi membutuhkan *environment* yang dirancang dengan hati-hati untuk sebuah karakter. Entah medan hutan belantara yang keras atau jalanan kota yang sibuk, seniman *environment* ditugasi merancang tampilan dan nuansa daerah-daerah tersebut.

e. Jenis game berdasarkan genre.

Dibawah ini adalah *genre* menurut Bob Bates (2004: 39-88):

- *Action Game*
- *RPG*
- *Adventure Games*
- *Strategy Games*
- *Simulations*
- *Sport Games*
- *Fighting Games*
- *Casual Games*
- *God Games*

- *Educational Games*
- *Puzzle Games*
- *Online Games*

Definisi Game

Game jika diartikan kedalam Bahasa Indonesia adalah permainan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan.

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).

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.

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.

a. 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.

- Dokumentasi

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

- Penelitian lapangan

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

- Penelitian kepustakaan

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

b. 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.

- *What* : Apa yang akan dirancang?
- *Who* : Siapakah target audience dari perancangan ini?
- *Where* : Dimanakah setting lokasi *game* perancangan ini?
- *When* : Kapan perancangan ini dilakukan?
- *Why* : Mengapa perlu dirancang?

How : Bagaimana perancangan ini mampu memecahkan permasalahan yang ada

Cerita Utama

Setelah Nanjan memakai armor, nenek memberi pesan bahwa musuh besar ada di Sungai Mahakam. Ia meminta Nanjan menyelamatkan semua orang dan membasmi semua musuh hingga musuh besar di Sungai Mahakam. Nanjan setuju dan akhirnya melesat maju untuk mengalahkan musuh-musuh. Masuk ke adegan Tutorial dalam Game sebagai langkah pertama Nanjan mengalahkan musuh pertamanya. Yaitu orang-orang yang dirasuki roh jahat, tanpa tameng dan hanya menyerang dengan tangan kosong. Setelah berhasil, Nanjan maju ke stage berikutnya hingga beberapa stage kemudian ia bertemu dengan orang yang di ganggu oleh roh jahat. Yaitu mini boss

bernama Hante menggunakan senjata kapak. Setelah mengalahkan mini boss, yang diselamatkan oleh Nanjan adalah seorang Blacksmith atau penempa. Blacksmith akan ikut bergabung dalam pertualangan Nanjan dalam hal *enhanced* atau meningkatkan armor dan senjata Nanjan.

Tanpa rasa takut, Nanjan maju melawan mini boss ke dua yaitu Simpei yang semakin kuat dan dapat menggunakan senjata jarak jauh seperti panah. Setelah menang, ternyata orang yang diselamatkan Nanjan adalah seorang penjual senjata atau Weapon Shop. Orang ini akan membantu menjualkan senjata-senjata yang dia bawa untuk dijualkan kepada Nanjan. Dari stage ini Nanjan bisa mendapatkan Item yang lebih banyak lagi.

Nanjan kembali melakukan perjalanannya hingga bertemu lagi dengan orang yang diganggu oleh mini boss yang ke tiga bernama Mantikei. Namun mini boss kali ini menggunakan magic sebagai senjata utamanya. Setelah Nanjan menang, rupanya yang diselamatkan oleh Nanjan adalah penjual Item Shop atau Shop Keeper. Dengan ini Nanjan lebih mudah mendapatkan item seperti *heal* dan lain sebagainya. Ternyata Shop Keeper memiliki permintaan terhadap Nanjan. Yaitu menyelamatkan saudaranya. Nanjan setuju dan kembali melanjutkan perjalanannya.

Di perjalanan ia bertemu dengan mini boss ke empat bernama Purok yang

mengganggu seseorang. Mini Boss ini mengandalkan kecepatan dan dapat menggunakan Magic. Nanjan menolongnya dan melawan mini boss. Setelah menang, yang diselamatkan oleh Nanjan adalah saudara Shop Keeper. Dan dia bilang kalau dia adalah seorang Guru. Guru ini akan menyediakan hadiah-hadiah yang bersifat *rare* jika Nanjan dapat menjawab setiap pertanyaan dari dirinya.

Akhirnya Nanjan bertemu dengan Big Boss bernama Babilem. Kesulitannya adalah Big Boss ini memegang seluruh senjata dari para Mini Boss sebelumnya. Setelah menang, semua orang kembali seperti semula, kembali suci. Namun Big Boss mengatakan akan kembali lagi suatu saat. Nanjan membalas dengan senyuman dan berkata bahwa pada saat itu tiba, Nanjan tidak akan pernah takut untuk melawan Big Boss lagi. Nanjan pulang dan disambut oleh nenek dan warga yang telah diselamatkan oleh Nanjan.

Konsep Visual

Gaya visual *concept art game* ini adalah fantasi kartun, menggunakan proporsi chibi, warna flat yang hanya terdiri dari *base color* dan *shading* atau biasa disebut *cellshade*. Beberapa lokasi menggunakan corak-corak kebudayaan Kutai yang dianggap sesuai untuk game ini. Game ini

juga akan menggunakan referensi kota Tenggarong sebagai medan perangnya. Desain lingkungan akan digunakan teknik *matte painting* yang lebih dikenal dalam dunia *concept art* sebagai *photo bashing*, yaitu teknik *digital imagine* menggunakan tekstur atau foto yang kemudian dilayout dan dikomposisi ulang agar bisa membuat suasana dan ilustrasi yang lebih nyata serta mempersingkat waktu pengerjaan. Sedangkan untuk tampilan kostum, armor dan perawakan karakter diadaptasi dari unsur-unsur budaya tradisional yang dipadukan sebagaimana tampilan pada *game Adventure Strategy*.

Setelah menentukan gaya visual, cerita yang telah dibuat dibikin sketsa kasarnya terlebih dahulu. Dimulai dari sketsa karakter Hero, kemudian *NPC*, dan yang terakhir *Enemy*. Jika karakter sudah dikonsep dan disketsa, selanjutnya adalah mensketsa senjata dan *Environment*. Sketsa telah selesai semua, lanjut ke tahap *coloring* dengan menggunakan *software* grafis Adobe Photoshop, Adobe Illustration dan Paint Tool SAI. Dalam pewarnaan memakan waktu yang cukup lama karena objek yang cukup banyak. Setelah pewarnaan selesai, dilanjutkan ke tahap *layouting artbook* hingga selesai.



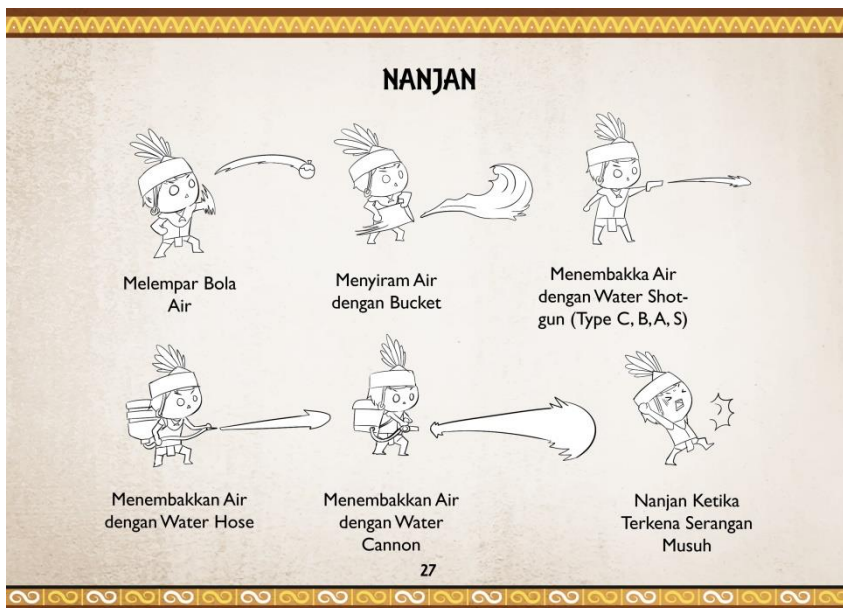
Gambar 1. Karakter Nanjan
(dokumentasi: Hasnaul Husna)



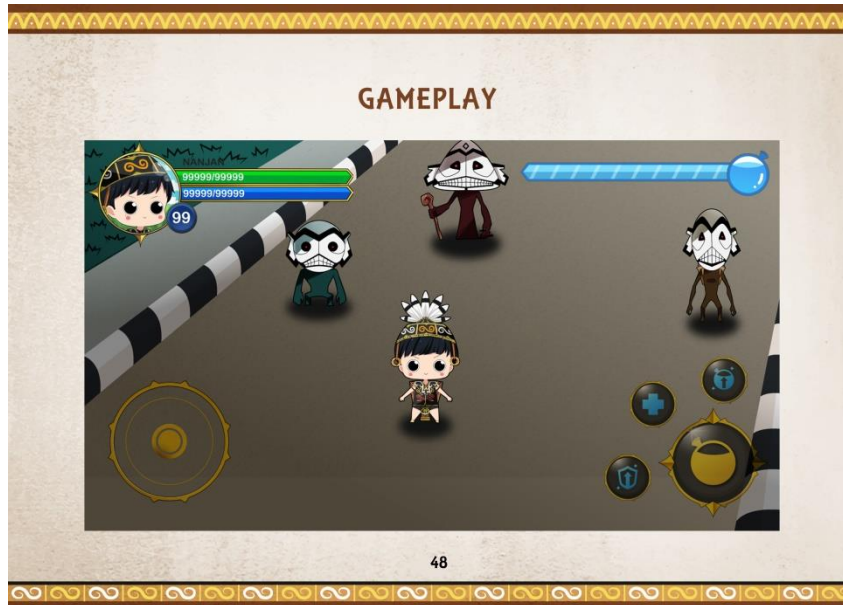
Gambar 2. Karakter Babilem
(dokumentasi: Hasnaul Husna)



*Gambar 3. Senjata Nanjan
(dokumentasi: Hasnaul Husna)*



*Gambar 4. Gameplay Pose Nanjan
(dokumentasi: Hasnaul Husna)*



Gambar 5. Gameplay Belimbur
(dokumentasi: Hasnaul Husna)



Gambar 6. Ilustrasi Nanjan Dengan Babilem
(dokumentasi: Hasnaul Husna)

Kesimpulan

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 di sebut *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. 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, rangka titi, dan berakhir dengan *belimbur*.

Minimnya mereka yang tidak tertarik dengan budaya, khususnya berfokus kepada budaya Erau “Belimbur” ini. Dengan itu penulis membuat sebuah media digital yang berfokus kepada *concept art game*. Game ini bertemakan pendidikan dan budaya yang menghibur dengan genre *adventure* menggunakan jalan cerita dari awal hingga akhir perjalanan sang Hero. Game “Belimbur” akan memasukkan pesan dan nilai moral, semangat juang, dan juga kesenian. Penulis dengan optimis mempercayai bahwa *concept art game* dengan bertemakan budaya dapat bersaing dengan *game* luar lainnya.

Harapan penulis pada perancangan ini adalah agar dapat menginspirasi para pembaca. Kemudian disarankan kepada orang-orang yang berminat untuk membuat perancangan *concept art game* diperlukan riset mendalam mengenai hal yang ingin dirancang.

Perancangan ini tidak luput dari berbagai kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk

perbaikan di masa depan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan dari berbagai pihak.

Saran

Bagi mereka yang ingin mengerjakan dengan tema *concept art game*, sebaiknya menguasai dahulu teknik yang lebih baik, dari segi ilustrasi dan desain, yang dapat membuat karakter lebih menarik dan unik.

Harapan penulis pada perancangan ini adalah agar dapat menginspirasi para pembaca. Kemudian disarankan kepada orang-orang yang berminat untuk membuat perancangan *concept art game* diperlukan riset mendalam mengenai hal yang ingin dirancang.

Perancangan ini tidak luput dari berbagai kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa depan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan dari berbagai pihak.

Daftar Pustaka

- Adam, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design: Second Edition*. Berkeley: New Riders.
- Bates, Bob. 2004. *Game Design: Second Edition*. Boston: Thomson Course Technology PTR.

Hasan Rais, Syaekani. 2002. *Kerajaan Kutai Kartanegara*. Tenggarong: UHAINDO offset.

Upton, Brian. 2018. *Situasional Game Design*. Boca Raton: CRC Press Taylor & Francis Group.

Webtografi

<http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>

diakses tanggal 7 Juni 2018, pukul 19.14 WIB

<https://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/>
diakses tanggal 7 Juni 2018, pukul 20.15 WIB

<https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/belimbur-tradisi-massal-wujud-syukur-dan-pembersihan-diri>
diakses tanggal 25 Februari 2018, pukul 23.02 WIB