

**PERANCANGAN CONCEPT ART VIDEO GAME
STRATEGI BERBASIS SEJARAH KEDATANGAN
BANGSA EROPA KE NUSANTARA**



PERANCANGAN

Oleh

Sultan Rafi Dangkelana Umar

1310058124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

**PERANCANGAN CONCEPT ART VIDEO GAME
STRATEGI BERBASIS SEJARAH KEDATANGAN
BANGSA EROPA KE NUSANTARA**



PERANCANGAN

Oleh

Sultan Rafi Dangkelana Umar

1310058124

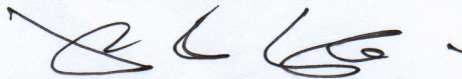
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana S-1 dalam bidang Desain Komunikasi Visual

2020

Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan berjudul :

PERANCANGAN CONCEPT ART VIDEO GAME STRATEGI BERBASIS SEJARAH KEDATANGAN BANGSA EROPA KE NUSANTARA di ajukan oleh Sultan Rafi D Umar, NIM 131 0058 124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241) Telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Pada tanggal 8 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

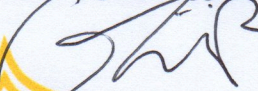
Pembimbing I/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro., M.Sn.

NIP. 19650522 199203 1 003/NIDN 0022056503

Pembimbing II/Anggota



Terra Bairaghosa , S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 4 004/NIDN 0012048103

Cognate/Anggota



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007


Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/Anggota



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

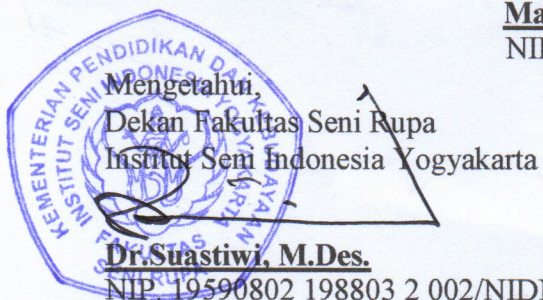
NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Ketua Jurusan/ Ketua



Martino Dwi Nughroho, S.Sn., MA,

NIP. 19770315 200212 1002/NIDN 0015037702



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sultan Rafi Dangelana Umar

NIM : 1310058124

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN CONCEPT ART VIDEO GAME STRATEGI BERBASIS SEJARAH KEDATANGAN BANGSA EROPA KE NUSANTARA** ini sepenuhnya hasil penelitian, pemikiran dan perancangan penulis, baik naskah laporan maupun karya yang terpapar dalam Laporan Tugas Akhir ini. Semua sumber dan karya referensi akan dicantumkan sumbernya sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku.

Pernyataan ini dituliskan oleh saya dengan penuh kesungguhan. Apabila terjadi penyimpangan dan ketidak sesuaian dengan pernyataan diatas, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku yang sesuai dengan norma di lingkungan akademik perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 22 Desember 2019

Sultan Rafi Dangelana Umar

KATA PENGANTAR

Sejarah sebagai ilmu merupakan gerbang menuju masa lalu dan sebagai pembelajaran masa depan. Mengetahui sejarah suatu peristiwa menjadi cermin pembelajaran bagaimana menyikapi kejadian serupa dimasa depan. Namun pada pembahasan kali ini, melihat kemasa lalu sebagai pengingat atas peristiwa yang menentukan nasib bangsa Indonesia merupakan inti dari perancangan ini. Kedatangan bangsa Eropa tidak dapat dipungkiri merubah struktur ekonomi dan politik daerah yang dapat disebut dengan Nusantara. Miskonsepsi dan pemahaman sepotong dapat menimbulkan *bias* dan tidak bijak dalam menilai suatu peristiwa. Tidak ada putih maupun hitam didalam sejarah ini, yang ada hanya abu-abu.

Perancangan ini mencoba mengkomunikasikan sejarah awal VOC dan Mataram yang berseteru di tanah Jawa, dengan media game. Keinginan dari perancangan ini bukanlah menginformasikan dengan detil mengenai peristiwa perseteruan itu, melainkan upaya untuk membangun minat dan ketertarikan untuk mempelajari lebih lanjut setelah mengkonsumsi informasi yang disuguhkan, dalam media game.

Setelah menyelesaikan perancangan ini, saya dapat katakan perancangan ini masih jauh dari ekspektasi maksimal. Masi banyak ruang *improve*. Semoga perancangan ini berguna dibidang akademis dan prosesi *concept art* untuk para pembaca yang ingin merancang serupa.

Yogyakarta, 22 Desember 2019

Sultan Rafi Dangkelana Umar

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah mengizinkan saya untuk menyelesaikan karya desain buku visual *concept art* The Archipelago dengan lancar. Rasa terima kasih juga saya ucapkan kepada para individu yang berperan penting dan mendukung saya selama proses perancangan ini, yang dijadikan syarat kelulusan perkuliahan dan mendapat gelar S-1. Berikut beberapa pihak yang berhak mendapatkan ucapan terima kasih.

1. Kepada Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Kepada Ibu Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Kepada Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Kepada Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Kepada Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Cognate pada sidang ujian tugas akhir, yang memberi banyak masukan pada perancangan ini.
6. Kepada Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku pembimbing I, yang banyak memberi bantuan dalam kelancaran penulisan dan perancangan Tugas Akhir ini.
7. Kepada Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing II, yang sabar menghadapi saya dan memberikan banyak arahan dan saran dalam perancangan ini.
8. Kepada para dosen DKV yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas ilmu dan informasi yang telah diterima dari proses perkuliahan.
9. Kepada Ibunda Faridah atas doanya dan dukungan yang tidak ada henti-hentinya, yang menjadi pendorong utama dalam penyelesaian studi ini.
10. Kepada Ayah Zainul Oemar yang selalu menopang semangat anaknya disaat sulit, menjadi sosok tujuan dan panutan yang selalu dibanggakan.
11. Kepada Abang Sultan Fariz sebagai kawan terbaik dan terus menemani di hari-hari saya.

12. Kepada Adik Megatrain Kinanti yang selalu ada disaat dibutuhkan, membawa keceriaan dalam hidup saya.
13. Kepada kawan-kawan “Ana dina Ana upa”, teman sepermainan dan seperjuangan yang sudah menempuh jalannya masing-masing saat ini.
14. Kepada Cahyaningsih Retnosari, yang kesabarannya tidak ada batasnya, menunggu tanpa berkeluh. Terima kasih atas setiap bantuan dan dukungan yang kamu berikan.
15. Kepada Ibu kos Hj.Enny yang selalu ramah memberikan semangat dalam menyelesaikan studi ini.
16. Kepada semua teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga sukses dalam menempuh kehidupan.

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Sultan Rafi Dangkelana Umar

NIM : 1310058124

Demi memajukan ilmu pengetahuan, saya sebagai penulis menyatakan bersedia menyerahkan kepada UPT, karya tugas akhir yang berjudul, **PERANCANGAN CONCEPT ART VIDEO GAME STRATEGI BERBASIS SEJARAH KEDATANGAN BANGSA EROPA KE NUSANTARA**. Penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan, mengelola sebagai kumpulan data, serta mempublikasikannya di internet maupun media lain. Tanpa perlu meminta ijin kepada penulis selama mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 22 Desember 2019

Sultan Rafi Dangkelana Umar

ABSTRAK

Perancangan Concept Art Video Game Strategi Berbasis Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa Ke Nusantara

Sultan Rafi D.U

Perancangan buku visual *concept art* ini buat untuk mencoba menyajikan konten sejarah melalui media *concept art*. Sejarah kedatangan bangsa Eropa ini akan diproses menjadi sebuah *concept art video game* strategi. Sebuah game bertema konflik antar bangsa Eropa dan penghuni nusantara. Perancangan ini bertujuan membangun minat dan rasa ingin tahu mengenai peristiwa yang terkait. Penggambaran tokoh sejarah sebagai karakter, membawa pemain berperan sebagai tokoh tersebut atau pun melawannya. Pengenalan peristiwa sejarah melalui visual dan narasi yang disampaikan melalui *concept art* mencoba menggunakan media baru sebagai, media pengenalan. Agar perancangan ini dapat komitmen terhadap keakuratan sejarah dalam penggambaran tokoh, latar dan teknologi masa itu, maka data dikumpulkan dari literatur dan museum lalu dianalisis menggunakan metode 5W+1H sehingga dapat dijadikan sumber utama dalam data visual.

Proses perancangan sepenuhnya menggunakan media digital, dari sketsa hingga proses penyelesaian. Semua dilaksanakan melalui perangkat lunak *painting* dan *layouting*. Adapun hasil dari Perancangan buku visual ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan bermanfaat ke depannya.

Kata kunci: buku visual, *concept art*, *sejarah*, *video Game*,

ABSTRACT

Strategy Video Game Concept Art Design Based on History of European Arrival to Nusantara

Sultan Rafi D.U

The design of this concept art visual book tried to present historical content through video game concept art as a media. History of European arrival will be processed as interesting strategy game concept art. A game about conflict between European and native of nusantara. This design intends to build an interest and curiosity regarding related event. Illustration of historical figure as a character, take player to play as some figure or fight against it. Introduction to historic event through visual and narrative be delivered through concept art, is an attempt to use new media for and introduction. In order to this design be committed to historical accuracy, in regard of figure illustration, background, and technology of that time, data collected from literature and museum and then analyzed using 5W+1H method, so that it can be used as the main source for visual data.

Design Process is fully utilize digital media, from sketches to finishing process. All of that will be implemented through painting and layout software. As for the result of this visual book design is expected to becomes valuable knowledge in the future

Keyword: visual book, concept art, history, video Game

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	3
C. TUJUAN PERANCANGAN.....	3
D. MANFAAT PERANCANGAN	4
E. BATASAN PERANCANGAN	4
F. TINJAUAN PUSTAKA	4
G. LANDASAN TEORI.....	5
H. ASUMSI	7
I. METODE PERANCANGAN	7
J. SKEMATIKA PERANCANGAN.....	9
BAB II.....	11
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	11
A. IDENTIFIKASI CONCEPT ART DAN VIDEO GAME	11
B. IDENTIFIKASI KONSEP NUSANTARA	23
C. IDENTIFIKASI SEJARAH.....	26
D. IDENTIFIKASI GENRE NARATIF	52
E. ANALISI DATA	54
F. KESIMPULAN ANALISIS	56
BAB III	57
KONSEP PERANCANGAN.....	57
A. KONSEP MEDIA.....	57
B. KONSEP KREATIF	59
BAB IV.....	72
VISUALISASI.....	72

A. STUDI VISUAL	72
B. FINAL DESAIN	113
BAB V	157
PENUTUP	157
C. KESIMPULAN	157
D. SARAN	158
DAFTAR PUSTAKA	159
WEBSITE	161
LAMPIRAN	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tales of Zesteria official artbook.....	12
Gambar 2.2 Torn Empire.....	13
Gambar 2.3 Siege of Ogrimmaar.....	14
Gambar 2.4 Ikon, item, WOW.....	16
Gambar 2.5 Proses Sketching I.....	17
Gambar 2.6 Proses Sketching II.....	17
Gambar 2.7 Vaulters faction unit.....	18
Gambar 2.8 Vaulters faction leader.....	18
Gambar 2.9 Necrophages faction leader.....	19
Gambar 2.10 Chrom concept.....	20
Gambar 2.11 Turn Based Strategy.....	22
Gambar 2.12 Six Chamber.....	34
Gambar 2.13 Jan Pieterszoon Coen.....	35
Gambar 2.14 Penyerangan Jayakarta.....	41
Gambar 2.15 Iklan The Man in The High Castle.....	53
Gambar 2.16 Arabian Night.....	54
Gambar 4.1 Referensi peta tahun 1600.....	72
Gambar 4.2 Ilustrasi peta politik pulau Jawa.....	73
Gambar 4.3 Tampilan mata burung Tanjung Harapan.....	73
Gambar 4.4 Ilustrasi keberangkatan Bangsa Eropa.....	73
Gambar 4.5 Coat of Arms Kraton Yogyakarta.....	74
Gambar 4.6 Bendera Kesultanan Mataram.....	74
Gambar 4.7 Desain <i>Banner Shield</i> Mataram.....	75
Gambar 4.8 Desain <i>banner shield</i> pemberontakan mataram.....	75
Gambar 4.9 Koin VOC bersigil dan <i>Coat of Arm</i>	75
Gambar 4.10 Bendera VOC.....	76
Gambar 4.11 Desain <i>banner shield</i> VOC.....	76
Gambar 4.12 Contoh referensi visual sigil Kerajaan Portugis.....	76
Gambar 4.13 Desain <i>banner shield</i> Portugis.....	77

Gambar 4.14 Referensi Sultan Agung Muda.....	77
Gambar 4.15 Desain <i>line</i> Rade Mas Rngsang	78
Gambar 4.16 Desain warna Rade Mas Rangsang	78
Gambar 4.17 Sketsa side Raden Mas Rangsang.....	79
Gambar 4.18 Desain <i>line</i> Raden Mas Rangsang	79
Gambar 4.19 Desain warna Raden Mas Rangsang.....	80
Gambar 4.20 Referensi Sultan Agung	81
Gambar 4.21 Referensi Sultan Agung	81
Gambar 4.22 Sultan <i>Agung line</i>	82
Gambar 4.23 Sultan Agung warna.....	82
Gambar 4.24 Sultan Agung <i>line side</i>	83
Gambar 4.25 Sultan Agung warna <i>side</i>	83
Gambar 4.26 Sultan Agung <i>line cover</i>	84
<i>Gambar 4.27 Sultan Agung warna cover</i>	84
<i>Gambar 4.28 referensi J.P Coen</i>	85
<i>Gambar 4.29 referensi J.P Coendi di Hoorns</i>	85
<i>Gambar 4.30 J.P Coen tampil depan line</i>	86
<i>Gambar 4.31 J.P Coen tampil depan warna</i>	86
<i>Gambar 4.32 J.P Coen tampil depan-2 line</i>	87
Gambar 4.33 J.P Coen tampil depan-2 warna	87
Gambar 4.34 J.P Coen aksi sketsa	88
Gambar 4.35: J.P Coen aksi <i>line</i>	88
Gambar 4.36 J.P Coen aksi warna	89
Gambar 4.37 J.P Coen <i>bust line</i>	89
Gambar 4.38 J.P Coen <i>bust</i> warna.....	89
Gambar 4.39 J.P Coen <i>bust-2 line</i>	90
<i>Gambar 4.40 J.P Coen bust-2 warna</i>	90
Gambar 4.41 referensi pasukan mataram	91
Gambar 4.42 Sketsa pasukan Mataram	91
Gambar 4.43 <i>line</i> pasukan Mataram.....	91
Gambar 4.44 warna pasukan Mataram	91

Gambar 4.45 Referensi baju perang VOC, Infanteri koloni Cape.....	93
Gambar 4.46 Referensi baju perang VOC, Infanteri Belanda	93
Gambar 4.47 Sketsa pasukan VOC	94
Gambar 4.48 <i>Line</i> pasukan VOC.....	94
Gambar 4.49 Warna pasukan VOC	95
Gambar 4.50 Referensi pasukan Portugis.....	96
Gambar 4.51 Sketsa pasukan Portugis.....	96
Gambar 4.52 Pasukan Portugis <i>line</i>	97
Gambar 4.53 Pasukan Portugis warna	97
Gambar 4.54 referensi pasukan rakyat Jawa	98
Gambar 4.55 Pasukan pemberontak <i>line</i>	98
Gambar 4.56 Pasukan pemberontak	99
Gambar 4.57 Denah Batavia mata burung.....	99
Gambar 4.58 Lukisan Batavia	100
Gambar 4.59 Sketsa Batavia.....	100
Gambar 4.60 Sketsa Batavia.....	100
Gambar 4.61 Lukisan Batavia	101
Gambar 4.62 Sketsa Batavia-2.....	101
Gambar 4.63 Batavia-2	101
Gambar 4.64 Referensi gapura Mataram Kotagede.....	102
Gambar 4.65 Referensi residensi kotagede tempo dulu	102
Gambar 4.66 Mataram sketsa	102
Gambar 4.67 Mataram warna	103
Gambar 4.68 Mataram-2 Sketsa	103
Gambar 4.69 Mataram-2 Warna	103
Gambar 4.70 Malaka setelah dibangun kembali oleh Portugis 1511	104
Gambar 4.71 Sketsa Portugis Malaka.....	104
Gambar 4.72 Portugis Malaka	104
Gambar 4.73 Sketsa pertempuran Batavia.....	105
Gambar 4.74 Pertempuran Batavia.....	105
Gambar 4.75 Sketsa Desa generic	106

Gambar 4.76 Desa generic.....	106
Gambar 4.77 Senjata Tombak Mataram.....	107
Gambar 4.78 Senjata <i>Halberd</i> VOC.....	107
Gambar 4.79 Senjata <i>Halberd</i> VOC.....	107
Gambar 4.80 Sketsa ikon.....	108
Gambar 4.81 Desain ikon.....	108
Gambar 4.82 typografi.....	109
Gambar 4.83 Logotype hitam putih.....	109
Gambar 4.84 Logotype Warna.....	109
Gambar 4.85 Emblem hitam putih.....	110
Gambar 4.86 Emblem warna.....	110
Gambar 4.87 Logotype final.....	110
Gambar 4.88 Bentham font.....	111
Gambar 4.89 Caslon Pro.....	111
Gambar 4.90 Layout halaman bab.....	112
Gambar 4.91 Layout halaman konten.....	112
Gambar 4.92 Cover buku visual.....	113
Gambar 4.93 Halaman 1-2.....	114
Gambar 4.94 Halaman 2-4.....	115
Gambar 4.95 Halaman 5-6.....	116
Gambar 4.96 Halaman 7-8.....	117
Gambar 4.97 Halaman 9-10.....	118
Gambar 4.98 Halaman 11-12.....	119
Gambar 4.99 Halaman 13-14.....	120
Gambar 4.100 Halaman 15-16.....	121
Gambar 4.101 Halaman 17-18.....	122
Gambar 4.102 Halaman 19-20.....	123
Gambar 4.103 Halaman 21-22.....	124
Gambar 4.104 Halaman 23-24.....	125
Gambar 4.105 Halaman 25-26.....	126
Gambar 4.106 Halaman 27-28.....	127

Gambar 4.107 Halaman 29-30.....	128
Gambar 4.108 Halaman 31-32.....	129
Gambar 4.109 Halaman 33-34.....	130
Gambar 4.110 Halaman 35-36.....	131
Gambar 4.111 Halaman 37-38.....	132
Gambar 4.112 Halaman 39-40.....	133
Gambar 4.113 Halaman 41-42.....	134
Gambar 4.114 Halaman 43-44.....	135
Gambar 4.115 Halaman 45-46.....	136
Gambar 4.116 Halaman 47-48.....	137
Gambar 4.117 Halaman 49-50.....	138
Gambar 4.118 Halaman 51-52.....	139
Gambar 4.119 Halaman 53-54.....	140
Gambar 4.120 Halaman 55-56.....	141
Gambar 4.121 Halaman 57-58.....	142
Gambar 4.122 Halaman 59-60.....	143
Gambar 4.123 Halaman 61-62.....	144
Gambar 4.124 Halaman 63-64.....	145
Gambar 4.125 Halaman 65-66.....	146
Gambar 4.126 Halaman 67-68.....	147
Gambar 4.127 Halaman 69-70.....	148
Gambar 4.128 Halaman 71-72.....	149
Gambar 4.129 Halaman 73-74.....	150
Gambar 4.130 Halaman 75-76.....	151
Gambar 4.131 Halaman 77-78.....	152
Gambar 4.132 Halaman 79-80.....	153
Gambar 4.133 Halaman 81-82.....	154
Gambar 4.134 Poster Pameran	155
Gambar 4.135 Katalog Perancangan Depan	156
Gambar 4.136 Katalog Perancangan Belakang	156
Gambar 4.137 Pin	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kedatangan bangsa Eropa ke tanah nusantara merubah wajah kepulauan ini secara permanen. Walau dicapai secara perlahan, dari pendudukan inilah lahir pikiran tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Secara tidak langsung dapat dikatakan pendudukan Belanda yang berlangsung ratusan tahun di tanah nusantara melahirkan Republik kesatuan ini. Sangat disayangkan tetapi dimasa kini masih banyak kesalah pahaman tentang periode sejarah ini. Kesalahpahaman yang dibahas dalam hal ini adalah, merupakan keberadaan Belanda selama tiga ratus lima puluh tahun di Indonesia yang sering disampaikan dalam pidato presiden pertama NKRI, Keberadaan Belanda di tanah nusantara ini berjalan perlahan dan melalui proses rivalitas dengan penguasa lokal maupun kekuatan Eropa lain seperti Portugis atau Inggris. Seluruh tanah nusantara ini tidak pernah dikuasai Belanda sepenuhnya selama 350 tahun. Selain Belanda, bangsa Eropa lainnya yang memiliki peran penting kedepannya merupakan Portugis dan Inggris. Masa ini disebut oleh orang Eropa sebagai “*Age of Discovery*” atau era penjelajahan.

Pada masa itu terjadi perubahan yang akan mempengaruhi nusantara untuk kedepannya, seperti monopoli perdagangan yang digantikan oleh bangsa Eropa dan menggantikan dominasi bangsa Arab pada abad lalu. Belum terdapat superioritas teknologi seperti yang akan terjadi dimasa yang akan datang. Hegemoni teknologi masih digenggam erat oleh kekaisaran Tiongkok dan Turki Utsmani yang berhasil menaklukan kota Konstantinople, tetapi Eropa mengalami kemajuan dalam suatu bidang pelayaran terutama bangsa Portugis yang akan menjadikannya 4 bangsa penjelajah paling awal dalam sejarah Eropa (Ricklefs, 2001: 26). Fokus maritim, bangsa Eropa yang terlihat dari produksi kapal yang dapat melakukan perjalanan jauh melalui laut berbahaya serta memuat banyak muatan untuk membawa komoditas dari Timur Jauh. Eksplorasi maritim Eropa dari tahun 1415 hingga 1800 masehi memiliki arti khusus karena hal itu membawa revolusi yang efektif mengubah

jalur sejarah dunia (Love, 2006: 7). Kedatangan bangsa Portugis di kepulauan paling timur untuk pertama kali pada tahun 1510, ketika Alphonso de Albuquerque mendarat di Sumatera serta berhasil mengambil alih kota Malaka merupakan awal dominasi bangsa Eropa di Nusantara. Dilanjutkan dengan kedatangan Belanda oleh Cornelis de Houtman pada tahun 1595 dan Inggris pada tahun 1602 ke Aceh. Setelah Belanda menguasai Batavia, dan berdirinya VOC di Nusantara kekuatan terbesar yang ada di daerah yang nanti akan berdiri bangsa Indonesia didominasi oleh bangsa Eropa. Selain kesalahan pemahaman, terdapat juga kurang minat terhadap sejarah awal bangsa-bangsa di Indonesia dan juga pengetahuan tentang para pemain dalam proses awal pergantian kekuatan di daerah nusantara ini. Banyak materi yang pada era yang bersangkutan diajarkan dalam sejarah tingkat Sekolah Dasar, buku teks resmi ini tentunya tidak dapat memuat cerita yang detail.

Media sebagai sarana penyampai informasi memiliki kekuatan dan peran penting tersendiri. Mengganti media dapat merubah *target audience* dan mengganti fokus cara penyampaian. Media yang baik untuk menyampaikan pesan dalam kesempatan ini, ialah media yang juga dilengkapi dengan visual. Visual akan sangat membantu dalam membangun kesan. Ilustrasi adalah media instruksional yang baik, informasi dapat diserap dengan mudah ketika disampaikan secara visual (Male, 2007: 115).

Concept art sebagai media menampilkan visual, ilustrasi dengan tujuan untuk menciptakan kesan dan membangun dunia. *Concept art* merupakan bentuk ilustrasi untuk membentuk ide yang akan digunakan dalam film, *video game*, animasi, buku atau media lainnya sebelum diletakkan ke dalam produk akhir. *Video game* menggunakan *concept art* untuk dasar pengembangan visual tingkat awal hingga akhir dalam game tersebut. Perancangan *concept art video game* yang mengangkat tema sejarah lokal ini, berusaha menggambarkan latar, setting dan narasi pada masa itu.

Video game menurut Collins English Dictionary Online (www.collinsdictionary.com/dictionary/english/video-game, diakses pada tanggal 27 Mei 2017) merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan menggunakan perangkat elektronik khusus, komputer, perangkat *mobile* dan

televisi, dengan maksud untuk mengontrol suatu gambar grafis. Pada masa kini video game bukan sesuatu yang lagi asing bagi masyarakat luas di Indonesia. Meningkatnya pengguna internet dan perangkat keras seperti komputer atau ponsel pintar juga turut meningkatkan pengenalan video game kepada khayalak luas. Meluasnya media *game* sebagai sebuah hiburan, menjadikannya sebuah potensi yang baik dalam menyampaikan sebuah pesan kepada banyak orang, jika dikemas dengan baik dan tepat sasaran. perancangan mekanik serta visual untuk dijadikan sebuah game yang baik. Kombinasi unik dari pemecahan masalah, kompetisi dan keputusan bercabang menjadikan *video game* sebuah media unik yang memiliki nilai yang tinggi kepada kecerdasan manusia (Burgun, 2013: 13). *Concept art* dipilih sebagai media perancangan, karena sudah dapat menyampaikan informasi dengan baik, tanpa harus terlebih dahulu perancangan ini dijadikan sebuah *video game* jadi. Media *concept art* ini dapat berdiri sendiri dan dinikmati *visual booknya* tanpa harus memainkan *video gamenya* itu sendiri, oleh para penikmat karya ilustrasi dan desain.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art video game* dengan tema sejarah kedatangan bangsa Eropa ke Nusantara, tokoh-tokohnya dan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada jaman tersebut?

C. Tujuan Perancangan

1. Menjadikan hasil perancangan ini sebagai media pembelajaran tokoh dan peristiwa sejarah kepulauan Nusantara ini pada periode kedatangan bangsa Eropa pertama kali.
2. Membuka minat akan era kedatangan bangsa Eropa ke Nusantara terhadap pembaca dan penikmat hasil akhir dari perancangan ini.

D. Manfaat Perancangan

1. Institusi Akademis

Menyumbangkan gagasan dan ide dalam perancangan yang sesuai dengan kaidah desain komunikasi visual serta memperluas wawasan mengenai perancangan *concept art* secara umum.

2. Mahasiswa

Menambahkan wawasan dalam pengetahuan sejarah tentang era kedatangan bangsa Eropa ke tanah Nusantara serta Menjadikan perancangan ini sebagai referensi penelitian kedepannya.

3. Masyarakat

Membangun minat terhadap era kedatangan bangsa Eropa ke Nusantara di dalam perancangan ini

E. Batas Perancangan

Perancangan ini melingkupi *key art*, *background art* serta karya-karya pendukung. Perancangan tokoh besar bangsa Eropa yang berpengaruh dan beberapa karakter fiksi yang berlatar belakang di salah satu pulau di nusantara. Perancangan visual dibatasi dengan perancangan kostum, baju zirah, senjata, serta konsep lambang dari masing-masing pihak yang terkait.

F. Tinjauan Pustaka

Kajian pustaka merupakan kumpulan tulisan/penelitian dari peneliti terdahulu yang subjeknya serupa dengan yang dapat dijadikan studi pustaka antara lain :

1. *Perancangan Concept Art Video Game "The Art of Rwa Bhineda (2015)*, oleh Fajareka Setiawan, DKV, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada tulisan ini peneliti merancang sebuah *Concept art* yang dapat bersaing dengan produk asing dan memperkenalkan budaya lokal yaitu barong dan filosofi Rwa Bhineda ke generasi yang lebih muda, menggunakan media baru yang lebih dekat dengan generasi muda. Perancangan terbatas hanya hingga ilustrasi *in-game* dan tidak melibatkan diri kedalam proses programing, dengan hasil akhir *Artbook*.

2. *Perancangan Concept Art Game Bergener Fantasy “Malangkucewara The Ruins of War”* (2015), oleh Albani Putra Rianto, DKV, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada tulisan ini peneliti merancang Concept art untuk game bergenre fantasy, berdasar pada kota Malang dan cerita rakyat asal-usul semboyan Malangkucewara yang akan dikemas dengan menarik, dengan tujuan untuk mengangkat dan melestarikan sejarah kota Malang dan Jawa Timur. Perancangan dibatasi pada pembuatan *environment, armor, senjata, bangunan*, dan karakter untuk menciptakan hasil akhir sebuah *artbook*.

G. Landasan Teori

1. Teori *Historical Fiction*

Historical fiction merupakan sebuah tema fiksi yang sudah lazim digunakan sebagai tema atau latar belakang suatu cerita, penggunaannya sudah tidak lagi hanya dimonopoli oleh novel seperti *The Man In High Castle* oleh Philip Dick yang bercerita mengenai kondisi Amerika Serikat dibawah okupasi Jerman Nazi dan Kekaisaran Jepang yang memenangkan perang dunia ke II. Genre ini sudah mulai diaplikasikan kedalam bentuk *video game* dan film, contoh yang dapat adalah *video game PC Civilization Series* yang memungkinkan pemain untuk menjadi penguasa-penguasa terdahulu dan menciptakan sejarahnya sendiri di dalam dunia game tersebut. *Wolfstein* merupakan *game Action First Person shooter* yang bertema serupa dengan *The Man in The High Castle*. Sejarah alternatif memerlukan pembaca yang kompeten untuk dapat mengenali bentuk alternatif dari sejarah tersebut sebagai bentuk alternatif dan alasan tentang perubahan diantara alternatif tersebut dengan sejarah aslinya (Singles, 2013: 9). Berdasarkan definisi diatas pembaca atau *player* pada perancangan ini, memerlukan minimal pengertian dan pengetahuan tentang apa yang terjadi, siapa yang terlibat dan kapan waktu dari perancangan ini akan mengambil tempat.

Historical Fiction merupakan model penulisan literatur untuk menceritakan tentang kebenaran sejarah dalam bentuk karya fiksi yang

membawa pembaca untuk mengkaitkan sebuah setting latar dunia nyata dikombinasikan dengan karakter dan peristiwa fiksi (Shaw, 1983: 29-30). Bercerita tentang keadaan masa itu dan dibumbui dengan romantisme fiktif dan pembangunan epik heroik.

Semua sejarah alternatif, tentunya bermain dengan kata sebab akibat dengan menyajikan kondisi kontrafaktual (Hellekson, 2001: 6). Bermain dengan sejarah akan menjadi menarik bila disusupi dengan hal fiktif yang memicu imajinasi sang pemain berdasarkan pernyataan diatas. Dalam skenario perancangan ini yang menjadi contoh merupakan sebuah kerajaan jawa fiktif yang berhasil mengambil kekuasaan lokal, mereka dan memulai kontak dengan bangsa Eropa dan berhasil menyerap teknologi dan beradaptasi dengan perubahan nilai-nilai pada pergantian era tersebut.

Elemen esensial dalam *Historical Fiction* cerita tersebut berlatar dimasa lalu dan memberikan perhatian terhadap sikap, kondisi sosial dan detil lainnya yang digambarkan pada periode tersebut. Penulis juga sering memilih untuk memilih mengikutsertakan figur terkenal dari masa lampau, untuk membiarkan pembaca untuk mengerti lebih baik bagaimana individual tersebut akan merespon terhadap lingkungannya.

2. Game Sebagai Alat Penyampai Narasi

Media memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing dalam penyampaian pesan di dalamnya. Layaknya film terbatas pada 24 *frame per second* dan novel dalam bentuk teks saja. *Game* memiliki batas-batas yang lebih lebar untuk dieksploitasi, seperti di dalam media film dapat menggunakan potongan-potongan gambar dan suara, juga seperti novel dapat juga menggunakan teks untuk menyampaikan informasi. *Game* juga dapat menciptakan mekanisme yang memungkinkan untuk memunculkan plot, karakter, bahkan tema ,yang ditentukan oleh keputusan pemain.

Alat Penyampai Narasi merupakan perangkat yang digunakan untuk membentuk potongan cerita di dalam pikiran pemain. (Sylvester, 2013: 83). Penyampaian narasi di dalam *game* dapat dibagi menjadi tiga bagian utama yakni *scripted story*, *world narrative* dan *emergent story*. Pada kesempatan ini yang akan digunakan dan paling relevan dalam perancangan

ini adalah *world narrative*. *World Narrative* merupakan sebuah cerita mengenai suatu tempat, dan orang-orangnya dan hal tersebut diceritakan melalui konstruksi suatu tempat dan objek di dalamnya (Sylvester, 2013:86). Hal paling mendasar pada cara berfikir ini melalui adanya presensi dan absensi suatu fitur yang mengimplikasikan suatu kejadian/situasi atau sejarah. Penggunaan simbol kebudayaan mengimplikasikan suatu waktu dan era yang menjadi latar belakang suatu desain. Jika melihat arsitektur romawi maka dapat diasumsikan dapat melihat tema gladiator atau tema peperangan pada periode terkait.

H. Asumsi

Berdasarkan tulisan diatas dapat diasumsikan, penggunaan media *concept art* untuk perancangan sebuah *video game* dapat menjelaskan latar belakang cerita dan menjadi salah satu media pembelajaran sejarah Nusantara ini. Menggunakan elemen visual diharapkan dapat menarik pihak-pihak yang kesulitan untuk menikmati konten sejarah hanya dengan teks, serta diharapkan menjadi dasar keingintahuan atas konten yang tersedia di dalam perancangan ini.

I. Metode Perancangan

1. Metode Pendekatan

Perancangan ini merupakan penelitian kualitatif, dengan pendekatan sosiohistoris. Proses Kualitatif ini melibatkan pengumpulan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema yang umum, dan menafsirkan makna data (Creswell, 2009: 5).

2. Data yang dibutuhkan

a) Data Primer

Merupakan data yang diperoleh peneliti melalui sumber langsung, diperoleh peneliti dari kunjungan museum atau dokumentasi langsung kepada pihak/hal yang bersangkutan kepada perancangan.

b) Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui sumber tidak langsung, seperti literatur atau jurnal-jurnal ilmiah yang memiliki keterkaitan terhadap perancangan. Dalam ilmu sejarah sumber sekunder disampaikan oleh bukan saksi mata, yaitu buku-buku yang berasal dari catatan dari sumber primer (Kuntowijoyo, 2005: 98).

3. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan dilakukan dengan studi pustaka, dokumentasi hal ini digunakan untuk memperluas pengertian terhadap subjek yang akan dijadikan bahan utama untuk perancangan ini yaitu Kerajaan-kerajaan di Jawa dalam beberapa periode akan diambil sebagai latar belakang tema yang diangkat. Serta berbagai peristiwa penting yang akan didapatkan melalui literatur sejarah yang membahas mengenai periode yang dibahas.

Tahap berikutnya merupakan analisis data dan diikuti juga dengan perancangan berdasarkan data visual yang didapat pada proses pengumpulan data untuk dapat menjaga validasi dan tetap menarik untuk dijadikan sebuah *concept art* dalam sebuah *game*. Data *visual* yang didapatkan dari studi literatur dan dokumentasi merupakan arsitektur pada zaman tersebut dan potret/lukisan tokoh-tokoh terkait yang akan digunakan sebagai karakter dalam perancangan ini.

4. Metode Analisis Data

Analisa Data dilakukan dengan memproses data-data visual maupun tertulis yang didapatkan dari berbagai sumber referensi untuk dijadikan konten pada karya desain yang dirancang. Analisis 5W + 1H akan membantu dalam menganalisis data-data tersebut.

1. *What* : Apa yang akan dirancang?
2. *Who* : Siapa target perancangan?
3. *Where* : Dimana perancangan ini akan dilakukan?
4. *When* : Kapan perancangan ini dilakukan.
5. *Why* : Mengapa perancangan ini dilakukan?
6. *How* : Bagaimana perancangan ini dapat menyelesaikan masalah komunikasi visual dan topik yang diangkat?'

J. Skematika Perancangan

Proses perancangan *concept art* ini dimulai dengan mencari data-data yang sesuai dengan latar belakang dan semua data yang diperlukan untuk dapat merancang *concept art* yang baik dan tetap menjaga akurasi terhadap sejarah. Walau merancang sebuah konsep fiksi, untuk tetap menjaga integritas desain sebagai karya berdasar sejarah. Setelah mendapatkan latar belakang yang sesuai, maka akan dilakukan proses pengumpulan data untuk dapat diproses pada perancangan lebih lanjut. Setelah data terkumpul, akan dilakukan analisis data yang akan dilanjutkan dengan proses konsep perancangan. Menciptakan konsep untuk menjadi dasar pada perancangan ini menjadi bentuk proses penting dalam menggambarkan plot, desain, pemilihan penggunaan media yang akan digunakan dalam kegiatan perancangan dan pameran nantinya, Pada proses berikutnya akan dilakukan visualisasi dari seluruh data yang telah di analisis untuk dapat dikonversi menjadi sebuah ilustrasi atau *concept art* yang dibutuhkan. Pada proses *layout* yang akan melanjutkan proses perancangan ini, pengolahan karya untuk menggabungkan semua karya dengan teks dan konsep yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya untuk dibentuk menjadi karya akhir yaitu *artbook*.

