



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.

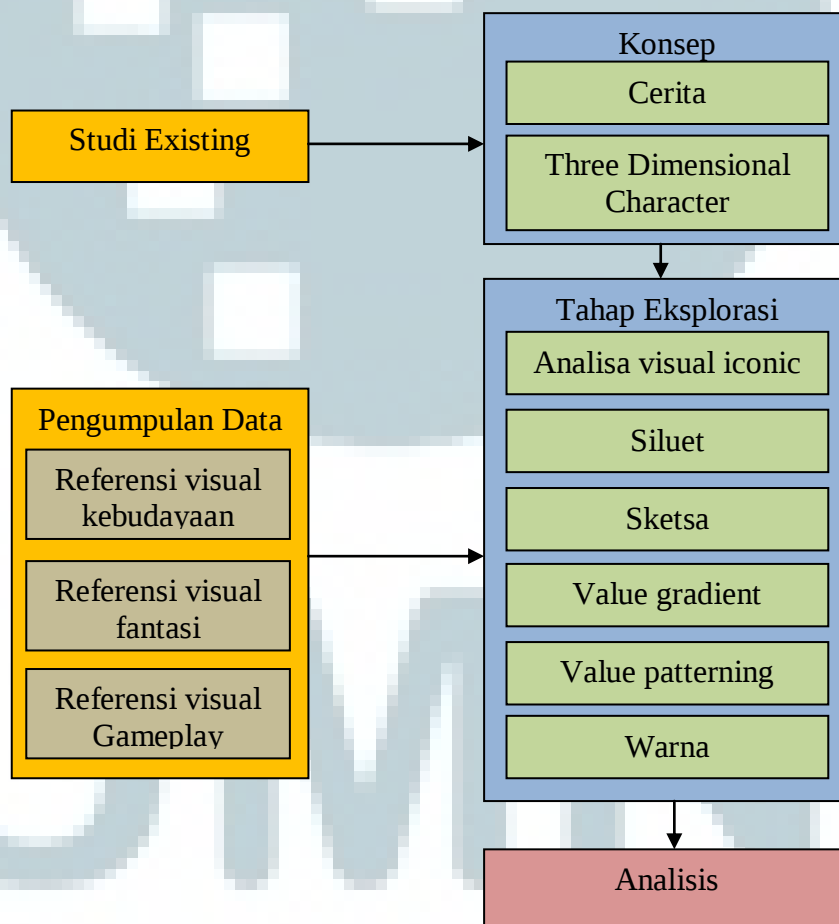
BAB III

METODOLOGI

3.1 Gambaran Umum

Hasil dari perancangan *concept art* ini berupa sebuah *artbook* tentang *concept art game* Wilwatikta. Pada laporan ini penulis hanya membahas tentang perancangan karakter yang terdiri dari dua karakter yaitu Raja dan Rakyat Mahapatih.

Adapun proses perancangan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 3.1. Diagram tahap kerja

3.1.1 Tahap kerja

Pada tahapan kerja, pertama penulis melakukan studi *existing* untuk menentukan *three dimensional character* Raja dan Rakyat Mahapatih serta untuk menentukan konsep cerita. Selanjutnya sebelum memasuki tahap eksplorasi penulis melakukan pengumpulan data berupa visual bentuk dari beberapa arkeologi, relief candi dan visual fantasi dari beberapa *game* yang memiliki konsep *plated armor* medieval.

Setelah pengumpulan data penulis melakukan tahap eksplorasi diawali dengan mengamati objek visual kebudayaan dari beberapa relief dan arkeologi yang akan dikembangkan menjadi bentuk fantasi. Pada tahap selanjutnya yaitu pembuatan siluet untuk mendapatkan bentuk sesuai dengan konsep dan referensi, masuk tahap detail bentuk yaitu proses sketsa dengan membuat beberapa alternatif, kemudian dipilih satu yang merepresentasikan konsep untuk masuk pada tahap *value gradient* dan *value patterning* untuk menampilkan visual dalam game. Pada tahap terakhir penulis melakukan proses pewarnaan berpacu pada referensi warna peninggalan dan adat pada masa Majapahit.

Pada tahap terakhir penulis melakukan analisa karakter yang telah dibuat untuk membuktikan kesesuaian pada temuan-temuan dan teori yang telah dijabarkan.

3.2 Konsep Cerita

Konsep cerita Wilwatikta mengisahkan tentang sebuah kerajaan besar di Nusantara yang melawan kekejaman sosok makhluk yang bernama Lembu Sura yang sangat terkenal jahat dan menentang para dewa. Awalnya kerajaan Majapahit memiliki putri yang sangat cantik yang mendatangkan para pelamar,

tidak terkecuali Lembu Sura, tidak diterimanya Lembu Sura oleh sang putri membuat dirinya murka. Namun pada akhirnya kerajaan Majapahit mampu menyelamatkan warganya dari kekejaman Lembu Sura dengan menguburnya didalam sumur. Cerita ini diambil dari kisah mitos yang ditulis oleh harian Kompas. Adapun penyusunan konsep karakter didasari oleh *three dimensional* karakter yang meliputi aspek fisiologi, sosiologi dan psikologi.

3.2.1 Raja

1. Fisiologi

Konsep raja diambil dari masa Hayam Wuruk diceritakan raja seorang pria berumur 27 tahun dengan tinggi 177 cm. memiliki badan yang gagah dan bertubuh kekar, raja berasal dari ras melayu muda (*deutro melayu*) dengan kulit sawo matang dan rambut pendek berwarna hitam. Raja dalam berpakaian selalu mengenakan mahkota di kepalanya sebagai penanda stratafikasi sosial selain itu raja mengenakan aksesoris pakaian lengkap kerajaan diantaranya jamang, subang, hara, keyura, upavita, gelang tangan, selendang, ikat pinggang, uncal, sampur dan gelang kaki hal ini sesuai dengan peraturan kerajaan dalam berpakaian. Raja juga memiliki sebuah senjata bernama Ghada atau disebut juga pemukul *laksana vishu* dan membawa sebuah tasbih ditangannya atau yang disebut *aksamala*.

2. Sosiologi

Raja hidup dilingkungan keluarga kerajaan merupakan anak laki-laki satu-satunya pada masa Raja sebelumnya hal ini yang menjadi penyebab pengangkatan raja dalam memimpin kerajaan diusia yang sangat muda. Raja

dianggap sebagai dewa dunia pemilik kehormatan tertinggi dan pemilik wewenang dalam menjalankan sistem kerajaan berada pada kekuasaannya dalam setiap pengambilan kebijakan. Raja selalu berkoordinasi dengan jajarannya atau dikenal dengan bhata saptaprabu yang terdiri dari sembilan orang kepercayaan dalam menyikapi suatu peristiwa termaksud perlawanan terhadap Asura. Stratifikasi sosial Raja berada pada golongan Ksatria.

3. Psikologi

Raja walaupun terbilang sangat muda dalam memimpin kerajaan namun merupakan seorang pemimpin yang sangat bijak, cerdas dan penyusun strategi perang yang sangat hebat dalam menundukan wilayah lain, hal ini dikarenakan didikan oleh ayahnya yang merupakan raja sebelumnya untuk meneruskan kekuasaan dan menyejahterakan rakyat Majapahit. Hal ini yang menjadikan kerajaan Majapahit berjaya pada masanya. Namun dalam menundukan suatu wilayah Raja sangat senang dalam bernegosiasi daripada melakukan peperangan dan memberikan harapan kesejahteraan pada wilayah yang akan dikuasainya.

3.2.2 Rakryan Mahapatih

1. Fisiologi

Rakryan mahapatih mengambil konsep dari Gajah Mada seorang pria berumur 37 tahun dengan tinggi 170 cm. Rakryan Mahapatih memiliki tubuh yang gemuk berotot serta raut wajah yang bulat, memiliki rambut hitam panjang yang diikat membentuk sanggul dibelakang kepala serta memakai kalung dan gelang tangan pada bagian atas,. Rakryan Mahapatih selalu membawa senjata

berupa keris yang menjadi kebanggaannya. Serta memakai *armor* pada bagian tangan kiri sebagai pelindung dan penegak kekuasaan terhadap bawahannya.

2. Sosiologi

Rakryan mahapatih berasal dari masyarakat biasa yang memiliki kemampuan dan ketegasan. Keluarganya berasal dari Wilwatikta sebelah selatan “lemah surat” terletak di “giri madri” saat menjalani peperangan Rakryan Mahapatih selalu berada pada garis depan sebagai panglima perang memimpin pasukannya. Di wilayah kerajaan Rakryan Mahapatih merupakan orang yang paling disegani oleh masyarakat karena orang pertama yang membantu permasalahan masyarakat, saat tidak ada tugas rakryan mahapatih lebih memilih untuk bermeditasi di daerah yang sepi untuk meningkatkan kemampuannya.

3. Psikologi

Rakryan Mahapatih merupakan orang yang sangat tegas, tidak ada yang dapat menentang keputusannya selain raja serta selalu bersikap pendiam, memiliki kekuatan yang sangat hebat serta pemikir cerdas dalam setiap menjalani strategi perang secara spontan, saat strategi raja tidak dapat tembus orang pertama yang memikirkan langkah selanjutnya adalah Rakryan Mahapatih. Strategi perang yang selalu dipakainya adalah penyerbuan secara tiba-tiba, mengepung pasukan musuh serta memutus kebutuhan pokok musuh agar menyerah tanpa harus mengeluarkan senjata.

3.3 Pengumpulan Data

Sebelum melakukan visualisasi penulis melakukan analisa data dengan mengumpulkan studi literatur dan referensi dalam menentukan arah dan awalan visual. Kemudian dikategorikan menjadi beberapa bentuk visual sesuai dengan stratafikasi busana dan perhiasan yang dikenakan. Hal ini diperlukan untuk menunjang pembentukan ide visual. Terdapat beberapa data yang dapat dikumpulkan diantaranya:

3.3.1 Referensi Visual Kebudayaan

Literatur yang dikumpulkan berupa bahasan tentang bagaimana visual saat berlangsungnya kerajaan Majapahit. Terdapat beberapa buku yang menjelaskan cara berpakaian dalam sistem pemerintahan yang berlangsung, selain itu terdapat beberapa relief yang akan dieksplorasi sebagai bentuk visual kebudayaan.

a. Bentuk busana dan perhiasan

Penggolongan ini berdasarkan literatur dari beberapa relief, candi dan patung arkeologi peninggalan Majapahit yang berada di Trowulan

Secara umum pakaian era Majapahit dapat digolongkan menjadi tiga bagian bagian. Yaitu, bagian atas badan, tengah dan bawah berikut beberapa bentuk visual yang didapat dari beberapa arkeologi dan pameran sejarah



Gambar 3.2 Relief Trowulan
(<http://1.bp.blogspot.com/-7zhcan2mtbY/UrkHXf3qghI/AAAAAAAAABkY/M2zptT-hKog/s1600/DSC00026.JPG>)



Gambar 3.3 Gajah Mada
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/62/Relief_of_Indonesian_History,_Monas.JPG)

Secara garis besar pakaian Raja dapat digolongkan menjadi tiga bagian, yaitu bagian atas badan, tengah dan bawah serta memiliki aksesoris berupa emas yang lengkap. Sedangkan pada pakaian Rakyat Mahapatih bentuk rambut yang diikat pada bagian belakang serta tidak adanya pakaian atau kain yang melekat pada tubuh bagian atas menjadi ciri khas pada masa Majapahit.

b. Bentuk relief dan arkeologi peninggalan

Terdapat beberapa bentuk relief dan arkeologi yang dapat dijadikan sebagai unsur visual kebudayaan dalam merancang sebuah konsep visual dalam *game*. visual *iconic* yang dimiliki Majapahit berupa bentuk peninggalan arkeologi jika diamati dari segi visual terdapat ciri khas yang dimiliki yaitu bentuk yang menyerupai wajah manusia, mata yang menonjol keluar, serta terdapat taring pada bagian mulut. Selain itu terdapat beberapa simpul ornamen pada bagian arkeologi. Berikut visual *iconic* yang akan diterapkan dalam perancangan desain karakter.



Gambar 3.4 Liontin Kala
(<https://wilwatiktamuseum.files.wordpress.com/2012/01/pusaka-19.jpg>)



Gambar 3.5 Emas Majapahit
 (http://2.bp.blogspot.com/-4MfHvMNZbwE/U1Y0JOqRHXI/AAAAAAAAAJ_U/y9xQRkUTELA/s1600/img_04131.jpg)



Gambar 3.6 Dwarapala
 (<https://wilwatiktamuseum.files.wordpress.com/2012/02/dwarapala-penjaga-pintu.jpg>)



Gambar 3.7 Arkeologi Candi Simping
(<http://akucintanusantaraku.blogspot.co.id/2014/01/pendewaan-tokoh-tokoh-penting-majapahit.html>)

c. Warna menurut adat dan peninggalan

Ketika kerajaan Majapahit berjaya pada masa lalu di Nusantara warna merah dan putih digunakan sebagai bendera Majapahit yang mempunyai makna yang dalam bagi kerajaan dikarenakan warna itu memiliki proses sejarah tidak begitu saja dipilih secara tiba-tiba. Sejak dahulu kala warna merah dan putih mengandung makna yang suci, warna merah memiliki makna gula jawa dan warna putih memiliki makna nasi. serta prajuritnya terkenal dengan sebutan prajurit gula kelapa atau getih getah . Selain itu terdapat pakaian kekahwinan kerajaan dengan dominan warna merah.



Gambar 3.8 Bendera Majapahit
(<http://4.bp.blogspot.com/VHyA2DwInds/VQMF1I6jaFI/AAAAAAAAGAg/3Id4jsGSpk8/s1600/Screen%2BScreenshot%2B2015-03-14%2Bat%2B10.47.07%2BAM.png>)



Gambar 3.9 Kekahwinan tradisional pakaian Majapahit
(http://images.weddingku.com/images/upload/articles/big1/IMG_9749.jpg)

3.3.2 Referensi Visual Fantasi

Dalam perancangan penulis melihat beberapa referensi karya yang sudah ada, dengan kriteria referensi berbentuk fantasi kerajaan *medieval* dan mengenakan *armor*, referensi yang penulis ambil yaitu dari *king of realm* merupakan *game* RPG yang dibuat oleh Digit Game Studio dengan mengusung tema strategi dan bentuk visual armor berdasarkan bentuk *armor medieval*. Referensi selanjutnya adalah *dynasty warrior* sebuah permainan yang diproduksi oleh Koei, *game* ini mengangkat kisah tiga negara dengan menggabungkan dan menerapkan visual berupa baju zirah sebagai bentuk *armor*, berikut referensi yang digunakan:



Gambar 3.10 *King of realm*
 (http://orig10.deviantart.net/d695/f/2014/190/9/f/kings_of_the_realm_by_grafit_art-d7pwk1i.jpg)



Gambar 3.11 *King Marcus*
 (<http://vignette3.wikia.nocookie.net/dynastywarriors/images/a/ab/Lubu-dw8.jpg/revision/latest?cb=20130501044102>)

3.3.3 Referensi Visual *Gameplay*

Dalam perancangan penulis harus memahami dan memiliki gambaran bagaimana bentuk sebuah tampilan dalam *game* yang akan dibuat, hal ini diperlukan untuk menciptakan kesinambungan karakter serta konsep karakter agar sesuai dengan *game* yang akan dibuat. Berikut referensi yang digunakan:



Gambar 3.12 Kindom under fire

(<http://www.resetzero.com/videogames/wp-content/uploads/2011/01/image3.jpg>)



Gambar 3.13 Assassin creed

(<http://pcan.ir/wp-content/uploads/2015/11/maxresdefault2.jpg>)

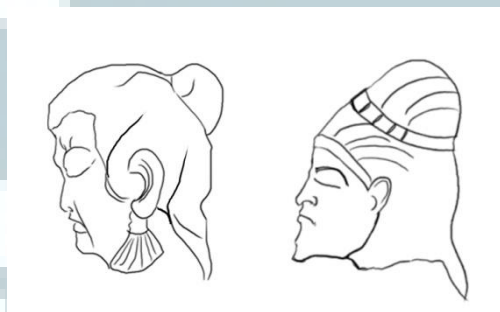
3.4 Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini penulis melakukan beberapa eksplorasi bentuk dari visual referensi yang telah ditemukan dengan memodifikasi dan menggabungkan untuk menciptakan bentuk visual yang baru namun tidak menghilangkan unsur dari kerajaan Majapahit.

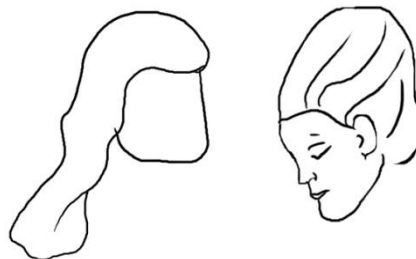
3.4.1 Analisa Visual Kebudayaan

Sebelum perancangan pada tahap ini penulis akan menjelaskan macam macam bentuk visual yang ada pada relief Trowulan sebagai acuan untuk melakukan eksplorasi busana. Berikut beberapa penjelasan dan gambar visual beserta keterangan bentuk yang diambil dari relief Trowulan.

a.1 Bagian atas (kepala)



Gambar 3.14 Model rambut pria
(relief Trowulan)



Gambar 3.15 Model rambut wanita
(relief Trowulan)



Gambar 3.16 bentuk mahkota
(relief Trowulan)



Gambar 3.17 bentuk jamang dan subang (anting)
(relief Trowulan)

Keterangan

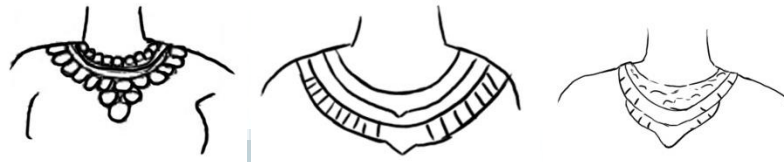
Gambar 3.14: Rambut dikuncir keatas merupakan bentuk rambut sederhana yang biasa digunakan oleh figur pria semua kalangan

Gambar 3.15: Rambut wanita gelung dengan diikat kebelakang sehingga terkesan pendek selain itu terdapat rambut terurai yang cukup sering ditemukan dibeberapa relief di situs trowulan maupun situs candi lainnya

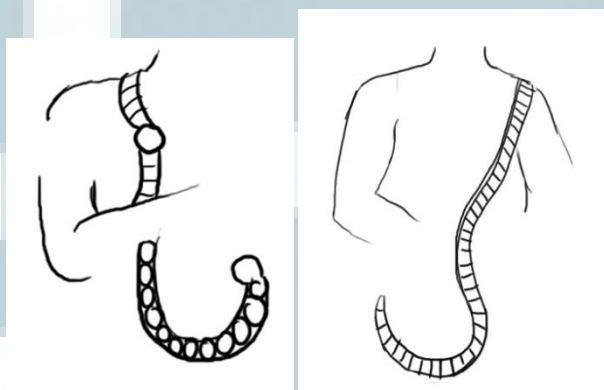
Gambar 3.16: Menurut Meissner (2011) kiritamakuta yaitu mahkota berbentuk silinder dengan bagian atas yang mengecil. Mahkota ini hanya dikenakan oleh pria bangsawan atau raja

Gambar 3.17: Bentuk ini merupakan yang paling umum digunakan oleh para pejabat kerajaan selain itu terdapat bentuk subang (anting) yang dikenakan oleh figur pria

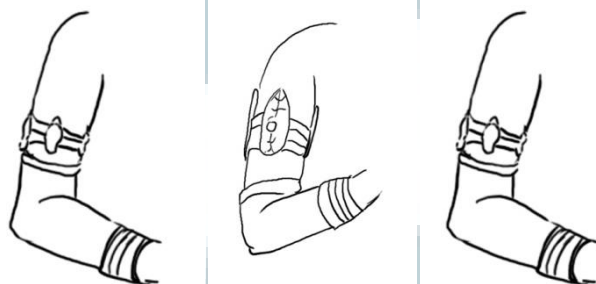
a.2 Bagian tengah (Badan)



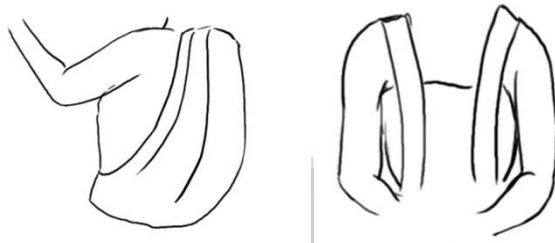
Gambar 3.18 bentuk Hara (kalung)
(relief Trowulan)



Gambar 3.19 bentuk upawita
(relief Trowulan)



Gambar 3.20 bentuk keyura dan gelang
(relief Trowulan)



Gambar 3.21 bentuk selendang
(relief Trowulan)

Keterangan

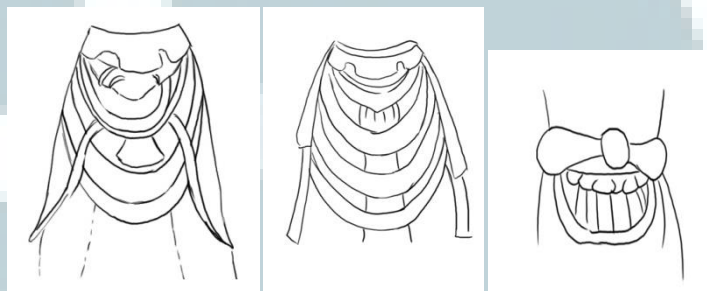
Gambar 3.18: Jenis kalung yang memiliki banyak motif dari mulai urutan biji-bijian sampai sekat dan rangkap dua, kalung yang dikenakan oleh pejabat kerajaan biasanya berukuran besar dan memiliki banyak motif selain itu terkadang memiliki mutiara ditengah kalung

Gambar 3.19: Menurut Meissner (2011) berbentuk untaian tali biji atau mutiara. Upawita jenis ini digunakan oleh para ksatria atau lingkup pejabat kerajaan. Untuk masyarakat biasa, biasanya menggunakan jenis upavita polos tidak ada motifnya

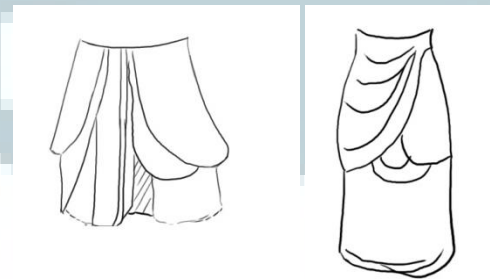
Gambar 3.20: keyura merupakan kelat bahu yang memiliki banyak motif diantaranya motif bunga teratai untuk raja. Sedangkan untuk pejabat kerajaan biasanya hanya polos dengan motif garis sekat. Sedangkan untuk gelang menyerupai lembaran lebar terdiri dari rangkap satu atau rangkap dua. Kedua aksesoris tersebut biasanya digunakan oleh pria maupun wanita

Gambar 3.21: Model selendang yang ada pada relief trowulan yaitu menyimpang dari bahu kanan ke pinggang kiri, selendang ini biasa digunakan oleh semua kalangan baik kalangan bangsawan maupun rakyat biasa. Sedangkan untuk wanita menutupi daerah dada hingga pinggang.

a.3 Bagian bawah (pinggang-kaki)



Gambar 3.22 bentuk sabuk, sampur dan uncal (relief Trowulan)



Gambar 3.23 bentuk kain bawah (relief Trowulan)

Keterangan

Gambar 3.22: Bentuk sabuk hanya berupa kain polos yang dilingkari sekitar pinggang tidak ada motif yang digambarkan, sedangkan pada bentuk sampur biasanya terdiri dari tiga lapis yang dijajarkan hingga kebawah, uncal berbentuk plat besi yang terjantai dari pinggang ke atas lutut oleh tali.

Jenis asesoris ini sangat detail jika digunakan oleh pejabat kerajaan, dan semakin sederhana jika digunakan oleh masyarakat setempat

Gambar 3.23: Jenis kain ini biasanya hanya terdiri dari satu hingga dua kain saja dan pemakaiannya tergantung dari pemakainya. Digunakan oleh semua masyarakat, untuk pria biasanya terjuntai hingga lutut atau diatas mata kaki namun untuk wanita hingga bawah.

3.4.2 Siluet

Pada tahap selanjutnya penulis melakukan eksplorasi dengan membuat siluet untuk menentukan bentuk dan kekuatan dari karakter menurut Velve Corporation (2012), siluet dapat dengan mudah mengidentifikasi sebuah orientasi dengan menjelaskan kekuatan karakter, sikap dan kecepatan. Berikut ialah siluet dari raja dan rakryan mahapatih.



Gambar 3.24 Siluet Raja



Gambar 3.25 Siluet Rakryan Mahapatih

3.4.3 Sketsa

Setelah membuat siluet, penulis membuat sketsa dengan mengeksplorasi bentuk dari studi literatur dan referensi yang telah dikumpulkan. Berikut sketsa dari raja dan rakryan mahapatih.



Gambar 3.26 Raja Sketsa



Gambar 3.27 Rakryan Mahapatih Sketsa



Gambar 3.28 sketsa eksplorasi emblem

3.4.4 Value Gradient

Dari sketsa eksplorasi yang sudah dibuat kemudian penulis memilih satu yang sesuai dengan litteratur dan referensi serta menentukan sketsa final desain pada karakter dengan menggabungkan unsur visual kebudayaan dan referensi visual yang telah didapat, selanjutnya penulis melanjutkan ke tahap pembuatan menentukan kedalaman bentuk untuk menjelaskan tentang *three dimensional* pada karakter. Berikut *value gradient* dari Raja dan Rakryan Mahapati.



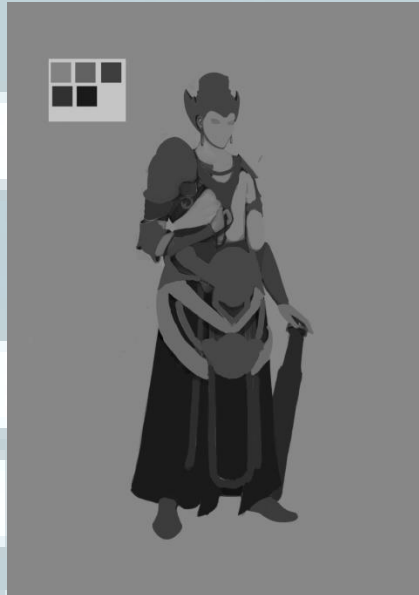
Gambar 3.29 Raja *value gradient*



Gambar 3.30 rakryan mahapati *value gradient*

3.4.5 Value Patterning

Setelah mendapatkan kedalaman bentuk selanjutnya penulis membuat *value patterning* sebagai pemetaan kontras pada karakter, pada tahap ini karakter diciptakan memudahkan untuk dikenali dalam *game*.



Gambar 3.31 Raja *value patterning*



Gambar 3.32 Rakryan mahapati *value patterning*

3.4.6 Warna

Selanjutnya setelah menentukan sketsa dan mendapatkan bentuk, penulis mengeksplorasi warna sesuai dengan karakteristik warna kerajaan Majapahit yaitu warna merah dengan mengurangi dan menambah saturasi serta mencampurkan warna lainnya, tahap pertama dalam pemilihan warna penulis akan memberikan warna dominan pada karakter atau warna primer selanjutnya menentukan warna sesuai pada umumnya seperti warna kulit yang mengikuti antropologi ras manusia di Indonesia, warna logam dan emas. Pada tahap ini penulis menggunakan *flat color*, berikut penerapan warna terhadap karakter Raja.



Gambar 3.33 Raja alternatif warna

Pada konsep karakter Rakyan Mahapatih tetap mengikuti pewarnaan dominan seperti Raja karena menjaga kesinambungan antara karakter dalam lingkup wilayah yang sama yang membedakan hanya penggunaan aksesoris, berikut penerapan warna pada karakter Rakyan Mahapatih.



Gambar 3.34 Rakryan mahapati warna