

ABSTRAK

PERANCANGAN CONCEPT ART VIDEO GAME VERBORGEN YANG TERINSPIRASI DARI SEJARAH KOTA BANDUNG

Oleh:

Ganeshatama Kenny Dimastyo

1764096

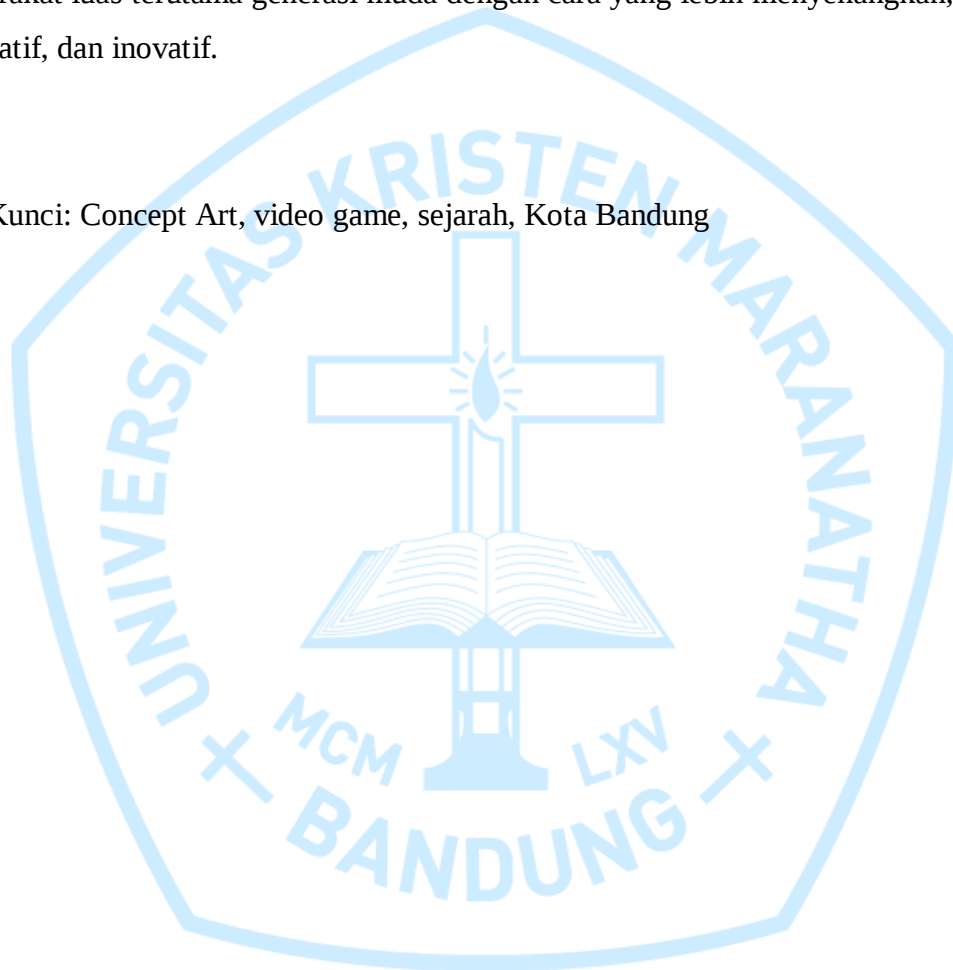
Sejarah merupakan warisan budaya masa lalu yang menggambarkan keluhuran budaya masyarakat. Peninggalan sejarah dapat membantu masyarakat Indonesia belajar tentang budaya masa lalu untuk menghadapi tantangan kehidupan berbangsa dan bernegara di saat ini dan masa depan.

Jawa Barat khususnya Kota Bandung merupakan pusat peradaban nusantara sejak zaman kolonial yang meninggalkan banyak hal bersejarah, salah satunya ditunjukkan dengan banyaknya bangunan zaman kolonial di Bandung. Banyak tokoh-tokoh seperti Charles Prosper Wolff Schoemaker, Ir. J. Gerber, dan tokoh sejarah lainnya yang mempunyai peranan penting. Namun masyarakat banyak yang tidak mengetahui tokoh-tokoh tersebut. Sangat disayangkan, warga Bandung umumnya tidak memperhatikan bangunan bersejarah disekitarnya karena mereka beranggapan bangunan tersebut adalah peninggalan Kolonial Belanda dan bukan bagian dari warisan leluhur mereka. Sebagai buktinya Organisasi Bandung Heritage mencatat, lebih dari 400 bangunan pusaka di kota yang pernah dijuluki laboratorium arsitektur di Indonesia. Walaupun sekarang bangunan-bangunan tersebut sebagian besar dimiliki oleh pemerintah dan warga Bandung, pemerintah sudah menetapkan hal tersebut menjadi bagian dari aset budaya dan kebanggaan Indonesia secara nasional.

Seiring perkembangan teknologi, pelestarian sejarah ini akan lebih menarik jika diperkenalkan kembali menggunakan teknologi media audio visual yang

diimplementasikan melalui video game. Bermain video game merupakan tren para remaja sekarang dimana kalangan dewasa muda cenderung menjaga eksistensi salah satunya dengan bermain dan berbicara mengenai video game bersama teman-temannya. Maka dari itu, berdasarkan penjelasan diatas dibuatlah konsep art video game yang mengangkat sejarah perkembangan Kota Bandung dengan judul "Verborgen". Konsep ini membawa misi penting untuk memperkenalkan kembali budaya dan sejarah Kota Bandung pada masyarakat luas terutama generasi muda dengan cara yang lebih menyenangkan, kreatif, imajinatif, dan inovatif.

Kata Kunci: Concept Art, video game, sejarah, Kota Bandung



ABSTRACT

THE DESIGN OF THE CONCEPT VIDEO GAME ART "VERBORGEN" INSPIRED BY HISTORY OF BANDUNG CITY

By:

Ganeshatama Kenny Dimastyo

1764096

History is a legacy from the past represent the excellency culture of the civilisation. The legacy can help Indonesian people to learn about culture from the past for faces the challenge of futures life in the nation. West java speacilly in Bandung city is the center of civilisation since colonial ages who gives a lot of history on it, one of them showed with many historical buildings from the colonial ages in Bandung. A lot of figures likes Charles Prosper Wolff Schoemaker, Ir.J. Geber and many else who had important role with it. But the Society didnt recognize them in general .its so unfortunated citizen of Bandung didn't give a attention for the historical assets. They had assumption for those buildings are legacy of colonial not the legacy from they ancestor. The Organization of Bandung Heritage record more than 400 historical buildings ever called as the Indonesian Architechtual Laboratoy. These day those buildings has been set by the goverment as the Historical and Culture assets of the Nation.

With the Technological development these day, preservation of history will be nice if the history can be represent using audio visual implemented by video game. Playing video game has been trend for these day. Young people and also the adults keeping their eksistention with playing and talking about video game with their friend. Therefore, based on the explanation above, created the concept video game art that lifted the history of the civilisation of Bandung, with the title "Verborgen". This concept has an important purpose for introducing again the history of culture to citizen of Bandung, focused for the young generation with more creative, fun, imaginative and inovative ways.

Key words: Concept Art, Video game, History, Bandung City



DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	4
1.3 Tujuan Perancangan.....	5
1.4 Sumber Teknik dan Pengumpulan Data.....	5
1.5 Skema Perancangan	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Video games	8
2.2 Concept art.....	8
2.2.1 Genre Game	10
2.3 Teori tentang Psikologi	12
2.3.1 Psikologi Dewasa Muda	13
2.3.2 Kebiasaan dan Hobi Pada Usia Dewasa Muda	14
2.4 Undang Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2010	14
2.4.1 Tentang Cagar Budaya.....	14

2.4.2	Pasal I.....	15
2.4.3	Bab III Kriteria Cagar Budaya	15
BAB III.....		16
DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		16
3.1	Data dan Fakta	16
3.1.1	Lembaga Terkait.....	16
3.1.2	Perusahaan Terkait.....	20
3.1.3	Sejarah Kota Bandung	21
3.1.4	Bangunan Bersejarah di Kota Bandung.....	22
3.1.5	Tokoh Penting	31
3.1.6	Artifak Peninggalan Budaya Sunda di Kota Bandung	35
3.2	Hasil Wawancara	36
3.2.1	Wawancara dengan Komunitas Bandung Heritage	36
3.2.2	Wawancara dengan Pakar Antropologi	37
3.3	Kuisisioner	38
3.4	Tinjauan Karya Sejenis	48
3.4.1	Watchdog	48
3.4.2	Tintin.....	50
3.5	Analisa STP dan SWOT.....	51
3.5.1	SWOT Video game.....	51
3.5.2	Analisis Segmenting , Targeting , dan Positioning	52
BAB IV		54
PEMECAHAN MASALAH		54
4.1	Konsep Komunikasi.....	54
4.2	Konsep Kreatif.....	59
4.2.1	Concept Art	59
4.3	Konsep Media	72
4.3.1	Artbook.....	72
4.3.2	Game Teaser.....	73
4.4	Hasil karya	73
4.4.1	Ilustrasi.....	73
4.4.2	3D Karakter	74
4.4.3	Layout Buku.....	76
4.4.4	User Interface	78
4.4.5	3D Storyboard Concept.....	80
4.4.6	Level design	80

BAB V.....	82
KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Dinas kebudayaan dan pariwisata Kota Bandung	16
(Sumber: http://cdn.jabarmerdeka.co/uploads/2015/11/Dinas-Pariwisata.jpg ,	16
27 Agustus 2017, 9:47)	16
Gambar 3.2 Logo Komunitas Gedung Heritage.....	18
(Sumber: https://twitter.com/bandungheritage , 27 Agustus 2017, 21:10)	18
Gambar 3.3 Logo International Council on Monument and Site Indonesia	19
(Sunmber : http://www.icomos.org/en/about-icomos/mission-and-vision/mission-and-vision , 1 September 2017, 14:23)	19
Gambar 3.5 Gedung Sate & Museum Pos	23
(Sumber: Pribadi, 28 Agustus 2017 , 14:28 WIB)	23
Gambar 3.8 Hotel Homan	25
(Sumber: Penulis, 27 Agustus 2017, 10:58).....	25
Gambar 3.11 Pieter Sijthoffpark/ Taman dewi sartika	27
(Sumber https://portal.bandung.go.id/taman-kota-bandung-tempo-dulu)	27
Gambar 3.12 Ijzermanpark / taman ganesa	28
(Sumber https://portal.bandung.go.id/taman-kota-bandung-tempo-dulu)	28
Gambar 3.13 Patung dada Dr.Ir. J.W. Ijzerman	29
(Sumber https://portal.bandung.go.id/taman-kota-bandung-tempo-dulu)	29
Gambar 3.14 Molukkenpark.....	30
(Sumber https://portal.bandung.go.id/taman-kota-bandung-tempo-dulu)	30
Gambar 3.15 Foto Charles Prosper Wolff Schoemaker.....	31
(Sumber: https://www.itb.ac.id/news/2586 , 27 Agustus 2017, 21:25).....	31
Gambar 3.16 Foto Ir.Soekarno	32
(Sumber : http://3.bp.blogspot.com/-WvXDplk_TzQ/VYhUujp5EvI , 27 September 2017 , 15.13)	32
Gambar 3.17 Foto K,A.R Bosscha	34

(Sumber:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/01/COLLECTIE_TROPENMUSEUM_M_Studioportret_van_de_heer_K.A.R._Bosscha_TMnr_10018605.jpg , 10 Oktober 2017

).....	34
Gambar 3.18 Foto Kujang koleksi Museum Sri Baduga	35
(Sumber: Pribadi, 27 mei 2017, 11:25).....	35
Gambar 3.30 Gambar mengenai contoh karakter	45
Gambar 3.34 Poster artwork permainan watchdog.....	48
(Sumber: https://watchdogs.ubisoft.com/watchdogs/en-us/media/index.aspx)	48
Gambar 3.35 Character concept permainan watchdog	49
(Sumbaer: https://watchdogs.ubisoft.com/watchdogs/en-us/media/index.aspx).....	49
Gambar 3.36 User interface permainan watchdog	50
(Sumbaer: https://watchdogs.ubisoft.com/watchdogs/en-us/media/index.aspx).....	50
Gambar 3.37 Cover komik Tintin.....	51
(Sumber: Pribadi).....	51
Gambar 4.5 konsep pakaian	59
(sumber : karya penulis).....	59
Gambar 4.6 Ilustrasi karakter	60
(sumber : karya penulis).....	60
Gambar 4.7 proses 3d sclupting	61
(sumber : karya penulis).....	61
Gambar 4.8 Proses pembuatan pakaian karakter 3D	61
(sumber : karya penulis).....	61
Gambar 4.9 proses riging character	62
(sumber : karya penulis).....	62
Gambar 4.10 Ilustrasi karakter Sasti.....	63
(sumber : karya penulis).....	63
Gambar 4.11 konsep karakter boss	64
(sumber : karya penulis).....	64
Gambar 4.12 Ilustrasi evirontment pada intro.....	65
(sumber : karya penulis).....	65

Gambar 4.13 Skema warna outdoor	65
(sumber : karya penulis).....	65
Gambar 4.14 Skema warna pada scene galap dan sorotan lampu	66
(sumber : karya penulis).....	66
Gambar 4.15 Logo	66
(sumber : karya penulis).....	66
Gambar 4.16 Tipografi.....	67
(sumber: data pribadi)	67
Gambar 4.17 <i>Start Menu</i>	68
(sumber: data pribadi)	68
Gambar 4.18 <i>Main Menu</i>	68
(sumber: data pribadi)	68
Gambar 4.19 <i>Start Game Menu</i>	69
(sumber: data pribadi)	69
Gambar 4.20 <i>Settings Menu</i>	69
(sumber: data pribadi)	69
Gambar 4.21 <i>Loading Screen</i>	70
(sumber: data pribadi)	70
Gambar 4.22 <i>In game Interface</i>	70
(sumber: data pribadi)	70
Gambar 4.23 <i>Mini Map</i>	70
(sumber: data pribadi)	70
Gambar 4.24 <i>Mission Status</i>	71
(sumber: data pribadi)	71
Gambar 4.25 <i>Pause Menu</i>	71
(sumber: data pribadi)	71
Gambar 4.26 <i>Character Menu</i>	72
(sumber: data pribadi)	72
Gambar 4.27 <i>Cover Artbook</i>	72
(sumber: data pribadi)	72
Gambar 4.28 Ilustrasi Artbook.....	73

(sumber: data pribadi)	73
Gambar 4.29 Ilustrasi Artbook	74
(sumber: data pribadi)	74
Gambar 4.30 3D Karakter	74
(sumber: data pribadi)	74
Gambar 4.31 3D Karakter	75
(sumber: data pribadi)	75
Gambar 4.32 Layout Buku	76
(sumber: data pribadi)	76
Gambar 4.33 Layout Buku	77
(sumber: data pribadi)	77
Gambar 4.34 <i>Layout Menu</i>	78
(sumber: data pribadi)	78
Gambar 4.35 <i>HUD</i>	78
(sumber: data pribadi)	78
Gambar 4.36 <i>Layout Pause Menu Concept</i>	79
(sumber: data pribadi)	79
Gambar 4.37 <i>Storyboard Concept</i>	80
(sumber: data pribadi)	80

DAFTAR DIAGRAM

Gambar 1.1 Skema Perancangan	7
Gambar 3.19 Diagram ketertarikan pada sejarah	38
Gambar 3.20 Diagram pengetahuan sejarah Bandung.....	39
Gambar 3.21 Diagram Pengetahuan Tentang Charles Prosper	40
Gambar 3.22 Diagram Peran C.P Wolff Terhadap Gedung Sate	40
Gambar 3.23 Diagram Minat Terhadap Game	41
Gambar 3.24 Diagram Mengenai Minat Terhadap Game Sejarah	41
Gambar 3.25 Diagram Pengetahuan Tentang <i>Video game</i>	42
Gambar 3.26 Diagram Intensitas Bermain Game.....	42
Gambar 3.27 Diagram Game yang Sering dimainkan	43
Gambar 3.28 Diagram Gameplay yang paling digemari	44
Gambar 3.29 Diagram Media yang Paling diminati	44
Gambar 3.31 Diagram Konsep Karakter yang Paling diminati.....	46
Gambar 3.32 Gambar mengenai Environment Design yang paling diminati	47
Gambar 3.33 Diagram Konsep Latar yang Paling diminati	47
Gambar 4.1 Skema informasi sejarah	55
Gambar 4.3 Skema Informasi sejarah	57
Gambar 4.4 Skema Informasi Sejarah	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Sketsa Logo	85
Lampiran B1. Sketsa Karakter Utama	86
Lampiran B2. Sketsa Karakter Pembantu Karakter Utama.....	87
Lampiran B3. Sketsa Karakter Boss	88
Lampiran B4. Sketsa Karakter <i>NPC (None Playable Characters)</i>	89
Lampiran C. <i>Storyboard</i> Teaser	90
Lampiran D. Sketsa Environment Design.....	91
Lampiran E. Sketsa Detail Interior	92
Lampiran F. Prototype game	93

