



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Game*

Game merupakan penamaan untuk sebuah permainan secara spesifik. Menurut Mitchell (2012) *game* adalah sebuah aktivitas yang dilengkapi dengan peraturan dan tantangan. *Game* sendiri pada umumnya memberikan tantangan kepada pemain untuk mencapai sebuah tujuan.

Stenros (2017) mendefinisikan sebuah *game* dengan beberapa bagian diantaranya adalah:

1. Peraturan.

Peraturan merupakan hal yang sangat diperhatikan dalam sebuah *game* dan peraturan itu terbagi menjadi dua bagian yaitu *rigit-rule* dan *free-form*.

rigit-rule merupakan peraturan yang telah diatur oleh pembuatnya dan tidak dapat diubah oleh pemain. Sedangkan *free-form* terjadi ketika pemain yang membuat peraturan itu sendiri.

2. Konflik

Konflik atau masalah merupakan kata lain yang dipakai untuk sebuah tantangan, dimana tantangan itu harus dilewati oleh pemain.

3. Tujuan

Tujuan adalah sesuatu yang harus dicapai oleh pemain dengan melewati berbagai konflik dengan memenuhi syarat peraturan agar dapat menyelesaikan permainan tersebut.

2.1.1. *Genre*

Game memiliki beragam jenis *genre* yang berbeda yang membedakan *game* yang satu dengan lainnya (Arsenault, 2009). *Genre* pada *game* sendiri akan terus bertambah seiring berkembangnya *video game* karena saat ini telah banyak *game* yang menggunakan lebih dari satu *genre*, contohnya *game* Far Cry 5 (Ubisoft) yang memiliki *genre* *Action-Adventure*. Penggabungan ini lah yang membuat *genre* terus berkembang dan menghasilkan *sub-genre* lain. Menurutnya ada beberapa *genre* dasar pada suatu *game* yaitu:

1. *Adventure*

Game petualangan dimana memberikan pengalaman cerita berupa dialog dan pemecahan masalah.

2. *Educational*

Game jenis ini berusaha untuk memberikan pelajaran edukasi sambil bermain dan biasanya ditujukan kepada anak -anak. Di samping memberikan kesenangan, *edugames* juga mengajarkan hal yang kurang menyenangkan seperti mengeja, dan matematika.

3. *Role-Playing (RPG)*

Genre game ini berfokus pada pengembangan karakter dimana karakter pada *game* RPG akan terus berkembang. beberapa aspek yang sering dijumpai pada *game* RPG biasanya adalah mengumpulkan kekayaan, menyelesaikan cerita, dan taktik bertarung.

4. *Racing*

Game memberikan pengalaman balapan menggunakan kendaraan. Kendaraan pada *game* ber-*genre* ini dapat berupa mobil, tunggangan ataupun dengan hanya menggunakan kaki.

5. *Sports*

Game ini memungkinkan pemain untuk mengontrol baik itu pemain ataupun menejer dalam sebuah olahraga fiksi.

6. *Strategy*

Jenis *game* ini menggunakan taktik atau strategi untuk memenangkan sebuah permainan.

2.1.2. *Mobile game*

Menurut Novak (2016), perkembangan *game* menjadi sangat populer pada beberapa dekade belakangan ini yang sebelumnya hanya terbatas pada komputer dan konsol. Saat ini juga telah banyak perkembangan teknologi *modern* yang lebih baik dengan portabilitas, fleksibilitas dan kualitas yang juga lebih baik.

Tantangan dalam membuat *game mobile* adalah membuat berbagai fitur secara efisien. *Game mobile* juga memberikan pengalaman bagi pengguna melalui fitu – fiturnya dan kontrol pada *game* dapat menggunakan accelerometer ataupun sensor lain dengan dukungan perangkat keras. Dengan perangkat *mobile* tersebut, tentunya akan memberikan pengalaman yang berbeda dari perangkat *computer* maupun konsol.

2.2. Karakter

Karakter merupakan objek yang digunakan untuk membawakan jalan cerita pada sebuah game (Mitchell, 2012). Pembentukan karakter tidak hanya melalui desain pada penampilan luar saja, tetapi juga sifat dan cara mereka berdialog.

Karakter terbagi menjadi empat peran yaitu:

1. Protagonis

Merupakan tokoh utama pada sebuah cerita dan biasanya karakter yang dimainkan oleh pemain. Pemain juga bisa merasakan perkembangan terhadap karakter seiring berjalannya permainan.

2. Antagonis

Karakter yang memiliki konflik dengan protagonis pada sebuah cerita, dan terkadang karakter antagonis tersebut bisa lebih populer daripada sang protagonis. Sebagai antagonis yang bersaing dengan karakter utama, tentu harus memiliki kemampuan yang seimbang atau bahkan melebihi dari apa yang bisa dilakukan tokoh utama tersebut.

3. Deutragonis

Karakter yang berada di sekitar protagonis dan terkadang membantu ataupun menyusahkan sang karakter utama dan bahkan bisa menjadi antagonis itu sendiri sesuai dengan alur cerita.

4. Tritagonis

Karakter yang menjadi penengah antara protagonis dan antagonis. Tritagonis biasanya berpengaruh pada cerita dalam menyelesaikan konflik.

Dalam *video game* terdapat juga dua jenis karakter, yaitu *player character* dimana karakter tersebut dikendalikan oleh pemain dan *Non - Player Character (NPC)*, dimana karakter tersebut tidak dikendalikan oleh *player* dan merupakan bagian dari sebuah *game* yang sudah dirancang oleh pembuat *game* tersebut.

2.2.1. Perancangan Karakter

Perancangan karakter ditentukan melalui konsep karakter. Konsep dapat dibuat dengan deskripsi singkat mengenai karakter yang akan dirancang dengan menggunakan data hasil riset dan pemikiran sang *concept artist* (Mitchell, 2012). Perancangan karakter terbagi menjadi *major character* dan *minor character*, tidak semua karakter harus dibuat dengan detail. Mitchell (2012), juga mengatakan bahwa seorang *concept artist* harus melakukan observasi dan riset yang mendalam karena hal tersebut sangat membantu dalam perancangan karakter.

Sheldon (2014) mengatakan bahwa terdapat tiga dimensi untuk menciptakan karakter yang baik dan perlu diterapkan pada semua karakter baik karakter utama maupun sampingan.

Three dimensional character mencakup fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

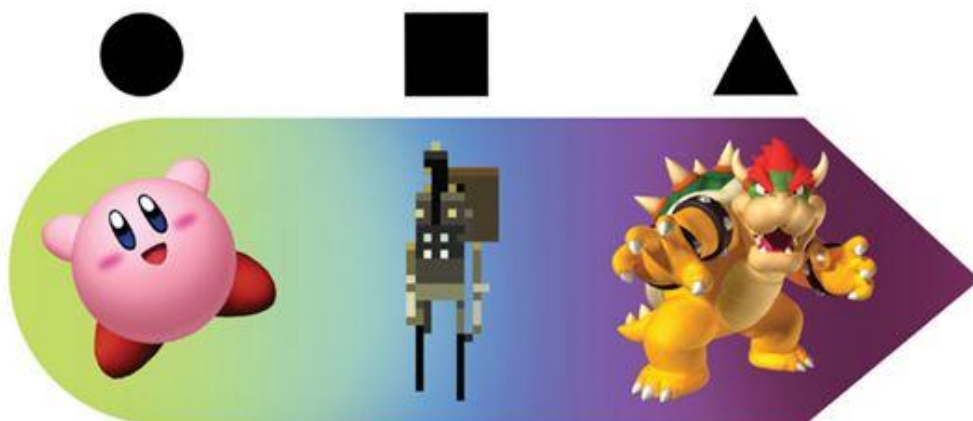
1. Fisiologi merupakan perwujudan dari sebuah karakter yang nyata karena dapat dilihat langsung. Fisiologi sendiri mencakup kondisi fisik yang dimiliki karakter tersebut seperti tinggi badan, usia, dan postur tubuh. Fisiologi atau penampilan luar ini dapat memberi keunikan tersendiri untuk sebuah karakter.

2. Sosiologi, segala yang membahas mengenai lingkungan dan budaya di sekeliling karakter yang membentuk sebuah kepribadian dan cara karakter tersebut berinteraksi dengan individu lainnya.
3. Psikologi, membahas mengenai pemikiran dasar karakter. Tidak seperti fisiologi maupun sosiologi yang dapat dilihat langsung, psikologi cenderung dapat ditutup – tutupi. Seperti apa yang dilakukan di luar tidak selalu sesuai dengan yang di dalam pemikiran karakter tersebut.

2.2.2. Bentuk Karakter

Carman (2018), mengatakan bahwa untuk menggambarkan sebuah karakter, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi watak dan kepribadian karakter tersebut. Faktor tersebut meliputi bentuk, garis, siluet, warna, volumetric dan kontras.

Desain bentuk merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam mendesain karakter yang memberikan kesan tertentu pada karakter tersebut.



Gambar 2.1. Gambar Bentuk
(Chris Solarski (2012): *Drawing Basics and Video Game Art*)

1. Lingkaran

Karena lingkaran tidak memiliki sudut sama sekali, maka bentuk ini memberikan kesan yang ramah dan halus. Solarski (2012) juga mengatakan bahwa bentuk lingkaran melambangkan hal yang positif dan penuh energi.

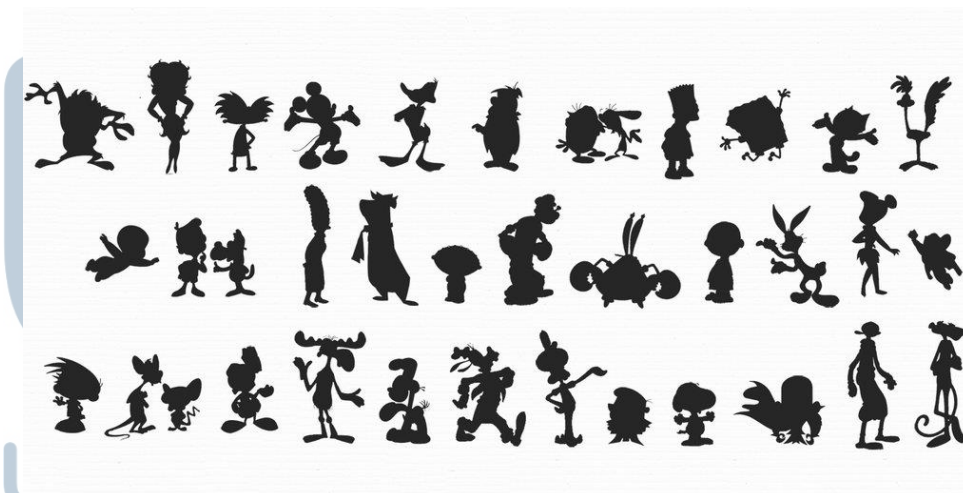
2. Persegi

Bentuk persegi memberikan kesan yang kuat, kokoh dan stabil. Karena itu banyak karakter hero yang menggunakan bentuk ini, seperti superman dan batman dalam film animasinya.

3. Segitiga

Bentuk ini merupakan bentuk yang aktif dan memiliki kesan licik dan mencurigakan bila di pakai pada sebuah karakter. Bentuk ini juga memberikan kesan yang agresif dan mengancam.

Siluet karakter



Gambar 2.2. Gambar Bentuk

(<https://characterdesignreferences.com/visual-library-2/character-design-silhouette>)

Bentuk siluet yang baik tentunya harus bisa memberikan informasi yang akurat tentang sebuah karakter, karena siluet yang akan memberikan gambaran awal melalui bentuk, proporsi, *figure* dan masing – masing bentuk karakter.

2.2.3. Pola Dasar Karakter

Tillman (2011), mengatakan bahwa pentingnya pola dasar dalam perancangan sebuah karakter. Pola dasar ini merupakan sebuah sifat yang ditanamkan kepada karakter sehingga dapat memperlihatkan sifat dan perilaku yang ada, baik ataupun buruk. Terdapat enam jenis pola dasar yang paling sering digunakan dalam sebuah cerita.

1. The Hero

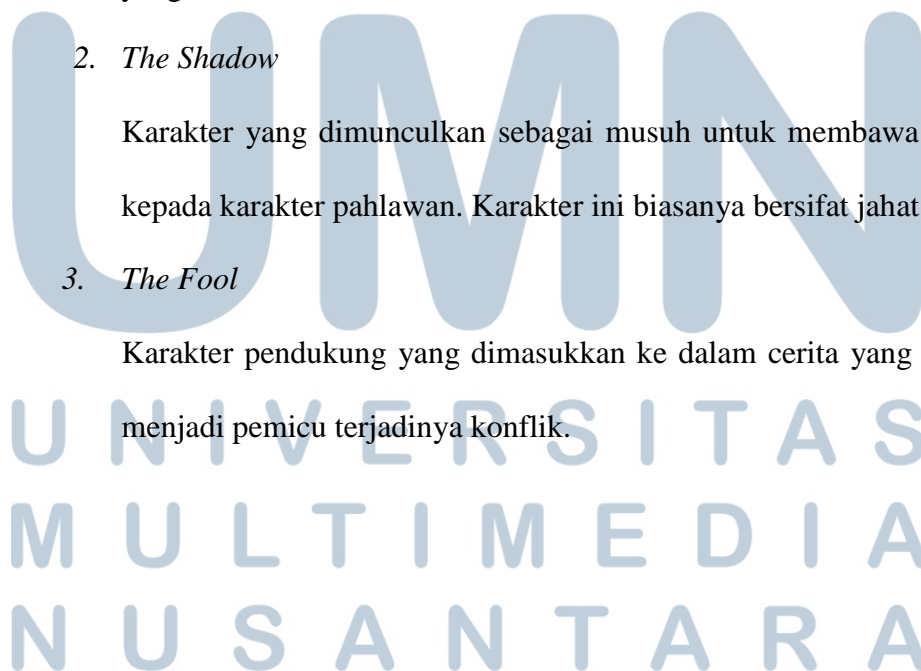
Sebuah karakter muncul karena adanya cerita, dan cerita membutuhkan sosok pahlawan untuk menyelesaikan masalah yang ada pada cerita. Karakter hero biasanya memiliki sifat yang berani dan suka menolong yang lain.

2. The Shadow

Karakter yang dimunculkan sebagai musuh untuk membawa masalah kepada karakter pahlawan. Karakter ini biasanya bersifat jahat.

3. The Fool

Karakter pendukung yang dimasukkan ke dalam cerita yang biasanya menjadi pemicu terjadinya konflik.



4. *Anima/Animus*

Anima adalah rekan perempuan yang dipasangkan dengan karakter pria sedangkan Animus sebaliknya. Terkadang karakter ini merupakan pusat perhatian sang tokoh utama yang dapat mempengaruhi emosinya.

5. *The Mentor*

Mentor adalah tokoh yang berperan penting dalam sebuah cerita, karena biasa tokoh mentor lah yang mengeluarkan atau memperlihatkan kemampuan penuh dari sang karakter utama. Karakter mentor juga sering digambarkan sebagai orang yang tua karena sebagian besar budaya menganggap bahwa semakin tua maka orang akan semakin bijaksana.

6. *The Trickster*

Karakter ini terkadang bisa menjadi sosok yang baik maupun jahat. Pada beberapa situasi, karakter ini berusaha untuk membuat jalan cerita yang dapat menguntungkannya. Karakter ini juga menyebabkan keraguan terhadap tokoh utama dalam membuat pilihan dan cara ia mengatasi situasi tertentu.

2.2.4. Ekspresi dan Gestur

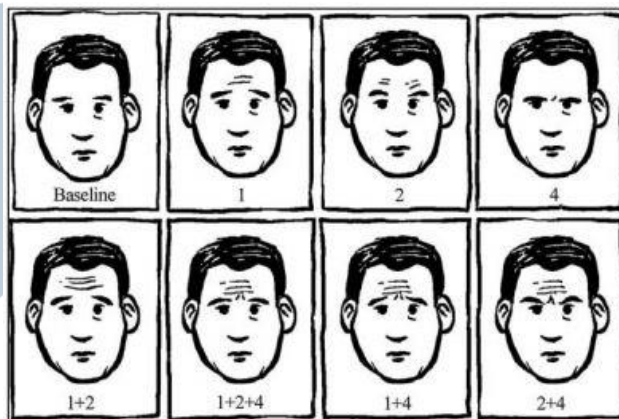
Isbister (2018), mengatakan bahwa ketika seseorang berinteraksi, orang lain akan memperhatikan ekspresi pada wajah lawan bicaranya, seperti merendahkan alis dan juga keriput yang terbentuk di sekitar mata.

1. Ekspresi



Gambar 2.3. Marah, Takut, Senang, Sedih

(Isbister, K. (2018). *Better Game Character by Design: A Psychological Approach*)



Gambar 2.4. Ekspresi

(Isbister, K. (2018). *Better Game Character by Design: A Psychological Approach*)

Wajah menjadi salah satu faktor penting dalam memvisualisasikan sebuah karakter, karena melalui wajah, emosi dapat disampaikan. Bentuk dasar dari sebuah karakter juga menceritakan kepribadian karakter tersebut. Bentuk dasar ini terbagi menjadi tiga, yaitu lingkaran, persegi dan segitiga. Menurut Ibister (2018), terdapat empat jenis emosi dasar yang dapat disampaikan melalui wajah yaitu, marah, takut, gembira, dan sedih. Selain untuk mengekspresikan emosi, wajah juga berguna ketika berkomunikasi.

2. Gestur



Gambar 2.5. Gestur

(Ibister, K. (2018). *Better Game Character by Design: A Psychological Approach*)

Sama seperti wajah, tubuh juga memiliki kemampuan untuk menyampaikan suatu informasi. Ada dua fungsi tubuh sebagai penanda hubungan dan tubuh sebagai penanda identitas. Ia juga mengutip kata – kata dari Gallaher (1992),

dan menyimpulkan beberapa faktor utama, yaitu (1) *Expressiveness*, menggunakan gerak tubuh sebagai bentuk ekspresi saat berinteraksi dengan orang lain. (2) *Animation*, menunjukkan energi dalam gerakan dasar. (3) *Expansiveness*, ruang yang digunakan dalam bergerak. (4) *Coordination*,

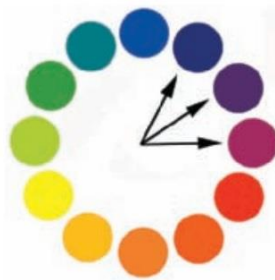
bergerak dengan halus. Dengan hal ini, Isbister (2018) menemukan hubungan statistik antara kualitas gerakan dan kualitas pribadi.

2.3. Teori Ilustrasi

Menurut Bleicher (2012), warna merupakan elemen penting yang menstimulasi mata dan merangsang otak sehingga menghasilkan respon diluar kesadaran. juga menjelaskan tentang harmoni warna yang terdiri dari kombinasi warna yang saling berhubungan dan juga menjelaskan mengenai skema warna yang terdiri dari beberapa warna yang berhubungan dalam sebuah komposisi.

1. Analogus

Merupakan kombinasi dari warna - warna terdekat. Perpaduan warna yang terbentuk dari tiga warna yang bersebelahan dan tidak terlalu kontras karena jaraknya yang sersebelahan.

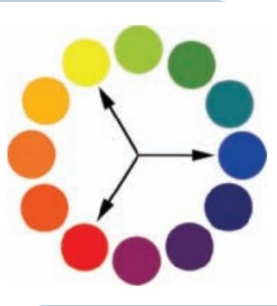


Gambar 2.6. *Analogus*

(Contemporary Color: Theory & Use, Bleicher, S., 2012)

2. Triad

Terdiri dari tiga warna dengan jarak antar warna yang sama dan pemilihan warnanya seperti menggunakan segitiga sama sisi yang mengarah kepada warna – warna primer, sehingga warna yang digunakan terlihat kontras.

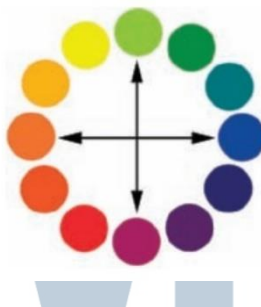


Gambar 2.7. *Triad*

(Contemporary Color: Theory & Use, Bleicher, S., 2012)

3. Tetrad

Hampir serupa dengan Triad, bedanya Tetrad menggunakan empat warna, terdiri dari warna primer dan sekunder yang saling menyilang membentuk huruf X atau simbol tambah (+). Dengan banyaknya warna yang ada, Tetrad menjadi skema warna yang memberikan kontras terbanyak.



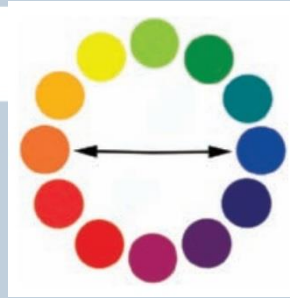
Gambar 2.8. *Tetrad*

(Contemporary Color: Theory & Use, Bleicher, S., 2012)

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4. Komplementer

Merupakan warna yang memiliki arah yang berlawanan dengan warna yang ada di depannya.



Gambar 2.9. Komplementer

(Contemporary Color: Theory & Use, Bleicher, S., 2012)

2.4. Psikologi Warna

Menurut Agoston (2013), warna adalah sebuah kata yang mengisyaratkan bahwa warna adalah sebuah properti yang terdapat pada sebuah bahan atau material. Warna sendiri merupakan bagian dari keseharian dan menyimbolkan *mood* tertentu, (Wissler, 2013). Sebagai contoh, warna biru yang bersifat dingin dapat membuat suasana menjadi lebih tenang bagi yang melihatnya.

Warna dapat memberikan kesan sebagai berikut :

1. Merah

Melambangkan panas, darah, bahaya, kekuatan, kemarahan, dan gairah

2. Hijau

Melambangkan sesuatu yang alami, menyegarkan dan penyakit.

3. Ungu

Bersifat mewah, dan melambangkan keindahan.

4. Kuning

Melambangkan kecepatan, kehangatan, kebahagiaan, kebosanan, dan kesuraman.

5. Hitam

Melambangkan keabadian, kekuatan, kejahatan, dominasi, dan misteri.

6. Jingga

Warna jingga melambangkan keoptimisan dan rasa bersahabat.

2.5. Kesultanan Banten

Kesultanan Banten merupakan salah satu kerajaan Islam terbesar di Nusantara yang berpusat di Banten Lama, Jawa Barat. Kesultanan Banten berdiri ketika, Kerajaan Pajajaran bersama Portugis berusaha untuk menguasai daerah Jawa Barat, sekaligus menahan Kesultanan Demak untuk memperluas wilayah kekuasaan mereka. Sunan Gunung Jati bersama Putranya Hasanuddin, berhasil memasuki wilayah pelabuhan Sunda yang pada saat itu merupakan salah satu pelabuhan dari kerajaan Pajajaran. Pada awalnya, pasukan Demak mendirikan Kesultanan Banten yang nantinya akan tunduk pada Kerajaan Demak itu sendiri. Saat Hassanudin menjabat sebagai raja dari Kesultanan Banten, Banten saat itu berkembang menjadi pelabuhan penting yang akan menjadi pusat perdagangan nantinya. tidak hanya pelabuhan, Banten dibawah kekuasaan Sultan Hasannudin juga menguasai daerah lain hingga ke berbagai daerah.

Ketika daerah pelabuhan milik Kerajaan Pajajaran sudah dikuasai oleh Sunan Gunung jati dan Pasukan gabungan antara Kesultanan Cirebon dan Kesultanan Demak, pusat pemerintahan dialihkan ke Kertaon Surosowan yang telah dibangun oleh Maulana Hasannudin pada saat itu. Setelah berdirinya Kesultanan Banten, maka Maulana Hasannudin ditasbihkan oleh ayahnya Sunan Gunung Jati sebagai Sultan di Banten. Setelah menjabat sebagai Sultan, Maulana Hasannudin melakukan perluasan wilayah kekuasaan ke daerah Lampung. Tidak hanya memperluas wilayah, Maulana Hasannudin juga membantu penyebaran agama Islam disana.

Pada tahun 1570, Putra dari Maulana Hasannudin, Maulana Yusuf naik tahta dan melanjutkan perluasan kekuasaan ke daerah pedalaman sunda, dengan menaklukan Pakuan Pajajaran yang merupakan ibukota Kerajaan Pajajaran. Perjuangan Maulana Yusuf dilanjutkan oleh anaknya, Maulana Muhammad yang mencoba untuk menaklukan daerah di Palembang, yang bertujuan untuk memperkecil kekuasaan Portugis pada saat itu. Maulana Muhammad meninggal dan gagal dalam penaklukan tersebut.

Abulmafakhir, anak dari Maulana Muhammad menjadi raja Banten Pertama yang mendapatkan gelar “Sultan”. Pada masa kekuasaannya, Sultan Abdulmafakhir mulai melakukan hubungan diplomasi dengan penguasa lain, salah satunya adalah Kerajaan Inggris. Banten memasuki masa ke-emasannya ketika Sultan Ageng Tirtayasa berkuasa. Di bawah kekuasaannya Banten menjadi pusat perdagangan oleh banyak negara, di antaranya seperti Inggris, Prancis, Cina, Vietnam dan Jepang. Sultan Ageng juga membangun sistem perairan hidrolik yang terbilang

canggih pada masanya dalam sektor perkebunan dan pertanian. Tidak hanya itu, Sultan Ageng juga membangun armada tempur yang bekerja sama dengan orang Eropa guna untuk menjaga dan menghalau pasukan VOC yang melakukan blokade kapal yang menuju ke Banten.

Sultan Ageng Tirtayasa memiliki anak bernama Abu Nashar atau Sultan Haji, sebagai pewaris tahta. Pada awalnya Sultan Haji diangkat dengan tujuan membantu Sultan Ageng untuk mengurus pemerintahan di pusat, yaitu Surosowan. Pengangkatan Sultan Haji juga dikarenakan agar Sultan Ageng dapat sedikit diringankan Pekerjaannya dan beristirahat di kediamannya di Tirtayasa. Namun, karena Sultan Haji sangat membenci orang asing, terutama orang Cina, Sultan Haji mengusir orang asing ke luar pusat pemerintahan. Tidak hanya mengusir, Sultan Haji juga bekerja sama dengan VOC dalam pemerintahannya. Selama menjabat sebagai Sultan, Sultan Haji memberi hak kepada VOC atas perdagangan dan mengizinkan pembangunan benteng. Mendengar hal itu, Sultan Ageng datang ke Surosowan dan berusaha untuk mengambil kembali kendali pemerintahan. Tidak terima, Sultan Haji mengirimkan orang-orang untuk melawan Sultan Ageng, namun mereka justru memihak kepada Sultan Ageng. Sampai pada akhirnya Sultan Haji dengan bantuan Pasukan VOC mengepung kediaman Sultan Ageng di Tirtayasa. Sebelum terkepung, Sultan Ageng bersama Syekh Yusuf dan Pangeran Purbaya berhasil melarikan diri. Namun tidak berlangsung lama, Sultan Ageng tertangkap dan dipenjarakan di Batavia, Syekh Yusuf juga tertangkap dan diasingkan ke Afrika Selatan, Pangeran Purbaya tewas ketika melawan pasukan VOC. Setelah kejadian tersebut, Kesultanan Banten mengalami kemunduran,

dikarenakan perang yang terjadi, Sultan Haji harus membayar semua kerudian yang dialami serta kompensasi berupa sebagian wilayah kekuasaan untuk VOC. Tidak lama setelah itu, Sultan Haji meninggal karena sakit dan VOC menjadi lebih berkuasa terhadap Kesultanan Banten. Pengangkatan Sultan Baru juga harus mendapat persetujuan dari pemerintah Belanda, dan sejak saat itulah Kesultanan Banten hanya sebagai simbol dan VOC yang mengatur pemerintahannya.

2.6. Tokoh Penting

Beberapa tokoh penting yang berhubungan dengan perang saudara di Kesultanan Banten.

2.6.1. Sultan Ageng Tirtayasa



Gambar 2.10. Sultan Ageng Tirtayasa

(<https://tibuku.com/biografi-sultan-ageng-tirtayasa/>)

Sultan Ageng (1651-1672) merupakan sultan yang membawa Kerajaan Banten mencapai masa ke-emasannya. Kala itu, Banten banyak bekerja sama dengan orang-orang dari berbagai kalangan dan bangsa, terutama Cina dan Inggris. Tidak hanya dalam perdagangan, namun juga dalam sektor perairan yang berfungsi untuk

mengalirkan sumber air ke kebun atau sawah dan menggunakan teknologi hirdolik yang terbilang canggih pada masanya. Sultan Ageng mengangkat anaknya untuk membantunya mengurus pemerintahan, sehingga Sultan Ageng dapat sedikit meringankan pekerjaannya. Sultan Ageng tertangkap ketika melarikan diri bersama penasihat dan anaknya dari sengaman VOC di Tirtayasa.

2.6.2. Sultan Haji

Sultan Haji (1672-1687) Merupakan anak dari Sultan Ageng, yang diangkat untuk membantu menjalankan pemerintahan pada saat itu. Sultan Haji ketika berkuasa di Surosowan sangat membenci orang - orang asing terutama pada bangsa Cina dan ingin menjalankan pemerintahan dengan hukum Islam. Sultan Haji pun bekerja sama dengan VOC dalam pemerintahannya, sehingga VOC pun diberikan izin untuk kepentingan mereka, seperti membangun benteng. Pada awalnya, Sultan Haji terlihat sedang menjamu petinggi VOC ke dalam keraton yang sebenarnya tidak boleh dimasuki oleh keluarga kerajaan. Berawal dai inilah terjadinya perang saudara.

2.6.3. Syekh Yusuf Al Makassar



Gambar 2.11. Syekh Yusuf AL Makassar

(<https://harianriau.co/mobile/detailberita/10576/syekh-yusuf-almakasari-pejuang-indonesia-yang-menyebarkan-islam-di-afrika>)

Syekh Yusuf merupakan sahabat dari Maulana Hasannudin, mereka bertemu pertama kali di Banten, sebelum Maulana Hasannudin menjabat sebagai Sultan.

Kala itu Syekh Yusuf pergi dan tinggal beberapa waktu di Arab untuk Umrah dan kembali dengan gelar Haji. Ketika ia kembali ke kampung halamannya di Makassar, Kesultanan Gowa mengalami kekalahan terhadap Belanda. Syekh Yusuf kemudian pergi ke Banten. Dipanggil oleh Sultan Ageng dan dinikahkan dengan anaknya perempuannya, sekaligus diangkat menjadi penasihat bagi Sultan. Syekh Yusuf tertangkap oleh VOC ketika melarikan diri bersama Sultan Ageng dan dibuang ke Afrika Selatan.

2.6.4. Pangeran Purbaya

Anak dari Sultan Ageng sekaligus adik dari Sultan Haji. Kisah dari Pangeran Purbaya tidak banyak ter-ungkap. Diceritakan bahwa Pangeran Purbaya menjunjung tinggi adat pada masa itu, sama seperti ayahnya. Akhir dari cerita Pangeran Purbaya, ketika ia memberontak dan meninggal di tangan VOC, ketika hendak menolong ayahnya dan Syekh Yusuf yang tertangkap.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A