

ABSTRAK

PERANCANGAN *CONCEPT BOOK VIDEO GAME* MAJAPAHIT SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN SEJARAH DAN BUDAYA INDONESIA

Oleh

Florentina Riri Sumbogo

NRP 1164069

Sejarah dan budaya peradaban Majapahit memiliki banyak nilai luhur yang dapat dijadikan teladan dan diwariskan pada generasi muda penerus bangsa. Seiring berkembangnya teknologi, penyampaian serta pelestarian nilai sejarah dan budaya ini akan lebih menarik jika diperkenalkan kembali melalui media yang lebih modern agar sejarah dan budaya Majapahit tidak hilang begitu saja. Banyak generasi muda yang terpengaruh oleh budaya asing dari berbagai media hiburan, salah satunya video game.

Permasalahan diatas merupakan alasan yang melatarbelakangi perancangan *video game* Majapahit. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan konsep *video game* bertemakan masa keemasan Kerajaan Majapahit.

Kesimpulan yang didapat dari perancangan *video game* ini adalah dengan menggunakan media yang banyak digemari oleh generasi muda bisa menampilkan betapa menariknya sejarah dan budaya Indonesia. Melalui *video game* diharapkan mampu menggugah masyarakat Indonesia khususnya generasi muda agar membantu melestarikan sejarah dan budaya lokal serta bangga terhadap sejarah Indonesia.

Kata kunci : Kerajaan Majapahit, Nusantara, *video game*, *concept art*.

ABSTRACT

MAJAPAHIT VIDEO GAME CONCEPT BOOK AS AN EFFORT TO PRESERVE INDONESIAN HISTORY AND CULTURE

Oleh

Florentina Riri Sumbogo

NRP 1164069

Majapahit history and cultural civilization has lot of noble values that can be made as an example and inherited for the young generation. As the technology kept progressing, presentation and preservation of history and culture will be more interesting if delivered again through modern ways, thus Majapahit history and culture will not vanish. A lot of younger generation is influenced by foreign culture, one of which is games.

The problem above is the cause of designing a Majapahit video game. This idea intends to recreate a video game concept which the theme is the golden age of Majapahit Empire.

The conclusion that can be achieved from this video game planning is, with the usage of popular media among the young generation, video game could show how intriguing the Indonesian history and culture can be through video game, the planner hope to arouse Indonesian people especially the young generation to conserve local history and culture and to be proud of Indonesian history.

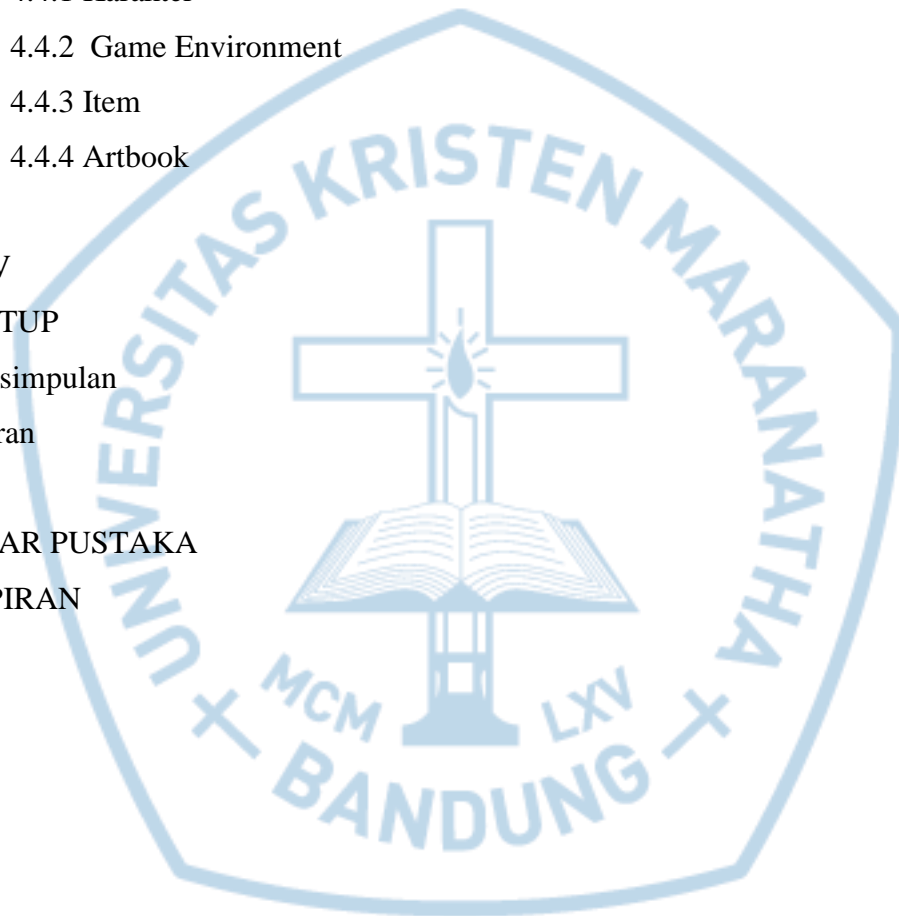
Keywords : Majapahit Empire, Nusantara, video game, concept art.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR DIAGRAM	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perencanaan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan	6
BAB II	
LANDASAN TEORI	
2.1 Majapahit	7
2.1.1 Masa Awal Kerajaan Majapahit	7
2.1.2 Masa Keemasan Kerajaan Majapahit	8
2.1.3 Keruntuhan Kerajaan Majapahit	9
2.2 Video Game Industry	9
2.3 Video Game	14
2.2.1 Unsur Intrinsik Game	15

2.2.2	Penggunaan Video Games di Indonesia	18
2.2.3	Video Games sebagai Media Pembelajaran	19
2.4	Definisi Concept Art	20
2.4.1	Pembentukan Concept Art	21
2.4.2	Bagian-bagian Concept Art	22
2.5	Storytelling	23
2.5.1	Elemen-elemen dalam Cerita	24
2.5.2	Jenis-jenis Cerita	25
2.6	Heroisme	26
2.6.1	Hero	26
2.6.2	Monomyth	26
2.7	Komunikasi	27
2.7.1	Efek Komunikasi	27
2.8	Book Design	28
BAB III		
DATA DAN ANALISIS MASALAH		
3.1	Data dan Fakta	30
3.1.1	Perusahaan atau Lembaga Terkait	30
3.1.2	Tinjauan Mengenai Kerajaan Majapahit	32
3.1.3	Hasil Kuesioner	32
3.1.4	Hasil Wawancara	39
3.1.5	Tinjauan Karya Sejenis	41
3.2	Analisis terhadap Permasalahan Berdasarkan data fakta	41
BAB IV		
PEMECAHAN MASALAH		
4.1	Konsep Komunikasi	45
4.2	Konsep Kreatif	45
4.2.1	<i>Storyline</i>	46
4.2.2	<i>Concept Art</i>	72
4.2.3	<i>Gameplay</i>	72

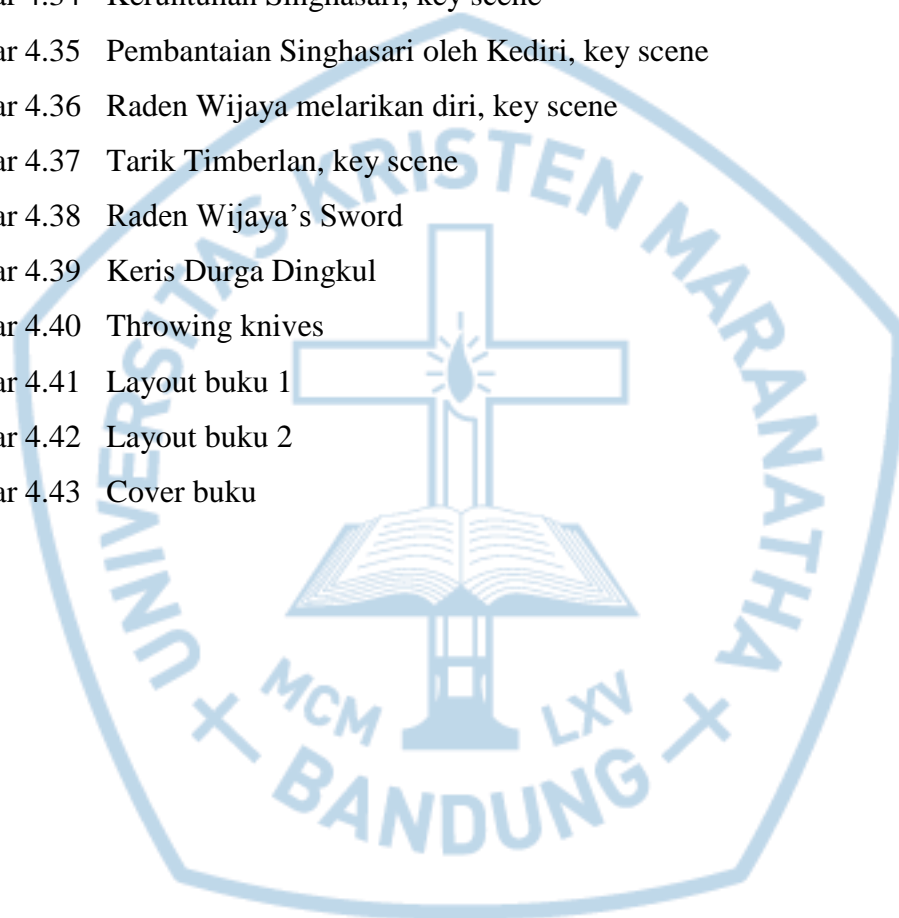
4.2.4 <i>Head Up Display</i>	73
4.2.5 Logo	73
4.2.6 Tipografi	75
4.2.7 Layout	75
4.2.8 Konsep Karakter	75
4.3 Konsep Media	76
4.4 Hasil Karya	76
4.4.1 Karakter	76
4.4.2 Game Environment	95
4.4.3 Item	102
4.4.4 Artbook	104
BAB V	
PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	106
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Prodigy Infinitech	30
Gambar 3.2	Logo Bhuana Ilmu Populer	31
Gambar 4.1	Surya Majapahit	74
Gambar 4.2	Logo Vilvatikta: Golden Age	74
Gambar 4.3	Kagendra Amurti 1	76
Gambar 4.4	Kagendra Amurti 2	77
Gambar 4.5	Kagendra Amurti 3	80
Gambar 4.6	Kagendra Amurti 4	81
Gambar 4.7	Kagendra Amurti Key Art	81
Gambar 4.8	Kagendra Amurti 5	82
Gambar 4.9	Sketsa Prabu Hayam Wuruk	82
Gambar 4.10	Prabu Hayam Wuruk 1	83
Gambar 4.11	Prabu Hayam Wuruk 2	84
Gambar 4.12	Gajah Mada 1	85
Gambar 4.13	Gajah Mada 2	86
Gambar 4.14	Laksamana Nala 1	86
Gambar 4.15	Laksamana Nala 2	87
Gambar 4.16	Pradabhasu	88
Gambar 4.17	Tribhuawana Tunggadewi 1	89
Gambar 4.18	Tribhuawana Tunggadewi 2	90
Gambar 4.19	Makadga Bhayangkara (pedang)	90
Gambar 4.20	Makadga Bhayangkara (tombak)	90
Gambar 4.21	Mamanah Bhayangkara	91
Gambar 4.22	Janggan Bhayangkara	92
Gambar 4.23	Astadipati Bhayangkara	93
Gambar 4.24	Penduduk dan pendatang Kerajaan Majapahit	94
Gambar 4.25	Uang Majapahit dan China	94
Gambar 4.26	Pelabuhan Majapahit	95

Gambar 4.27	Kapal perang Majapahit	96
Gambar 4.28	Meriam Jawa, Cetbang	96
Gambar 4.29	Trowulan, rumah penduduk Majapahit	97
Gambar 4.30	Trowulan, Pasar perdagangan	97
Gambar 4.31	Trowulan, Rumah Gajah Mada	98
Gambar 4.32	Detail rumah penduduk	99
Gambar 4.33	Konsep rumah penduduk	99
Gambar 4.34	Keruntuhan Singhasari, key scene	100
Gambar 4.35	Pembantaian Singhasari oleh Kediri, key scene	100
Gambar 4.36	Raden Wijaya melarikan diri, key scene	101
Gambar 4.37	Tarik Timberlan, key scene	101
Gambar 4.38	Raden Wijaya's Sword	102
Gambar 4.39	Keris Durga Dingkul	103
Gambar 4.40	Throwing knives	103
Gambar 4.41	Layout buku 1	104
Gambar 4.42	Layout buku 2	104
Gambar 4.43	Cover buku	105



DAFTAR DIAGRAM

Diagram video game value chain

13

