



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada masa kini, banyak sekali *game* berbasis fantasi yang memiliki latar belakang cerita dan tampilan desain visual kostum pada karakter yang bagus sehingga dapat menarik minat orang banyak untuk memainkannya. Contohnya adalah *dynasti warrior* dan *assasins creed*, kedua *game* tersebut memiliki desain kostum yang menarik dengan mengangkat beberapa *iconic* kebudayaan yang diaplikasikan kedalam kostum karakter. Di Indonesia juga terdapat sebuah *game* yang mengangkat suatu daerah dengan mempertahankan visual *iconic* kebudayaan daerah Jawa Barat berupa ukiran pada kain batik dan metologi hewan kedalam tampilan visual yang baru yaitu “*INheritance: Boundary of Existence*”. Menurut Ajie (2013), *game* ini mengangkat budaya Indonesia ke level yang berbeda dengan mengolah unsur visual kedalam *game*. Selain itu *game* juga dapat menjadi sebuah bahan ajar tentang suatu peristiwa, Edward (2009), menjelaskan bahwa *game* merupakan sebuah alat yang efektif untuk mengajar.

Selain Jawa Barat, Indonesia juga memiliki unsur visual lain di suatu daerah yang dapat diangkat kedalam perancangan visual *game*, salah satunya kerajaan terbesar yang pernah ada di Nusantara yaitu Majapahit. Terdapat banyak *iconic* pada masa Majapahit yang dapat ditampilkan pada desain visual karakter diantaranya berupa arca, relief bangunan, properti dan lainnya, menurut Supriyanto, (2012) berdasarkan temuan benda-benda emas dari masa kerajaan

Majapahit telah ditemukan berbagai perhiasan emas seperti cincin, rantai dan benda-benda lain dari perhiasan pribadi.

Dari peninggalan Majapahit banyak yang dapat dieksplorasi untuk ditampilkan dan diolah menjadi bentuk visual yang *representative* dengan mengikuti perkembangan visual *game* jaman sekarang agar dapat menarik minat masyarakat tentang kebudayaan di Indonesia. Perancangan ini berupa *concept art* dalam bentuk *artbook*, menurut *Carot Academy illustration school* (2014) menjelaskan tentang *concept art* yaitu bentuk ilustrasi dimana tujuan utama adalah untuk menyampaikan representasi visual dari desain, ide, dan mood untuk digunakan dalam film, video *game*, animasi, atau buku komik sebelum dimasukkan ke dalam produk akhir. Dalam perancangan “*Concept Art Game Wilwatikta*” penulis akan membahas perancangan dengan memasukan dan mengembangkan unsur visual berupa *iconic* pada masa kerajaan Majapahit kedalam konsep karakter.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang visual karakter untuk *concept art game fantasy* “Wilwatikta” dengan mengembangkan unsur visual kebudayaan kedalam sebuah *artbook*?

## 1.3. Batasan Masalah

1. Pembahasan berdasarkan studi tentang konsep karakter (kostum, fisik, aksesoris dan properti).
2. Pembahasan berdasarkan studi pada zaman raja Hayam Wuruk.
3. Perancangan konsep karakter hanya dua karakter yaitu Raja dan Rakryan Mahapatih.

4. Pembahasan konsep *game* berdasarkan jenis *game* MMORPG.
5. Perancangan tidak membahas proses visual pada 3D.
6. Perancangan berupa *artbook*.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Dengan adanya perancangan “Wilwatikta” diharapkan dapat mengetahui bagaimana sebuah perancangan desain konsep visual karakter dengan mengembangkan unsur-unsur visual kebudayaan.

#### **1.5. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan penulis dalam upaya pengumpulan data yang akan membantu dalam pengerjaan tugas akhir adalah metode studi pustaka/literatur, disini penulis mencari informasi dengan melewati beberapa buku, *e-book*, dan media internet yang dapat mendukung perancangan *concept art* Wilwatikta.

Serta data-data berupa gambar tentang *game* dan visual kebudayaan Majapahit yang dijadikan referensi untuk menciptakan visualisasi yang akan dikerjakan oleh penulis.

Selanjutnya dari hasil penelitian penulis juga melakukan eksplorasi bentuk dari beberapa referensi yang ada. Kemudian dari hasil eksplorasi akan dianalisa.

## 1.6. Timeline

Tahap	Kegiatan	februari				maret				april				mei				juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pre production	Litteratur																				
	Mencari Sumber Pengertian Concept art	■																			
	Mencari Sumber Majapahit		■																		
	Mencari Refferensi Visual Majapahit			■																	
	Membandingkan Refferensi Visual				■																
Produksi	Ekplorasi Visual				■																
	Perancangan Karakter					■	■	■	■												
	Perancangan Trowulan									■	■										
	Perancangan Stratafikasi Masyarakat										■	■	■								
	Perancangan Senjata														■	■					
Post Production	Perancangan Dramatic Scene															■	■				
	Layout																			■	
	Packaging																			■	
Emergency Time																					■

Tabel 1. 1. Timeline Tugas Akhir

UMMN