

JURNAL TUGAS AKHIR
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

Jurnal 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.



Mengetahui
Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/Anggota

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

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

A. ABSTRAK

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

B. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

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.

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 disampai 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 diletakan kedalam 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.

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.

2. 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?

3. Tujuan Perancangan

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

4. Teori dan Analisis Data

a. Teori

1) *Concept Art*

Concept art merupakan tahap pra-produksi dan akan mempengaruhi bagaimana visual game kedepannya. Menurut Jon Raymond, (<https://artistryingames.com/concept-art-concept-art-important/> diakses pada tanggal 22 mei 2017), menyatakan pentingnya sebuah *concept art* dalam produksi *video game* yang bertindak sebagai panduan merancang dunia yang akan dimasukan dalam dunia game itu. 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 disampai secara visual (Male, 2007: 115).

2) *Historical Fiction*

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.

3) *Nusantara*

Dalam konotasi modern, istilah nusantara mengacu terhadap pulau yang melingkupi pengaruh budaya dan bahasa melayu. Pulau tersebut merupakan Indonesia, Malaysia, Singapura, bagian paling selatan dari Thailand, Brunei, Filipina, dan bahkan Taiwan. Dapat dikatakan nusantara merupakan *Greater Indonesia* atau Indonesia Raya, sebuah konsep politik yang menyatukan seluruh pulau dan bangsa yang berlatar dan berbicara bahasa melayu. Selain politik konsep nusantara juga digunakan di beberapa bentuk identitas.

4) *Game* Sebagai Alat Penyampai Narasi

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)

b. Metode Perancangan

Perancangan ini merupakan penelitian kualitatif, dengan pendekatan sosiohistoris.

1. Metode Pengumpulan Data

a) Kepustakaan

Data dikumpulkan dari buku-buku sejarah, dan jurnal ilmiah yang diperoleh melalui perpustakaan, untuk melengkapi

ditambahkan dengan media internet untuk mendapatkan data yang diperlukan.

b) Dokumentasi Museum

Dokumentasi langsung ke museum Fatahilah untuk dapat memperoleh data yang akurat mengenai perancangan terkait.

2. Metode Analisis Data

Perancangan Visual dan Konsep game “The Archipelago” akan menggunakan metode 5W + 1H:

a) *What*

Merancang *concept art video game* sebagai media promosi berlatar belakang pada era penjelajahan Eropa atau awal kedatangan bangsa Eropa ke tanah Nusantara. Menyatukan fakta nyata sejarah dan fiksi, dikemas dengan kreatif dan imajinatif.

b) *Who*

Hasil akhir *artbook* pada perancangan dapat dikonsumsi oleh target konsumen individu, perancangan *concept art* dapat dilihat dari segi demografis dan psikografis dan geografis

1) Demografis

Orang berusia 15-35 tahun, remaja usia Remaja, mahasiswa dan juga ranah umum.

2) Psikografis

Secara psikografis *concept art* ini dibuat dan ditargetkan kepada mereka yang memiliki ketertarikan terhadap *video game*. Memiliki ketertarikan menkoleksi karya visual.

3) Geografis

Karena menyangkut sejarah nasional Indonesia dan tidak terikat dengan suatu wilayah lokal di Indonesia, maka akan sulit untuk menentukan target berdasarkan geografis, tetapi karena perancangan ini akan dipublikasikan via internet, maka para pengguna internet dapat lebih mudah mengetahui keberadaan perancangan ini.

c) *Where*

Perancangan ini akan dilaksanakan sesuai domisili penulis, dan pengumpulan data akan dilakukan dimuseum Fatahilah Jakarta, serta di lengkapi lebih lanjut dengan literatur sejarah.

d) *When*

Awal perancangan dilaksanakan pada bulan Juli dan akan selesai pada bulan November 2019, serta memulai promosi pada Desember.

e) *Why*

Kesalahpahaman terhadap era ini sering terjadi pada generasi muda. Pengertian penjajahan oleh Belanda selama 350 tahun sudah melekat. Posisi Belanda di Nusantara dimulai dari pos dagang, perusahaan hingga negara kolonial dan tidak langsung melakukan okupasi keseluruhan daerah kekuasaannya hingga tahun 1942. Selain alasan diatas mengetahui lebih mengenai zaman yang terkait tidak pernah merugikan diri sendiri. Mengetahui bagian sejarah dari Republik Indonesia ini, merupakan suatu keharusan bagi generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa ini kedepannya. Dengan menggunakan media menarik dalam mempersembahkan sejarah akan membantu menarik perhatian target yang memang sudah tertarik dengan premis dari perancangan ini, maupun orang yang tadinya tidak tertarik dengan premis yang terkait.

f) *How*

Merancang *concept art* The Archipelago menggunakan data yang terkumpul untuk dapat menghasilkan ilustrasi yang menggambarkan latar, waktu, dan tokoh pada periode itu sehingga dapat di nikmati sebagai media oleh pembaca *artbook* akhir.

C. KONSEP

1. Strategi Kreatif

Perancangan *concept art* ini akan menghasilkan *visual book* yang akan dapat dinikmati terpisah oleh pembaca, bahkan yang tidak memainkan *game* *finalnya*. Penggunaan media *concept art* yang memasukan visual kedalam upaya penyampaian informasi sejarah ini, memiliki maksud untuk mencoba memanfaatkan sebuah media baru dalam proses penyampaian informasi. *Visual Book* akhir akan dijilid *hard cover* menyajikan latar belakang dan keterangan mengenai karakter. Menceritakan dengan sekedar narasi peristiwa didalam periode tersebut. Serta penggambaran *world building* didalam perancangan ini.

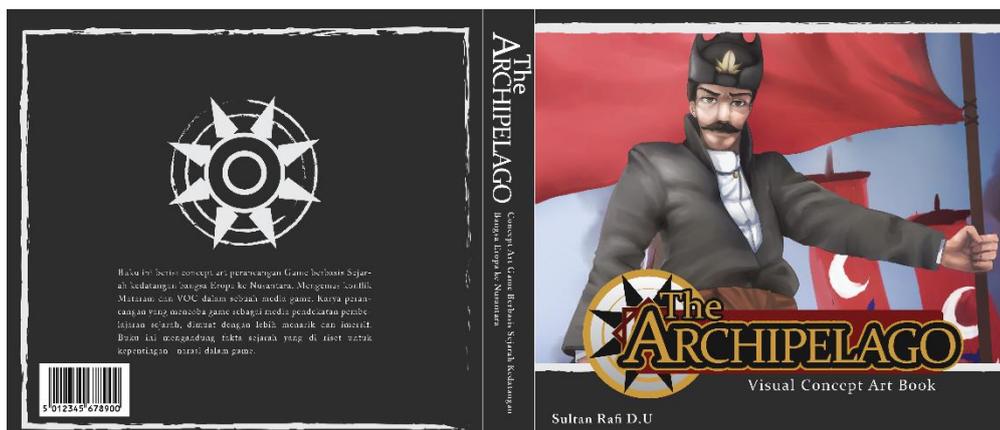
2. Storyline

Visual Book akhir akan dibagi menjadi 6 bab yang masing-masing mewakili setiap faksi terkait dan informasi mengenainya. Pada halaman akan disampaikan latar belakang kedatangan bangsa Eropa ke Nusantara, dilanjutkan dengan kontak awal dan seterusnya. Kover belakang terdapat synopsis isi buku.

D. KARYA

1. Visual Book

a. cover

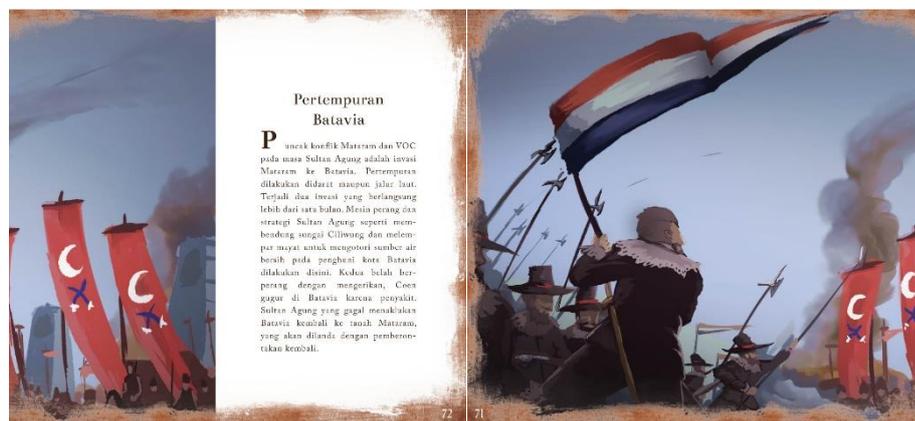


Gambar 1: Sampul Depan dan Belakang
(sumber: Sultan Rafi, 18 Desember 2019)

b. Isi buku



Gambar 2 Halaman 9-10
(sumber: Sultan Rafi, 18 Desember 2019)

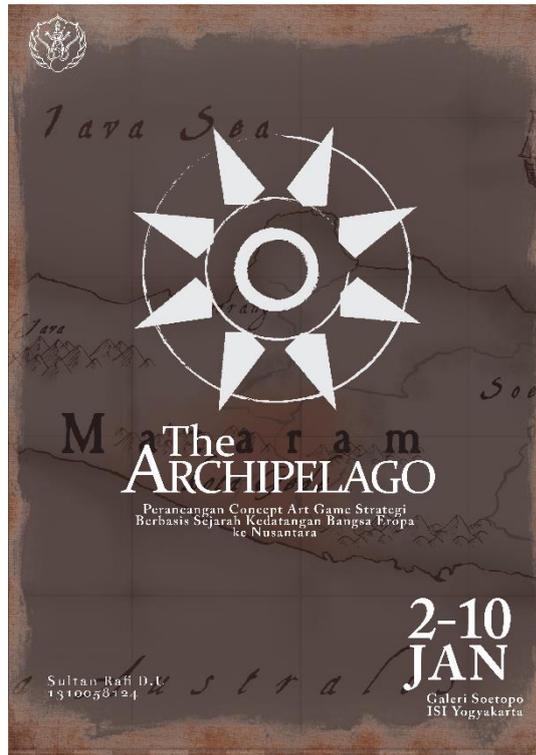


Gambar 3. Halaman 71-72
(sumber: Sultan Rafi, 18 Desember 2019)



Gambar 4. Halaman 39-40
(sumber: Sultan Rafi, 18 Desember 2019)

2. Media Pendukung



Gambar 5. Poster Pameran
(sumber: Sultan Rafi, 18 Desember 2019)



Gambar 6. Katalog Perancangan Depan
(sumber: Sultan Rafi, 18 Desember 2019)



Gambar 7. Katalog Perancangan Belakang
(sumber: Sultan Rafi, 18 Desember 2019)



Gambar 8. Desain Pin
(sumber: Sultan Rafi, 18 Desember 2019)

E. KESIMPULAN

Perancangan *Concept Art* berbasis Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara ini, dilakukan untuk mencoba media *concept art game* dalam proses edukasi sejarah, yang didukung dengan riset dan data yang terpercaya. Proses pengumpulan data dari museum dan melalui literatur yang mendukung narasi yang disajikan dalam perancangan. Semua data yang terkumpul maka dilanjutkan dengan penggambaran kreatif, untuk menjadikannya sebuah asset *video game*. Perancangan karakter, narasi, senjata, latar, dan simbol akan dibelakangi oleh data yang dapat dipertanggung jawabkan. Media penyampaian sejarah yang dimuat dengan visual dan kesempatan bermain sebagai karakter bersejarah yang terkait.

Video Game sebagai sebuah media sudah diterima diberbagai kalangan, entah itu sebagai hobi, atau hanya sekedar pengisi waktu luang belaka. Aksesnya mudah pada masa kini mulai dari telfon genggam hingga komputer pribadi. Upaya penggunaan media ini, yang salah satu perancangannya dimulai dari *concept art* dalam usaha untuk dapat mencoba menarik minat dan mengedukasi dalam peristiwa sejarah penting bangsa Indonesia ini.

Perancangan ini mencoba menyeimbangkan keakuratan sejarah dan sentuhan kreatif pada karya akhir untuk tetap menggambarkan autentisitas kesejarahannya. Menyampaikan peristiwa demi peristiwa dalam bentuk yang dapat diterima banyak orang dengan lebih mudah. Hasil akhir dari perancangan ini adalah sebuah *visual book* yang berisi visualisasi peristiwa sejarah yang terkait dan poin-poin penting yang terjadi pada masa itu. Dengan memasukan informasi kedalam buku visual *concept art* itu diharapkan akan bermanfaat dan membangun minat untuk mempelajari lebih lanjut mengenai peristiwa pada masa ini.

F. Daftar Pustaka

- Hellekson, Karen. (2001). *The Alternate History: Refiguring Historical Time*. Kent, Ohio. The Kent State University Press
- Love, Ronald S. (2006). *Maritime Exploration in the Age of Discovery, 1415–1800*. Westport. Greenwood Press.
- Male, Alan. (2007). *Illustration A Theoretical and Contextual Perspective Second Edition*. London. Bloomsbury Publishing plc.
- Shaw, Henry E. (1983). *The Forms of Historical Fiction: Sir Walter Scott and His Successors*. Cornell University Press.
- Sylvester, Tynan. (2013). *Designing Games A Guide to Engineering Experiences*. Sebastopol. O'Reilly Media, Inc.

Website

- Jon Raymond. 2014. Concept Art: What Is Concept Art And Why Is It Important? di <https://artistryingames.com/concept-art-concept-art-important>. (diakses 22 Mei 2017)
- www.collinsdictionary.com/dictionary/english/video-game, (diakses pada tanggal 27 mei 2017)