

**PERANCANGAN *CONCEPT ART*
ROLE PLAYING GAME “BRAHMASTRA”**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



Diajukan oleh

Zefanya Langkan Maega

NIM. 0511501024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

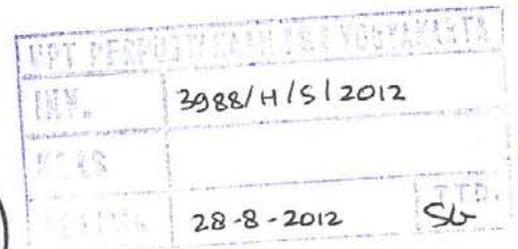
INSTITUT SENI INDONESIA

YOGYAKARTA

2012

**PERANCANGAN *CONCEPT ART*
ROLE PLAYING GAME “BRAHMASTRA”**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



Diajukan oleh

Zefanya Langkan Maega

NIM. 0511501024



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

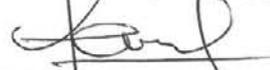
YOGYAKARTA

2012

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN CONCEPT ART ROLE PLAYING GAME "BRAHMASTRA",
diajukan oleh Zefanya langkan Maega, NIM 051 1501 024, Program Studi Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal¹⁰ Juli 2012.....

Pembimbing I / Anggota



M. Faizal, R. S.Sn, MT

NIP. 19780221 200501 1 002

Pembimbing II / Anggota



P. Gogor Bangsa, S.Sn, M.Sn

NIP. 19700106 200801 1 017

Cognate / Anggota



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

NIP. 19720909 200812 1 001

Kaprodi DKV / Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 003

Ketua Jurusan / Anggota



Drs. Lasiman

NIP. 19570519 198803 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:
PERANCANGAN CONCEPT ART ROLE PLAYING GAME "BRAHMASTRA"
Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di lingkungan ISI Yogyakarta maupun Perguruan Tinggi lain, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan.

Yogyakarta Juli 2012



Zefanya Langkan Maega
NIM. 051 1501 024



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Yang Maha Kuasa, karena berkat rahmat dan kasih karunia-Nya telah membantu dan memberikan petunjuk dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk mengakhiri jenjang studi sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Sebagai hasil akhirnya berwujud *concept art* game beserta media pendukungnya. Banyak pihak yang telah membantu mulai tahap pengumpulan data hingga perancangan karya Tugas Akhir ini, oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan spirit yang luar biasa. Penyusun juga menyampaikan terima kasih kepada keluarga besar Prodi DKV, seluruh dosen pembimbing studi, staf dan karyawan serta rekan-rekan mahasiswa atas kebersamaannya selama berproses di masa studi.

Secara khusus penyusun mengucapkan terima kasih Terimakasih kepada Bpk. M. Faizal. R, S.Sn, M.T selaku dosen pembimbing I dan Bpk. P. Gogor bangsa, M.Sn. selaku dosen pembimbing II.

Kedua orang tua dan keluarga tercinta atas dukungan materi, spirit, dan segala motivasi untuk terus bertahan dan maju dalam tiap proses yang harus dijalani. Kepada Arie Yulia W. atas kebersamaan, bantuan, kasihnya, kesetiaan, dan kesabarannya selama ini.

Terimakasih banyak untuk teman-temanku seangkatan Kotak Pensil '05: Abes, Dini, , Bram, Woro, Adit, Ican, Tito, Deva, Supri, Adi, Hasbi, Soni, Parjana, Alip, Wisnu, Prima, Hanes, Endro, Gilang, Daniel, Soni, Agung, Budi, Latif, Uni, Icha, Tegar, kakak Angkatan dan Adik Angkatan '02, '03, '04, '06, '07, '08 dst, Insert Print, Uuk, dll. Miami Crew and Guest Artist, Yuan, Ahmad O, Ican, Abrams Gobram. Untuk kedua anjingku sebagai sahabat yang setia dan selalu menghiburku

Kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terima kasih saya sampaikan. Semoga semua dukungan, bimbingan, dan bantuan yang telah diberikan senantiasa mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Indah.

Akhirnya, semoga Perancangan Tugas Akhir ini memberikan banyak manfaat. Penulis sadar bahwa selalu ada kekurangan, untuk itu saran dan kritik akan menjadi media yang selalu disikapi dengan baik demi perbaikan perancangan Tugas Akhir selanjutnya.

ABSTRAK

Zefanya Langkan Maega

Perancangan *Concept Art Role Playing Game* "Brahmastra"

Wayang merupakan salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang terutama berkembang di Pulau Jawa dan Bali. Termasuk dari beragam cerita pewayangan di Indonesia, salahsatunya adalah Ramayana. Sebuah epos tentang petualangan Rama yang berusaha menyelamatkan istrinya yang bernama Shinta dari tangan Rahwana yaitu raksasa penguasa kerajaan Alengka. Dalam pertempuran melawan Rahwana, Rama menggunakan senjata pamungkas yaitu Brahmastra dan dengan senjata ini Rama berhasil mengalahkan Rahwana.

Pengenalan budaya wayang, khususnya cerita Ramayana kurang mendapat apresiasi lagi di kalangan generasi muda. Seiring dengan kemajuan teknologi, pelestarian budaya wayang di masyarakat dan generasi muda pada khususnya lebih menarik jika dilakukan dengan menggunakan media baru dan modern daripada jenis media tradisional yang cenderung membosankan. Tujuan lainnya yaitu sebagai bentuk pemanfaatan media komunikasi visual yang menghibur. Melihat peluang ini, maka penulis menggunakan media komunikasi visual yang menarik bagi anak muda yaitu melalui *concept art* yang akan digunakan untuk acuan pembuatan *video game* RPG bertema epos Ramayana, dengan judul Brahmastra. Media *game* RPG ini penggunaannya diharapkan pesan yang akan disampaikan akan lebih mudah diterima oleh target *audience*, sehingga tujuan dari perancangan ini dapat tercapai.

Concept art adalah perwujudan dari sebuah konsep yang berbentuk gambar atau ilustrasi. Tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan sebuah representasi visual dari suatu disain, ide, dan atau *mood* untuk digunakan dalam film, permainan video, animasi, atau buku-buku komik sebelum dimasukkan ke dalam produk akhir. Berdasarkan penjelasan tersebut, tahap perancangan *concept art* merupakan salah satu hal yang penting dalam pembuatan *video game*.

Kata kunci : Ramayana, *Concept art*, *Video Game*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Ruang Lingkup dan Batasan Perancangan	6
D. Tujuan Perancangan	6
E. Manfaat Perancangan	7
F. Metode Perancangan	7
G. Sistematika Perancangan	10
H. Skematika Perancangan	12

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

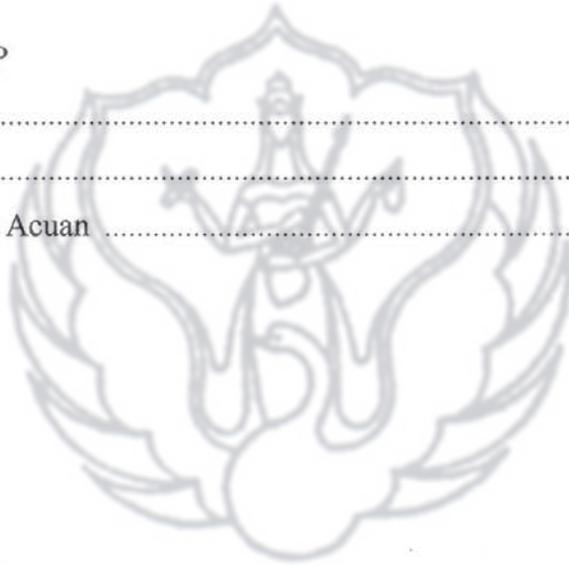
A. Wayang	13
1. Sekilas Tentang Wayang	13
2. Wayang Kulit Purwa	15
3. Epos Ramayana.....	19
4. Karakter, Cerita, dan Tokoh Wayang yang Diangkat dalam Perancangan.....	24
B. Definisi dan Landasan Perancangan.....	30
1. Sekilas Tentang Game 2D	30

2. Sekilas Tentang <i>concept art</i>	35
3. Definisi <i>Role Playing Game</i>	38
a. Sejarah Singkat <i>Role Playing Game</i>	38
b. Perbedaan Budaya	40
c. RPG berdasarkan sub <i>genre</i> atau jenis	43
4. <i>RPG Maker</i>	44
a. Definisi <i>RPG Maker</i>	44
b. <i>RPG Maker XP</i>	50
c. <i>Sprite</i>	45
C. Data Pengembang Game	47
D. Analisis Data	48
E. Kesimpulan Analisis	50
 BAB III KONSEP PERANCANGAN	
A. Tujuan Komunikasi	52
B. Strategi Komunikasi	52
C. Konsep Media	53
1. Tujuan Media	53
2. Strategi Media	53
3. Program Media	54
D. Konsep Kreatif	55
1. Target <i>Audience</i>	55
2. Strategi Kreatif	56
E. Biaya Kreatif	69
F. Penjadwalan Kegiatan Perancangan	70
 BAB IV VISUALISASI	
A. Data Visual.....	71
1. Gaya Visual Karakter	71

2.Data Visual Ornamen dan Motif	72
3.Data Visual Karakter	74
4.Data Visual Senjata	75
B. Visualisasi Tokoh dan Senjatanya	76
C. Visualisasi <i>Pixel Art</i>	102
D. Perancangan <i>Cover Game</i>	108
1.Pengolahan <i>Font</i>	108
2. <i>Layout</i>	109
3.Visualisasi <i>Cover Game</i>	110
E. Visualisasi Ilustrasi	111
F. Media Promosi dan <i>Merchandise</i>	120

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	134
B. Saran	134
C. Daftar Sumber Acuan	135



DAFTAR GAMBAR

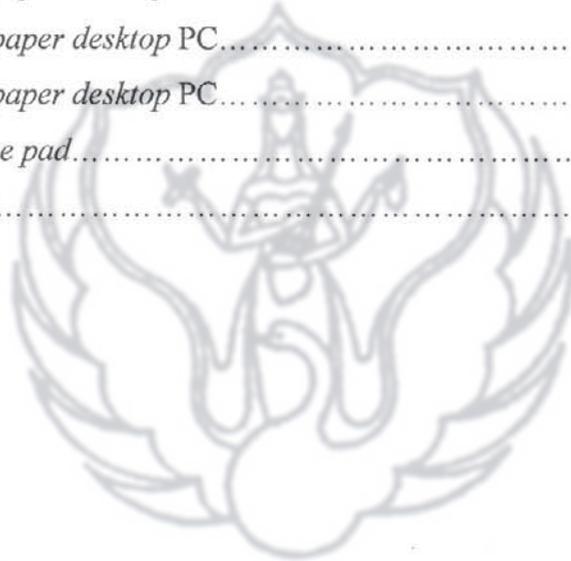
Gbr. 1: Seorang Dalang sedang memainkan wayang kulit.....	16
Gbr. 2: <i>Kelir</i> dan <i>Gedebog</i> untuk menancapkan Wayang.....	17
Gbr. 3: Gunungan atau Kekayon.....	18
Gbr. 4: <i>Vault suit Concept Art</i> dari game <i>Fallout 3</i>	36
Gbr. 5: <i>Concept art</i> karakter game <i>Priston Tale II</i>	36
Gbr. 6: Contoh <i>Charsets</i>	45
Gbr. 7: <i>Sprite art</i> karakter dalam video game <i>Street Fighter Alpha 3</i>	47
Gbr. 8: <i>screenshoots</i> beberapa <i>game</i> buatan Soybeansoft	48
Gbr. 9: Disain karakter game RPG “ <i>Dragon Age</i> ”.....	63
Gbr. 10: Disain karakter ‘chibi style’ dari game MMORPG “ <i>Ragnarok Online</i> ”.....	64
Gbr.11: Contoh gambar animasi sprites karakter game engine RPG Maker XP ..65	
Gbr.12: Gambar tokoh Arjuna dengan seting masa depan/futuristic.....	71
Gbr 13: Karakter pemanah ras elf.....	71
Gbr.14: Karakter fiksional dengan gaya gambar semi realis.....	71
Gbr. 15: Ornamen wayang orang kelat bahu.....	72
Gbr. 16: Ornamen wayang orang sumpingan.....	72
Gbr.17: Berbagai jenis ornamen wayang kulit.....	72
Gbr. 18: Berbagai jenis motif wayang kulit.....	72
Gbr. 19: Ornamen wayang dengan campuran desain fantasi/fiksional.....	73
Gbr. 20: Ornamen kostum fantasi/fiksional karakter game.....	73
Gbr.21: Motif batik mega mendung.....	73
Gbr.22: Motif batik parang.....	73
Gbr.23: Ornamen pada salah satu candi di Indonesia.....	73
Gbr.24: Fanart komik tema wayang Garudayana.....	74
Gbr.25: Berbagai karakter wayang di komik Ramayana karya Jaan mintaraga.....	74
Gbr.26: Cover komik cerita Ramayana versi India.....	74

Gbr.27: Cover komik Baratayuda buatan studio komik di Bandung.....	74
Gbr. 28: Ilustrasi tokoh Arjuna dengan disain campuran disain fantasi/fiksional.	74
Gbr. 29: keris luk satu, gambar.....	75
Gbr. 30: Detail keris	75
Gbr. 31: Rama mengangkat busur	75
Gbr. 32: Gada	75
Gbr. 33: Berbagai macam senjata pewayangan	75
Gbr. 34: Elven bow di game Skyrim.....	75
Gbr. 35: Wayang Rama versi wayang kulit dan wayang orang.....	76
Gbr.36 : Wayang Rama versi wayang kulit dan wayang orang.....	76
Gbr.37: Karakter ksatria pemanah ras elf.....	77
Gbr.38: Karakter pemburu/pemanah.....	77
Gbr.39: Sketsa alternatif tipe wajah dan sketsa desain ornamen kostum.....	77
Gbr. 40: Sketsa alternatif tipe kostum Rama.....	78
Gbr. 41: Tahap pengerjaan disain terpilih secara grayscale.....	78
Gbr. 42: Tahap pengerjaan disain bagian belakang tubuh secara grayscale beserta disain senjata busur.....	79
Gbr.43: Final disain karakter Rama.....	81
Gbr. 44: Gambar wayang Lesmana.....	82
Gbr. 45: Sketsa alternatif wajah Lesmana.....	83
Gbr. 46: Sketsa terpilih Lesmana dan hasil tahap pengerjaan secara grayscale.....	83
Gbr. 47: Sketsa terpilih Lesmana dan hasil tahap pengerjaan secara grayscale.....	83
Gbr. 48: Tahap pengerjaan disain bagian belakang tubuh secara grayscale beserta disain senjata busur.....	84
Gbr. 49: Final disain karakter Lesmana.....	85
Gbr. 50: Wayang kulit Shinta.....	86
Gbr 51: Wayang orang Sinta.....	86
Gbr 52: Disain karakter fantasi seorang putri kerajaan.....	86
Gbr 53: Sketsa alternatif karakter Shinta.....	87

Gbr. 54: Tahap pengerjaan desain bagian depan grayscale.....	87
Gbr. 55: Final disain karakter Sinta.....	88
Gbr. 56: Wayang kulit Rahwana.....	89
Gbr 58: Wayang orang Rahwana.....	89
Gbr.58: Disain karakter dengan armor perang.....	90
Gbr.59: Disain karakter dengan armor perang.....	90
Gbr. 60 dan 61: Sketsa terpilih.....	90
Gbr. 62: sketsa penjaringan ide karakter Rahwana.....	91
Gbr. 63: Tahap pengerjaan bagian belakang tubuh grayscale.....	91
Gbr. 64: desain pedang Rahwana.....	91
Gbr 65: Final disain karakter Rahwana.....	92
Gbr. 66: Wayang kulit kumbakarna.....	93
Gbr. 67: Patung wayang Kumbakarna.....	93
Gbr. 68: Disain visual fantasi karakter raksasa.....	94
Gbe. 69: penjaringan ide karakter Kumbakarna.....	94
Gbr 70: Tahap pengerjaan disain terpilih bagian depan tubuh.....	95
Gbr 71: Tahap pengerjaan disain terpilih bagian belakang tubuh serta disain senjata gada.....	96
Gbr 72: Final disain karakter Kumbakarna.....	97
Gbr. 73: Wayang kulit hanoman.....	98
Gbr. 74: Patung wayang Hanoman.....	98
Gbr. 75: Disain visual fantasi karakter pendekar monyet.....	99
Gbr. 76, 77 dan 78: Sketsa terpilih.....	99
Gbr. 79: Tahap pengerjaan disain bagian depan grayscale.....	100
Gbr 80: Final disain karakter Hanoman dan senjata Pancanaka	101
Gbr. 81: Sprite set Rama.....	102
Gbr. 82: Sprite set Lesmana.....	103
Gbr. 83: Sprite set Shinta.....	104

Gbr. 84: Sprite set Rahwana.....	105
Gbr. 85: Sprite set Kumbakarna.....	106
Gbr. 86: Sprite set Anoman.....	107
Gbr. 87: sketsa alternatif item icons.....	107
Gbr. 88: pewarnaan sketsa terpilih item icons	107
Gbr. 89: Pixel arts item icons	107
Gbr. 90: Studi tipografi cover.....	108
Gbr. 91: <i>Rought layout alternatif cover game</i>	109
Gbr. 92: Sintesis <i>layout cover game</i>	109
Gbr. 93: Final disain <i>cover game</i>	110
Gbr. 94: kuil Angkor Wat, Kamboja.....	111
Gbr. 95: sisi lain kuil Angkor Wat.....	111
Gbr. 96: Sketsa ilustrasi adegan Rama, Shinta, dan Lesmana sedang menjelajah hutan.....	111
Gbr.97: Sketsa ilustrasi adegan Hanoman menyerang dan membakar istana Alengka.....	112
Gbr.98: Indrajit vs Ravana.....	113
Gbr.99: lukisan India Rama melawan Rahwana.....	113
Gbr.100: Sketsa ilustrasi adegan peperangan antara Rahwana melawan Rama dan Hanoman.....	113
Gbr.101: hasil akhir ilustrasi adegan Rama, Shinta, dan Lesmana sedang menjelajah hutan dengan reruntuhan bangunan menyerupai candi.....	114
Gbr.102: hasil akhir ilustrasi adegan Hanoman menyerang dan membakar istana Alengka	115
Gbr.103: hasil akhir ilustrasi adegan peperangan antara Rahwana melawan Rama dan Hanoman.....	116
Gbr.104: ilustrasi <i>Ancient Forest</i>	117
Gbr.105 : foto Yakushima Forest	117
Gbr.106: penerapan <i>sprite arts</i> karakter pada <i>battle background</i>	119

Gbr.107: Poster game Rama	121
Gbr.108: Poster game Lesmana	122
Gbr.109: Poster game Shinta	123
Gbr.110: Poster game Hanoman	124
Gbr.111: Poster game Kumbakarna	125
Gbr.112: Poster game Rahwana	126
Gbr.113: Stiker, CD interaktif, <i>Cover</i> CD interaktif.....	127
Gbr.114: <i>Layout</i> halaman cd interaktif.....	128
Gbr.115: <i>Layout</i> halaman cd interaktif.....	129
Gbr. 116: Stiker dan Wallpaper.....	130
Gbr.117: <i>Wallpaper desktop</i> PC.....	131
Gbr.118: <i>Wallpaper desktop</i> PC.....	131
Gbr.119: <i>Wallpaper desktop</i> PC.....	132
Gbr.120: <i>Mouse pad</i>	132
Gbr.121: Kaos.....	133





BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Wayang adalah salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang terutama berkembang di Pulau Jawa dan Bali. Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan juga seni perlambang. Budaya wayang, yang terus berkembang dari zaman ke zaman, juga merupakan media penerangan, dakwah, pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat, serta hiburan.

Ramayana adalah salah satu cerita dalam kisah pewayangan. Ramayana berasal dari bahasa Sanskerta yaitu Rama dan Ayana, yang berarti perjalanan Rama.¹ Ramayana terdiri dari tujuh kitab yang disebut *Saptakanda*. Urutan kitab menunjukkan kronologi peristiwa yang terjadi dalam Wiracarita Ramayana. Sebuah epos tentang petualangan Rama yang berusaha menyelamatkan istrinya yang bernama Shinta dari tangan Rahwana yaitu raksasa penguasa kerajaan Alengka. Dalam pertempuran melawan Rahwana, Rama menggunakan senjata pamungkas yaitu Brahmastra dan dengan senjata ini Rama berhasil mengalahkan Rahwana. Menurut asal katanya, Brahmastra berasal dari kata Brahma dan Astra. Brahma adalah dewa pencipta dalam agama Hindu dan Astra berarti senjata sejenis misil.² Brahmastra merupakan senjata buatan Brahma dan merupakan senjata yang paling mematikan dalam mitologi Hindu. Fungsi sebenarnya senjata Brahmastra diciptakan adalah untuk menegakkan *Dharma* dan *Satya*.³

Berbagai keindahan dan kekayaan akan makna, filosofi, serta ajaran tentang kehidupan dalam wayang, khususnya epos Ramayana sudah sepatutnya

¹ www.indiadinvine.org

² *Ibid*

³ *Dharma* adalah jalan kehidupan yang berlandaskan kebenaran dan *Satya* didefinisikan dalam bahasa Sanskerta sebagai “sate hitam satyam” yang diterjemahkan menjadi “jalan untuk kebenaran hakiki”.

untuk terus diwariskan kepada generasi penerus bangsa Indonesia. Seiring dengan kemajuan teknologi, pelestarian budaya wayang di masyarakat dan generasi muda pada khususnya lebih menarik jika dilakukan dengan menggunakan media baru dan modern daripada jenis media tradisional yang cenderung membosankan. Salah satu media baru yang digunakan yaitu pagelaran wayang kulit dengan penggunaan efek laser dan *sound effect*. Tujuan utama menggunakan media baru tersebut agar masyarakat awam dan generasi muda menjadi tertarik untuk menontonnya, mengingat saat ini semakin sedikit peminat kesenian wayang di Indonesia. Tujuan lainnya yaitu sebagai bentuk pemanfaatan media komunikasi visual yang menghibur, antara lain menceritakan berbagai kisah wayang dalam bentuk kartun atau animasi, novel, komik, dan *game*.

Berdasarkan media-media pengenalan atau promosi tentang dunia pewayangan seperti yang telah disebutkan di atas, yang cukup berpotensi adalah melalui media *video games*, khususnya pada *Personal Computer (PC)*. Permainan elektronik ini konsumennya mencakup berbagai kalangan, dari anak-anak sampai orang dewasa. *Video games* dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi yang tepat dalam upaya pengenalan dan pelestarian kisah pewayangan bagi generasi muda Indonesia saat ini. *Video games* atau permainan video adalah permainan dunia virtual yang dihasilkan oleh komputer dengan pengguna (*user*) yang menggunakan *user interface*⁴ sebagai media interaksi. Kata video pada permainan video pada awalnya merujuk pada piranti tampilan raster seperti televisi, monitor, dan lainnya, namun dengan dipakainya istilah *video game*, kini kata permainan video dapat digunakan untuk menyebut permainan pada piranti tampilan apapun. Sistem elektronik yang digunakan untuk menjalankan permainan video disebut *platform*, contohnya adalah komputer dan konsol permainan.⁵

⁴ *User interface* merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna yang berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga komputer tersebut bisa digunakan

⁵ <http://www.pong-story.com/intro.htm>

Berikut adalah sekilas tentang perkembangan pemasaran *PC (personal computer) game* belakangan ini, yang dikutip dari *Game8indo.com*⁶ : "Data pemasaran terbaru menunjukkan bahwa pasar PC digital masih hidup, dan *game PC* belum pernah mengalami kenaikan finansial lebih besar dibanding tahun 2011. Oleh karena itu, semua pembicaraan tentang 'pembajakan membunuh *PC gaming*' itu bisa dibilang bohong belaka. Laporan Techspot tentang data pemasaran didapatkan dari PC Gaming Alliance, yang menginformasikan tentang laba kuartal platform PC sebesar \$18,6 milyar tahun lalu dan menjadi rekor penjualan *game PC* paling banyak sepanjang masa. Perusahaan *game* kasual raksasa, Zynga, meraup untung yang cukup besar dengan nilai \$1.1 milyar dolar untuk 2011 saja.

Cina juga membawa bagian terbesar dengan \$6 miliar pada 2011, yang terkumpul dari pemasukan *game free-to-play* yang telah menguasai industri gaming selama setengah dekade terakhir. Pemasaran sebelumnya hanya memperkirakan penghitungan akhir tahun untuk 2011 bernilai sekitar \$5 miliar, tapi tampaknya Cina membuktikan bahwa mereka salah. Salah satu faktor besar lainnya dalam penjualan PC *game* (di luar pasar kasual) adalah Steam. Menurut sebuah artikel di Forbes, perusahaan *software* Valve diperkirakan bernilai sekitar \$3 miliar, dan telah dinilai mengalami pertumbuhan terus-menerus untuk *platform* distribusi digital."

Jenis *game* yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah *Role Playing Game* (permainan peran) yang biasa disingkat menjadi RPG, dengan media *Personal Computer* (PC). Alasannya pada *game* RPG biasanya lebih mirip dengan memainkan film. Dalam *game* jenis ini, pemain secara umum mengarahkan sekelompok pejuang atau pahlawan untuk menjalankan berbagai seri *quests* (misi atau tugas). *Gameplay* berkembang secara bertahap seiring penambahan *skill* dan kekuatan dari para pejuang atau pahlawan tersebut.⁷ *Video*

⁶ <http://game8indo.com/content/2937-Penjualan-PC-Game-2011-Mencapai-18-Milyar-Dolar>

⁷ Bob Bates, 2004, *Game design second edition*, Thompson Course Technology PTR, Boston., p. 44

game jenis ini adalah memainkan peran, memiliki penekanan pada tokoh atau peran perwakilan pemain di dalam permainan, yang biasanya adalah tokoh utamanya. Karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain dalam berbagai parameter yang biasanya ditentukan dengan naiknya level, baik dari status kepintaran, kecepatan, dan kekuatan karakter. Cerita dalam *game* RPG biasanya sangat bagus, filosofis dan kompleks, juga disertai berbagai intrik serta kejutan. Pada dasarnya semua RPG bercerita tentang kebaikan versus kejahatan. Seperti sebuah novel atau film, permainan RPG mempunyai daya tarik karena permainan-permainan ini mengajak para pemain untuk menggunakan imajinasi mereka. Jenis *game* ini menitikberatkan pada alur cerita yang kuat yaitu mengisahkan tentang petualangan.

Berdasarkan keunikan dan peluang *Role Playing Game* yang besar dalam meraih segmentasi pasar generasi muda, maka akan sangat menarik untuk membuat sebuah *Role Playing Game* dengan latar belakang epos Ramayana. Epos tentang petualangan Rama yang berusaha menyelamatkan Shinta dianggap tepat diangkat sebagai alur cerita dalam *game* karena penuh akan kisah yang mengandung nilai filosofi dalam kehidupan. Nilai filosofi tersebut antara lain, diperlukan adanya perjuangan untuk membela sesuatu yang dianggap benar, kebaikan dalam hidup selalu dapat menumpas kejahatan, meyakini sesuatu yang dianggap benar itu tidak akan pernah salah, tidak ada makhluk yang benar-benar baik dan benar-benar jahat, setiap makhluk selalu menyangang unsur kebaikan dan kejahatan, dan masih banyak nilai filosofi yang lainnya. Judul *game* ini adalah Brahmastra, yang merupakan nama senjata Rama yang dipakai untuk membunuh Rahwana pada bagian klimaks cerita Ramayana. Berdasarkan hal tersebut perancang mengambil Brahmastra sebagai judul *game*.

Proses pembuatan sebuah *game* terdiri dari 3 tahapan utama yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.⁸ Tahap pra produksi merupakan tahap pengembangan konsep *game*, dan bagaimana mewujudkannya.⁹ Dalam mewujudkan konsep *game* dibutuhkan pula visualisasi yang sesuai dan menarik. Visualisasi tersebut berwujud gambar atau ilustrasi, yang biasa disebut *concept art*.¹⁰ Gambar atau ilustrasi tersebut menjadi *visual prototypes* atau acuan visual untuk area-area penting dari sebuah proyek *game*. *Concept art* untuk *game* meliputi *game worlds*, karakter, benda-benda, kendaraan, perabotan, kostum, ilustrasi konsep adegan, dan lain-lain.¹¹ Berdasarkan penjelasan tersebut, tahap perancangan *concept art* merupakan salah satu hal yang penting dalam pembuatan *game*. *Concept art* yang akan diwujudkan dalam perancangan ini berupa gambar dan ilustrasi dua dimensi (2D) yang mengambil unsur wayang dari epos Ramayana dengan gaya ilustrasi yang diminati oleh anak muda saat ini, yaitu gambar dan ilustrasi dua dimensi dengan gaya fantasi semi realis. Gambar dan ilustrasi dua dimensi dengan gaya fantasi semi realis adalah gambar dan ilustrasi yang menggunakan proporsi seperti dunia nyata dengan sedikit perubahan, sentuhan gaya komik atau kartun, ditambah dengan unsur fantasi yaitu unsur fiktif dan imajinatif.

Dari penjelasan di atas, penulis berusaha membuat *concept art* untuk RPG bertema epos Ramayana dengan judul "Brahmastra", karena mengingat semakin menipisnya minat masyarakat awam dan generasi muda terhadap kesenian wayang yang menggunakan metode pertunjukan tradisional. Selain itu *video game* dianggap menarik sebagai media komunikasi visual yang menghibur sekaligus sebagai pengenalan atau promosi tentang dunia pewayangan.

⁸ Bob Bates, 2004, *Game design second edition*, Thompson Course Technology PTR, Boston, p. 203

⁹ *Ibid.*, p. 208

¹⁰ http://www.creativeskillset.org/film/jobs/productiondesign/article_4680_1.asp

¹¹ <http://studiobond.net/about/what-is-concept-art/>

B. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan hal yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam perancangan ini yaitu "Bagaimana merancang *concept art* yang terdiri dari karakter tokoh dalam *game*, senjata, *item*, dan ilustrasi adegan, yang tepat untuk *game* RPG Brahmastra?"

C. Ruang Lingkup dan Batasan Perancangan

1. Perancangan ini hanya meliputi gambar beberapa tokoh-tokoh utama, senjata, *items*, dan beberapa ilustrasi adegan penting dari cerita Ramayana misalnya dari adegan petualangan kelompok Rama dalam hutan sampai adegan pertempuran Rama melawan Rahwana. Bagian cerita tersebut yang diambil dalam perancangan ini karena di bagian tersebut mengandung pesan dan nilai filosofi kehidupan yang bisa dijadikan panutan, juga penuh dengan kisah petualangan yang menarik.
2. *Game* ini berupa versi demo, dan dikarenakan perancangan sebuah *game* melibatkan banyak disiplin ilmu yang tidak semua dikuasai, maka perancangan yang difokuskan adalah *concept art* RPG "Brahmastra" berupa ilustrasi dua dimensi beserta penerapannya yaitu *sprite arts*¹² dan satu ilustrasi battle scene background untuk demo *game*.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan yaitu :

1. Menghasilkan rancangan *concept art* untuk *game* RPG bertema epos Ramayana yang terdiri dari karakter tokoh dalam *game*, senjata, *item*, dan ilustrasi adegan.
2. Mengenalkan salah satu cerita wayang kepada generasi muda.
3. Melestarikan salah satu budaya yang ada di Indonesia.

¹² Serangkaian gambar yang dapat bergerak atau dimainkan di dalam sebuah gambar yang lebih besar.

E. Manfaat perancangan

1. Manfaat bagi mahasiswa

Diharapkan dengan perancangan ini dapat membuka wawasan mahasiswa tentang berbagai macam *concept art* untuk *game* sehingga lebih mengetahui tentang seluk beluk perancangan *game* pada tahap pembuatan konsep visual. Selain itu mahasiswa sebagai generasi muda diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang kisah pewayangan khususnya epos Ramayana.

2. Manfaat bagi masyarakat

Diharapkan dengan perancangan ini, masyarakat Indonesia khususnya generasi muda lebih mengenal tentang kisah pewayangan khususnya epos Ramayana melalui *concept art* dari *game* RPG bertema epos Ramayana.

3. Manfaat bagi lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia khususnya Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Diharapkan dapat lebih maju dengan adanya perkembangan seni dan budaya yang lebih relevan sebagai acuan bagi dunia pendidikan.

F. Metode Perancangan

Perancangan merupakan kegiatan mencipta karya yang melewati proses panjang dan memerlukan cara yang tepat serta benar untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Metode perancangan yang sesuai dengan tujuan perancangan sangat membantu untuk mendapatkan hasil yang maksimal tersebut. Metode yang digunakan dalam perancangan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. Menentukan topik permasalahan

Sebelum merumuskan tema yang akan diangkat dalam perancangan, menentukan topik permasalahan merupakan tahapan awal yang harus dilakukan. Dalam perancangan ini topik yang diangkat adalah wayang. Hal ini mengingat semakin menipisnya perhatian dan minat masyarakat umum dan

generasi muda khususnya terhadap kesenian wayang yang pada hakikatnya memiliki peran penting dalam kebudayaan Indonesia.

2. Menentukan ruang lingkup dan batasan permasalahan

Tahap ini bertujuan untuk membatasi permasalahan yang akan diangkat dan dipecahkan dengan solusi yang tepat agar permasalahan yang dibahas nantinya tidak sampai meluas sehingga dapat mencapai tujuan perancangan yang menjadi fokus. Perancangan ini hanya berupa *concept art* RPG “Brahmastra” ilustrasi dua dimensi yang hanya meliputi tokoh-tokoh wayang, *items*, senjata, dan adegan-adegan dari cerita Ramayana misalnya dari adegan petualangan kelompok Rama dalam hutan sampai adegan pertempuran Rama melawan Rahwana

3. Pengumpulan data

Data diperoleh dari literatur-literatur yang berhubungan dengan perancangan, yaitu meliputi data verbal misalnya buku atau artikel mengenai epos Ramayana, referensi sejarah tentang pewayangan Jawa, data verbal mengenai sejarah *game*, selain itu untuk mendukung perancangan, akan dikumpulkan juga referensi sebagai kajian pustaka, misalnya ensiklopedia tentang *game*, pembahasan industri *game*, *concept arts* dan *concept artist*, juga buku-buku teori ilustrasi dan berbagai referensi lainnya yang berhubungan dengan perancangan ini.

Data visual yang digunakan berupa gambar-gambar wayang dari berbagai versi yang dianggap relevan. Selain dokumentasi tentang pewayangan Jawa, juga berbagai buku, *graphic novel*, dan komik yang bertema pewayangan. Untuk media perancangan ini, yaitu *concept art game*, akan diambil berbagai jenis dan bentuk *concept art* dari *game* RPG yang sudah ada sebagai referensi.

4. Analisis data

Untuk mencapai tujuan perancangan, maka metode yang akan digunakan dalam menganalisis data adalah 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*), dengan pola perancangan sebagai berikut:

- a. *What* : Rancangan *concept art* untuk *game* RPG bertema epos Ramayana dengan judul “Brahmastra”.
- b. *Who* : Kalangan pelajar SMP dan SMA
- c. *Where* : Media *game* RPG ini adalah PC (*Personal Computer*)
- d. *When* : 2011
- e. *Why* : Karena semakin menipisnya perhatian dan minat masyarakat umum juga generasi muda khususnya terhadap seni wayang yang memiliki peran penting dalam kebudayaan Indonesia. Selain itu juga turut menyemarakkan perkembangan *game* di Indonesia.
- f. *How* : Dengan membuat rancangan *concept art* RPG “Brahmastra” berupa ilustrasi dua dimensi yang meliputi tokoh-tokoh wayang, *items*, senjata, dan adegan-adegan dari cerita Ramayana dari adegan petualangan kelompok Rama dalam hutan sampai adegan pertempuran Rama melawan Rahwana. *Concept art* yang dirancang diperoleh berdasarkan ide visual dari bentuk wayang, gambar ilustrasi serta komik tentang wayang, dan dari berbagai referensi visual berupa komik, ilustrasi serta *game* yang bergaya fantasi semi realis. Selanjutnya perancang berusaha menggabungkannya untuk dituangkan kembali ke dalam bentuk gambar dan ilustrasi dua dimensi yang kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk *sprite art* untuk karakter dalam *game*.

5. Menyusun konsep perancangan

Konsep yang dirancang yaitu *concept art* dua dimensi untuk *game* RPG yang akan diwujudkan ke dalam pembuatan *game* RPG dua dimensi ‘Brahmastra’ dengan teknik *sprite*. *Concept art* ini nantinya akan menjadi acuan dalam pembuatan demo *game Personal Computer* RPG Brahmastra. *Concept*

art dalam perancangan ini meliputi tokoh-tokoh wayang, *items*, senjata, dan adegan-adegan dari cerita Ramayana dari adegan petualangan kelompok Rama dalam hutan sampai adegan pertempuran Rama melawan Rahwana. *Concept art* yang akan dirancang diperoleh berdasarkan data visual dari bentuk wayang, gambar ilustrasi serta komik tentang wayang, dan dari berbagai referensi visual berupa komik, ilustrasi serta *game* yang bergaya fantasi semi realis. Selanjutnya perancang berusaha menggabungkannya untuk dituangkan kembali ke dalam bentuk gambar dan ilustrasi dua dimensi yang kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk *pixel art* atau *sprite* untuk karakter dalam *game*.

6. Visualisasi konsep perancangan

Merupakan tahap akhir dari sekian banyak proses dalam membuat suatu perancangan. Dalam perancangan ini visualisasi konsep meliputi

- a. karakter-karakter tokoh yaitu : Rama, Lesmana, Shinta, Anoman, Kumbakarna, Rahwana.
- b. Senjata para tokoh : Busur panah, Gada, Pedang, Kuku Pancanaka.
- c. Sprite arts karakter-karakter tokoh bergaya pixel
- d. Sprite art item dalam *game*
- e. Ilustrasi dua dimensi konsep adegan-adegan penting dalam *game*
- f. Ilustrasi *battle background game*
- g. Media interaktif berwujud aplikasi flash yang berisi informasi tentang *game* Brahmastra dan penjelasan tokoh.

G. Sistematika Perancangan

BAB I : PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Ruang Lingkup dan Batasan Perancangan
- D. Tujuan Perancangan
- E. Manfaat Perancangan

- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan
- BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA
 - A. Wayang
 - B. Definisi dan Landasan Perancangan
 - C. Data Pengembang *Game*
 - D. Analisis Data
 - E. Kesimpulan Analisis
- BAB III : KONSEP PERANCANGAN
 - A. Tujuan Komunikasi
 - B. Strategi Komunikasi
 - C. Konsep Media
 - D. Konsep Kreatif
 - E. Biaya Kreatif
 - F. Penjadwalan Kegiatan Perancangan
- BAB IV : VISUALISASI
 - A. Data Visual
 - B. Visualisasi Tokoh dan Senjata
 - C. Visualisasi *Pixel Art*
 - D. Perancangan *Cover Game*
 - E. Visualisasi Ilustrasi
 - F. Media Promosi dan *Merchandise*
- BAB V : PENUTUP
 - A. Kesimpulan
 - B. Saran

II. SKEMATIKA PERANCANGAN

