

**PERANCANGAN BUKU CONCEPT ART GAME FANTASI
BERBASIS ILUSTRASI “ASTHANA: DE WATERKASTEEL”
YANG TERINSPIRASI DARI SITUS SEJARAH
TAMANSARI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

BUAH KASIH KALPITADJATI

11191024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
STRATA I
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN BUKU CONCEPT ART GAME FANTASI
BERBASIS ILUSTRASI “ASTHANA: DE WATERKASTEEL”
YANG TERINSPIRASI DARI SITUS SEJARAH
TAMANSARI YOGYAKARTA**



**Disusun Oleh:
BUAH KASIH KALPITADJATI
11191024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL STRATA S1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2023**

Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal: 4 Juli 2023

Nama: Sudjadi Tjipto/Rahardjo, M. Ds

NIP 197502132005011001

**PERANCANGAN BUKU CONCEPT ART GAME FANTASI
BERBASIS ILUSTRASI “ASTHANA: DE WATERKASTEEL”
YANG TERINSPIRASI DARI SITUS SEJARAH
TAMANSARI YOGYAKARTA**



Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 24 Juli 2023 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing

Ketua Penguji


Sudjadi Tjipto Rahardjo, M. Ds
NIDN. 0013027501

R. Hadapningrani K , M.Ds
NIDN. 0524079001

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Ketua Jurusan

Wahyu Tri Widadijo, M. Sn
NIDN. 0526047001

Dwisanto Sayogo, M.Ds
NIDN. 0510128401

HALAMAN PERSEMBAHAN

Lelah bukanlah alasan untuk berhenti tetapi hanyalah pengingat bahwa ada perjuangan panjang yang baru saja dilewati.

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua yang selalu mendukung dan memberikan doa sehingga dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Kepada dosen pembimbing, Bapak Sudjadi Tjipto yang telah sabar menjawab banyak pertanyaan-pertanyaan saya, sekaligus telaten dalam membimbing sehingga skripsi ini terlaksana dengan baik.

Kepada ilustrator senior, Patricia Abbygail/ Chiaebiya dan bimawithpencil yang telah memandu saat saya kebingungan mencari referensi dan ide-ide. Kepada teman-teman saya, khususnya teman satu bimbingan yang telah memacu saya untuk terus bangkit. Terakhir, saya persembahkan juga kepada orang-orang yang selalu menanyakan, “Kapan wisuda?”, “Kapan sidang?,” atau sejenisnya.

Segala penantian akan terbayar pada waktunya. Butuh waktu dan proses yang panjang walau memang tidak begitu sempurna.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Buku *Concept Art Game* Fantasi Berbasis Ilustrasi ‘Asthana de Waterkasteel’ yang Terinspirasi dari Situs Sejarah Tamansari Yogyakarta” sebagai memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Perancangan ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bimbingan dari banyak pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang memberikan dukungan moril dan materil.
2. Bapak Sudjadi Tjipto R, M. Ds selaku dosen pembimbing.
3. Bapak Ismujadi selaku pemandu wisata.
4. Seluruh civitas akademik STSRD VISI Indonesia dan teman-teman yang sudah memotivasi dan selalu ada untuk mendengarkan.
5. Sahabat ilustrator sebagai tempat konsultasi dan berkeluh kesah.
6. Serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa perancangan ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun diharapkan untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata, semoga perancangan ini bermanfaat bagi pembaca dan dijadikan referensi dimasa mendatang.

Yogyakarta, 4 Juli 2023

Buah Kasih Kalpitadjati

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan	3
F. Kerangka Perancangan	5
BAB II	5
DATA DAN ANALISIS	6
A. Data Objek.....	6
1. Sejarah Tamansari.....	6
2. Bangunan-bangunan di Tamansari	6
3. Pakaian Adat Tradisional.....	13
4. Sepeninggal Tamansari.....	14
B. Analisa Objek dan Target Audiens.....	14
1. Analisa Objek	14
2. Analisa Target Audiens	16
C. Referensi Perancangan	16
D. Landasan Teori	18
1. <i>Game</i>	18
2. <i>Concept Art</i>	18
3. Ilustrasi.....	18

4.	Warna.....	19
5.	Layout.....	19
6.	Tipografi.....	20
7.	Logo.....	22
BAB III.....		23
KONSEP PERANCANGAN.....		23
A.	Konsep Verbal.....	23
1.	Judul Buku.....	23
2.	Informasi Buku.....	23
3.	Daftar Isi.....	23
B.	Konsep Visual.....	29
1.	Studi <i>Cover</i>	29
2.	Studi <i>Layout</i>	29
3.	Studi Tipografi.....	30
4.	Studi Warna.....	31
5.	Studi Logo.....	32
6.	Studi Stilasi.....	32
BAB IV.....		43
DESAIN.....		43
A.	Sampul.....	43
B.	Isi Buku.....	44
C.	Aplikasi Buku.....	62
BAB V.....		64
PENUTUP.....		64
A.	Kesimpulan.....	64
B.	Kendala.....	64
C.	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....		66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan.....	5
Gambar 2.1 Tamansari Tampak Depan.....	6
Gambar 2.2 Gapura Panggung.....	7
Gambar 2.3 Pasiraman Umbul Winangun.....	8
Gambar 2.4 Gapura Agung.....	9
Gambar 2.5 Gedong Madaran.....	10
Gambar 2.6 Pasarean Ledoksari.....	10
Gambar 2.7 Pongangan.....	11
Gambar 2.8 Sumur Gumuling.....	11
Gambar 2.9 Pulo Kenanga.....	12
Gambar 2.10 Concept Art the Art of Raya and the Last Dragon.....	17
Gambar 2.11 Concept Art Noyer van Java.....	17
Gambar 2.12 Isi Concept Art the Art of Raya and the Last Dragon.....	18
Gambar 2.13 Penggunaan Grid pada Buku.....	20
Gambar 2.14 Penggunaan Single Page dan Spread Page pada Buku.....	20
Gambar 2.15 Contoh Tipografi Dekoratif.....	21
Gambar 2.16 Contoh Tipografi Serif.....	21
Gambar 2.17 Contoh Tipografi Sans Serif.....	22
Gambar 3.1 Ilustrasi Game Coral Island.....	29
Gambar 3.2 Penerapan Single Page pada Halaman Sub Cover.....	30
Gambar 3.3 Penerapan Spread Page pada Halaman Peta.....	30
Gambar 3.4 Tipografi pada Judul.....	31
Gambar 3.5 Font Suling.....	31
Gambar 3.6 Font Futura Md BT.....	31
Gambar 3.7 Acuan Warna.....	32
Gambar 3.8 Acuan Logo.....	32
Gambar 3.9 Ilustrasi Sri Sultan Hamengkubuwono I.....	33
Gambar 3.10 Karakter Sultan Abimana.....	33
Gambar 3.11 Foto wanita pribumi.....	34
Gambar 3.12 Karakter Istri Pribumi.....	34

Gambar 3.13 Foto Wanita Bangsa Cina	35
Gambar 3.14 Karakter Selir Bangsa Cina	35
Gambar 3.15 Foto Wanita Bangsa Belanda.....	36
Gambar 3.16 Karakter Selir Bangsa Belanda.....	36
Gambar 3.17 Ilustrasi Lama Tamansari	37
Gambar 3.18 Ukiran Dinding Tamansari	37
Gambar 3.19 Motif Ukiran	38
Gambar 3.20 Ukiran Bathara Kala pada Gapura Kolam	38
Gambar 3.21 Karakter Bathara Kala	38
Gambar 3.22 Bunga Kenanga	39
Gambar 3.23 Motif Bunga Kenanga.....	39
Gambar 3.24 Logo Keraton Yogyakarta.....	39
Gambar 3.25 Aplikasi Bunga Kenanga pada Bendera	40
Gambar 3.26 Kersanan nDalem.....	40
Gambar 3.27 Ilustrasi Kersanan nDalem.....	41
Gambar 3.28 Pengaplikasian Grid pada Halaman Judul	41
Gambar 3.29 Pengaplikasian Grid pada Halaman Penjelas	41
Gambar 3.30 Pengaplikasian Grid pada Halaman Lain	42
Gambar 4.1 Cover Depan.....	43
Gambar 4.2 Cover Belakang.....	44
Gambar 4.3 Subcover.....	45
Gambar 4.4 Identitas Buku	45
Gambar 4.5 Daftar Isi	45
Gambar 4.6 Halaman 0-1	46
Gambar 4.7 Halaman 2-3.....	46
Gambar 4.8 Halaman 4-5.....	47
Gambar 4.9 Isi QR Code pada Halaman 5.....	47
Gambar 4.10 Halaman 6-7.....	48
Gambar 4.11 Halaman 8-9.....	48
Gambar 4.12 Halaman 10-11.....	49
Gambar 4.13 Halaman 12-13.....	49
Gambar 4.14 Halaman 14-15.....	50

Gambar 4.15 Halaman 16-17.....	50
Gambar 4.16 Halaman 18-19.....	51
Gambar 4.17 Halaman 20-21.....	51
Gambar 4.18 Halaman 22-23.....	52
Gambar 4.19 Halaman 24-25.....	52
Gambar 4.20 Halaman 26-27.....	53
Gambar 4.21 Halaman 28-29.....	53
Gambar 4.22 Halaman 30-31.....	54
Gambar 4.23 Halaman 32-33.....	54
Gambar 4.24 Halaman 34-35.....	55
Gambar 4.25 Halaman 36-37.....	55
Gambar 4.26 Halaman 38-39.....	55
Gambar 4.27 Halaman 40-41.....	56
Gambar 4.28 Halaman 42-43.....	56
Gambar 4.29 Halaman 44-45.....	57
Gambar 4.30 Isi QR Code pada Halaman 45.....	57
Gambar 4.31 Halaman 46-47.....	58
Gambar 4.32 Halaman 48-49.....	58
Gambar 4.33 Halaman 50-51.....	59
Gambar 4.34 Halaman 52-53.....	59
Gambar 4.35 Halaman 54-55.....	60
Gambar 4.36 Halaman 56-57.....	60
Gambar 4.37 Halaman 58-61.....	61
Gambar 4.38 Ucapan Terima Kasih	61
Gambar 4.39 Halaman Blank Space	62
Gambar 4.40 Aplikasi Desain Cover	62
Gambar 4.41 Aplikasi Desain Isi Buku	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Isi	28
-----------------------------	----

**PERANCANGAN BUKU CONCEPT ART GAME FANTASI
BERBASIS ILUSTRASI “ASTHANA: DE WATERKASTEEL”
YANG TERINSPIRASI DARI SITUS SEJARAH
TAMANSARI YOGYAKARTA**

Buah Kasih Kalpitadjati

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

buahkasihkalpita@gmail.com

Tamansari merupakan objek wisata peninggalan taman atau kebun istana yang dahulunya diperuntukkan untuk tempat rekreasi, peristirahatan, dan pertahanan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang terletak di Yogyakarta. Namun, wisatawan yang berkunjung tidak semuanya menggunakan jasa pemandu wisata sehingga informasi kurang tersampaikan. Dilain sisi, industri kreatif khususnya *game* mengalami perkembangan tetapi masih belum banyak budaya Indonesia yang terwakili. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang buku *concept art game* yang terinspirasi dari situs sejarah Tamansari yang dapat diangkat melalui media game untuk menciptakan karya yang memiliki identitas budaya Indonesia. Penelitian berbasis kualitatif didukung dengan metode observasi lapangan dan studi pustaka serta wawancara kepada narasumber lokal. Perancangan ini menghasilkan buku *concept art game* dengan judul “Asthana: de Waterkasteel” yang memvisualisasikan imajinasi sejarah, bangunan, dan karakter dengan unsur imajinasi dan fantasi.

Kata kunci: *Concept art, game*, Ilustrasi, Tamansari, Yogyakarta

**PERANCANGAN BUKU CONCEPT ART GAME FANTASI
BERBASIS ILUSTRASI “ASTHANA: DE WATERKASTEEL”
YANG TERINSPIRASI DARI SITUS SEJARAH
TAMANSARI YOGYAKARTA**

Buah Kasih Kalpitadjati

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

buahkasihkalpita@gmail.com

Tamansari is a heritage tourist object of a park or palace garden which was formerly designated as a place for recreation and defense of the Ngayogyakarta Hadiningrat Palace located in Yogyakarta. However, not all tourists who visit Tamansari use the services of tour guides so that information is not conveyed. On the other hand, the creative industry, especially games, has developed but not much Indonesian culture is represented. The purpose of this design is to design a concept art book game that inspired by the historical site of Tamansari which can be lifted through game media to create works that have an Indonesian cultural identity. Qualitative-based research is supported by field observation methods and literature studies as well as interviews with local sources. This design resulted in a concept art book entitled “Asthana: de Waterkasteel” which visualizes historical imagination, buildings, and characters with elements of imagination and fantasy.

Keywords: Concept art, game, Illustration, Tamansari, Yogyakarta

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Daya tarik wisata adalah sesuatu yang memiliki nilai unik, keindahan, dan keanekaragaman alam, budaya, atau buatan manusia yang dijadikan objek wisata. Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan ragam tempat wisata, harus terus berupaya meningkatkan kualitas dan kuantitas agar peluang untuk mengembangkan sektor kepariwisataan menjadi pemasukan terbesar daerah ini, salah satunya wisata Tamansari.

Istana air (*Water Castle*) atau yang dikenal dengan Tamansari, merupakan peninggalan taman atau kebun istana Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Tamansari ini didirikan pada masa Sri Sultan Hamengkubuwono I dan diperuntukkan untuk tempat rekreasi, peristirahatan, dan juga berfungsi sebagai tempat pertahanan. Tamansari merupakan cagar budaya warisan Keraton Yogyakarta dan saat ini dipandang sebagai sumber autentik untuk mengenang kebesaran sultan serta digunakan sebagai objek wisata. Wisatawan yang berkunjung ke Tamansari dapat didampingi oleh pemandu wisata untuk memberikan informasi atau fakta menarik seputar Tamansari secara lisan atau tidak tertulis seperti sejarah hingga bentuk bangunan yang dilewati sepanjang perjalanan. Akan tetapi, tidak semua wisatawan yang datang menggunakan jasa pemandu wisata sehingga informasi tersebut sering diabaikan bahkan dilupakan. Tak jarang wisatawan yang datang hanya melakukan swafoto tanpa ingin mengetahui informasi yang ada dibalik Tamansari.

Hal tersebut menjadi kekhawatiran atas kurangnya pengenalan informasi dari Tamansari. Di Indonesia, penggunaan teknologi digital di masyarakat serta konten-konten industri kreatif yang bersifat kekinian semakin meningkat. Hal ini membutuhkan media yang memiliki peran penting untuk menyalurkan informasi

sekaligus dapat mengembangkan sektor pariwisata, salah satunya adalah media *game*. Industri *game* menjadi salah satu pokok hiburan bagi masyarakat walaupun perkembangannya masih tergolong kecil dibandingkan negara lain. Lebih banyaknya konten-konten luar negeri yang masuk berbanding terbalik dengan banyaknya budaya Indonesia yang terwakili dalam latar pembuatan *game*. Dengan demikian, proses penyampaian informasi lisan seperti yang terdapat di Tamansari dapat diangkat kedalam bentuk *game*.

Dalam proses pra produksinya suatu *game*, dibutuhkan *concept art* yang digunakan untuk gambaran atau acuan dasar dari ilustrasi karakter, *setting*, atau adegan sebagai representasi visual yang menceritakan sebuah cerita dan biasanya digunakan untuk perancangan. *Concept art* itu sendiri mampu membantu memvisualisasikan baik dari sejarah, bangunan, maupun karakter dari Tamansari dengan menambahkan unsur imajinasi dan fantasi menjadi bentuk yang lebih menarik.

Oleh sebab itu, penulis bermaksud membuat Perancangan Buku *Concept Art Game Fantasi Berbasis Ilustrasi Asthana: de Waterkasteel* yang terinspirasi dari Situs Sejarah Tamansari Yogyakarta. Buku *concept art* ini bertujuan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan tentang Tamansari sekaligus sebagai solusi dalam penyampaian informasi budaya untuk wisatawan maupun pembaca. Selain itu, buku *concept art* ini dapat diangkat melalui media *game* untuk menciptakan karya yang memiliki identitas dan budaya asli Indonesia sehingga dapat memiliki ciri khas yang tidak kalah unik dibandingkan dari konten luar negeri.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang buku *concept art* yang terinspirasi dari situs sejarah Tamansari?
2. Bagaimana memvisualisasikan imajinasi sejarah, bangunan, dan karakter Tamansari sebagai latar dalam pembuatan *game*?

C. Batasan Masalah

Perancangan ini hanya berfokus pada merancang buku *concept art* ilustrasi berwarna *full color* yang berisi visualisasi Tamansari dari segi sejarah, bangunan, maupun karakter dengan menambahkan unsur imajinasi dan fantasi. Buku dirancang dalam bentuk cetak dan *e-book* yang terdiri dari 68 halaman dan ukuran 21 x 29,7 cm.

D. Tujuan Perancangan

1. Untuk membuat buku *concept art* yang terinspirasi dari situs sejarah Tamansari,
2. Untuk menghasilkan visualisasi imajinasi sejarah, bangunan, dan karakter Tamansari sebagai latar dalam pembuatan *game* dengan menambahkan unsur imajinasi dan fantasi.

E. Manfaat Perancangan

1. **Bagi STSRD VISI**
Memperkaya dan menambah referensi tugas akhir bagi mahasiswa.

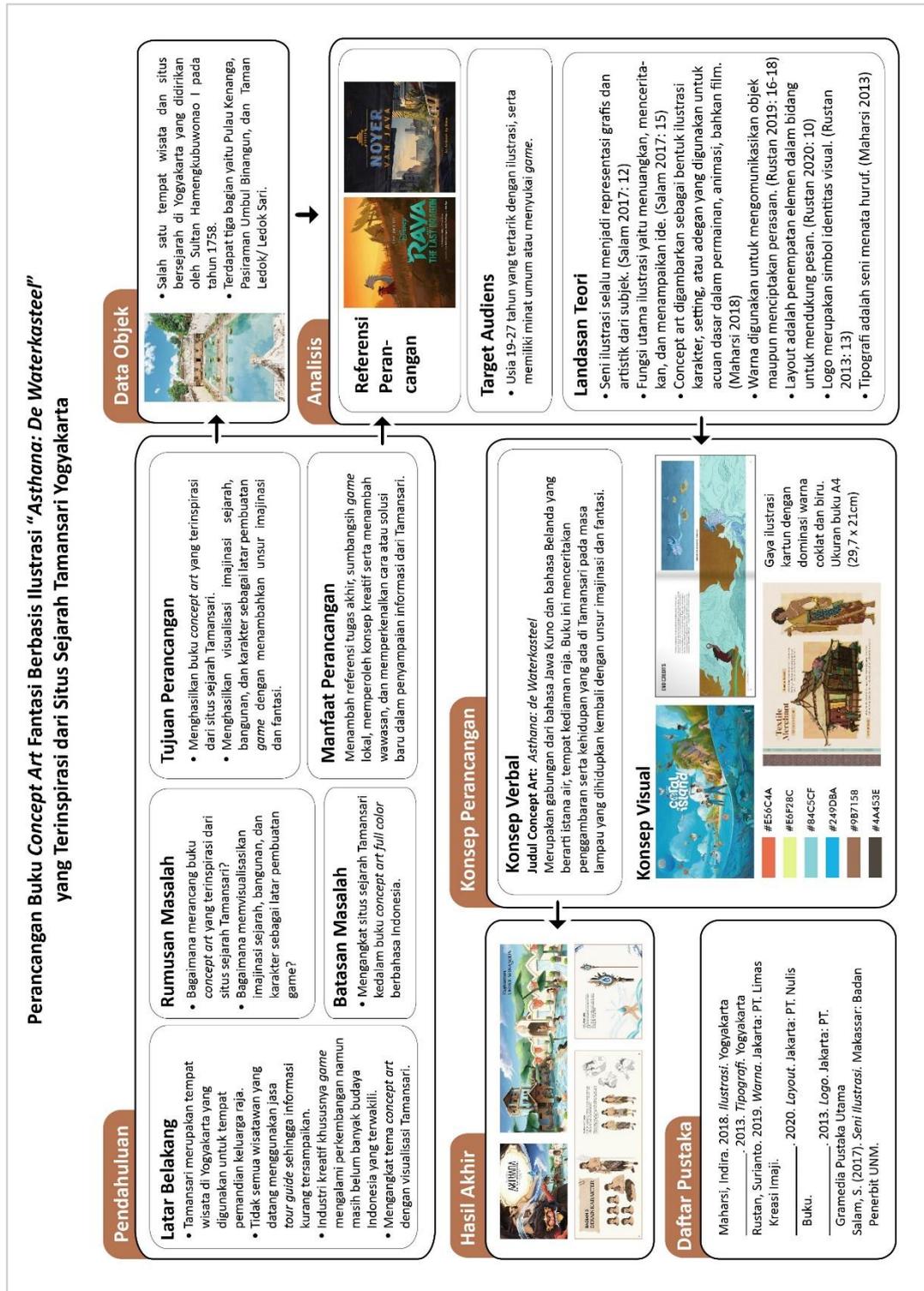
2. Bagi Bidang Keilmuan DKV

Memperoleh konsep kreatif dan menambah wawasan mengenai *concept art*.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperkenalkan cara atau solusi baru dalam penyampaian informasi dari Tamansari,
- b. Menambah wawasan kepada masyarakat dan sebagai wujud penerapan dari teknik ilmu dalam mendesain yang sudah dipelajari.

F. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis 8 Maret 2023)

BAB II

DATA DAN ANALISIS

A. Data Objek

1. Sejarah Tamansari

Tamansari didirikan tahun 1758 oleh Sri Sultan Hamengku Buwono I dan digunakan sampai peninggalan Sri Sultan Hamengku Buwono II tahun 1812. Perintah pembangunan Tamansari ditandai dengan *sengkalan memet* berbentuk naga saling berhadapan yang dapat dibaca *Catur Naga Rasa Tunggal* tahun 1684 Jawa atau 1758 M dengan bagian yang mula-mula dibangun adalah tempat tidur sultan. Adapun selesainya pembangunan ditandai dengan ukiran pepohonan dengan bunga dihisap burung yang dapat dibaca *Lajering Sekar Sinesep Peksi* tahun 1691 Jawa atau 1765M, yang boleh jadi hal tersebut dapat dianggap sebagai *sengkalan memet* ataupun sekedar hanya hiasan saja (Soekiman dkk, 1993).



Gambar 2.1 Tamansari Tampak Depan
(Sumber: Dokumentasi Penulis 8 Maret 2023)

Tamansari mempunyai luas lahan 10,2 Hektar dengan fungsi sebagai tempat rekreasi, tempat peristirahatan, dan tempat pertahanan bagi sultan beserta keluarganya.

2. Bangunan-bangunan di Tamansari

Bangunan yang terdapat di Tamansari terpengaruh oleh budaya Eropa, Jawa, Cina, Islam, Hindu, dan Budha (Hal ini juga dipengaruhi oleh

istri sultan yang berasal dari luar Indonesia, salah satunya Belanda). Bangunan tersebut terbuat dari bligon, campuran bahan yang mengandung unsur utama batu-bata atau bata merah, pasir, tanah liat, dan air serta dikatakan pula berbahan dasar campuran leresan tebu dan gula aren. Tidak ada unsur besi dalam pembangunannya sehingga dinding bangunan sangat tebal (0,5 meter – 2 meter). Kebanyakan atapnya berbentuk seperti limasan dengan genting sirap yang tampak seperti belah ketupat dan pintu pada setiap bangunan dibuat lebih rendah dari penghuninya, hal ini seperti simbol penghormatan dari tamu terhadap tuan rumah.

Tamansari dapat dibedakan menjadi 3 bagian: Pulo Kenanga (utara), Pasiraman Umbul Winangun (Tempat pemandian – bagian tengah), dan Taman Ledok/ Ledok Sari (Tempat istirahat sultan - selatan), dengan bangunan-bangunan yang masih berdiri sebagai berikut:

a. Gedong Temanten dan Gedong Pangunjukan

Gedong Temanten digunakan untuk tempat istirahat sultan sedangkan Gedong Pangunjukan digunakan untuk tempat persediaan minum yang diletakkan di tempayan dan tempat jamuan untuk dihidangkan di Gedong Sekawan.

b. Gapura Panggung



Gambar 2.2 Gapura Panggung
(Sumber: Dokumentasi Penulis 8 Maret 2023)

Gapura Panggung digunakan untuk melihat situasi sekitar. Di bawahnya, putri-putri sultan menunjukkan kepandaian menari, menyinden, dan menembang dengan diiringi gamelan yang ada di Gedong sekawan. Puncak gapura dihiasi oleh bentuk mahkota yg menandakan bangunan milik sultan. Di bangunan ini terdapat *sengkalan*

memet yaitu *Catur Naga Rasa Tunggal* dan *Lajering Sekar Sinesep Peksi*.

c. Gedong Sekawan

Area Gedong Sekawan berbentuk 8 sisi *Octagon* dengan pelataran yang dihiasi oleh bunga-bunga yang ditanam pada 24 pot bebatuan. Gedong Sekawan digunakan untuk menyimpan gamelan, tempat istirahat sultan beserta istrinya, dan tempat bermain putri sultan. Sultan dengan cara ditandu dihantarkan dari Pasiraman Umbul Winangun menuju ke Gapura Panggung, sembari diiringi alunan gamelan.

Terdapat pohon sawo kecil simbolis kebaikan, pohon jeruk kingkit yang buahnya dipakai untuk mengecat kuku, dan pohon kepel untuk menghilangkan bau badan. Pintu-pintu yang ada di tembok, dahulunya dapat memberikan akses ke kebun diluar Gedong Sekawan. Kebun-kebun yang ada di Tamansari digunakan untuk menanam tanaman hias, buah, dan sayur seperti nanas, mangga, duku, sirih, dan lainnya (Lombard, 2010).

d. Pasiraman Umbul Winangun



Gambar 2.3 Pasiraman Umbul Winangun
(Sumber: Dokumentasi Penulis 8 Maret 2023)

Kolam pada Umbul Winangun dibagi menjadi 3 yaitu Umbul Kawitan di bagian utara untuk tempat putri sultan, Umbul Pamuncar di bagian tengah untuk istri serta selir, dan Umbul Panguras di selatan untuk sultan. Kolam-kolam tersebut dinamakan “umbul” karena airnya *mumbul* dari bawah dengan kedalaman kolam tidak sampai 1,5 meter.

Dikatakan bahwa sultan memiliki sekitar 17 istri yang merupakan pemberian dari raja-raja yang pernah berkunjung ke Yogyakarta. Terdapat mitos pada Pasiraman Umbul Winangun, dimana sultan akan

melemparkan kalung bunga melati dari bangunan lantai 2 ke kolam tempat para istri dan selir berendam, lantas mereka akan berlomba-lomba untuk mendapatkannya. Bagi yang mendapatkan kalung bunga, mereka dapat menemani sultan dapat di Umbul Panguras.

e. Gapura Agung



Gambar 2.4 Gapura Agung
(Sumber: Dokumentasi Penulis 8 Maret 2023)

Gapura Agung merupakan pintu masuk ketika Tamansari masih digunakan. Seni hias yang terdapat pada Gapura Agung berbentuk hiasan sayap burung yang makin keatas semakin kecil dengan puncak gapura dihiasi oleh bentuk mahkota, serta juga terdapat sengkalan *Lajering Sekar Sinesep Peksi*. Gapura ini juga disebut dengan nama Gedong Gapura Agung karena terdapat kamar-kamar sebagai layaknya sebuah gedung.

f. Gedong Carik

Gedong Carik digunakan untuk kantor tempat administrasi tulis menulis.

g. Gedong Madaran



Gambar 2.5 Gedong Madaran

(Sumber: Dokumentasi Penulis 8 Maret 2023)

Gedong Madaran digunakan untuk tempat memasak. Beberapa meja digunakan sebagai tempat menaruh makanan untuk dicicipi oleh abdi dalem sebelum dihidangkan ke sultan dan keluarganya. Bahan bakar untuk memasak menggunakan arang yang di atasnya terdapat papan berlubang untuk memasak dan terdapat tungku sebagai tempat pembakaran.

h. Pasarean Ledoksari



Gambar 2.6 Pasarean Ledoksari

(Sumber: Dokumentasi Penulis 8 Maret 2023)

“Ledok” dalam bahasa Jawa dapat diartikan “dibawah”, hal ini karena kontur tanah pada Pasarean Ledoksari berada sedikit dibawah dari Umbul Winangun. Kawasan ini berbentuk huruf “U” yang bangunan utamanya merupakan tempat istirahat dan tempat *semedi* sultan. Kolong pada bagian bawah tempat tidur diisi perapian seperti tungku agar membuat hangat saat malam hari, dengan kasur terbuat dari pandan wangi. Ditengah ruangan diletakkan kelir/ rana yang diyakini

untuk menolak bala. Kedua bangunan yang mengapit bangunan utama posisinya saling berhadapan, berfungsi sebagai tempat istirahat bagi pengawal dan juga bilik-bilik lemari. Bangunan sisi timur digunakan untuk menaruh benda-benda pusaka sultan (termasuk pakaiannya) dan jika sudah tidak terpakai, disetiap bulan muharram akan diadakan acara labuhan yang akan dilarung di pantai selatan.

i. Pongangan



Gambar 2.7 Pongangan

(Sumber: Dokumentasi Penulis 8 Maret 2023)

Pongangan diartikan sebagai dermaga/ pelabuhan. Terdapat 2 pongangan yaitu pongangan sisi timur dan Pongangan Peksi Beri yang ada di sisi barat. Pongangan sisi timur digunakan untuk para abdi dalem sedangkan Pongangan Peksi Beri yang mengambil simbol burung garuda digunakan sebagai untuk perahu besar milik sultan menuju Pulo Kenanga. Perahu milik sultan dijuluki *Nyai Kuning* dan merupakan hadiah dari VOC.

j. Sumur Gumuling



Gambar 2.8. Sumur Gumuling

(Sumber: <https://nationalgeographic.grid.id/> 8 Maret 2023)

Sumur Gumuling digunakan sebagai masjid bawah tanah dengan konsep masjid mengelilingi sumber mata air/ tempat wudhunya.

Terdapat elemen-elemen yang menandakan arsitektur islam seperti terdapat lantai atas untuk jamaah laki-laki dan lantai bawah untuk perempuan, terdapat cekungan untuk imam, tempat wudhu, dan anak tangga yang berjumlah 5 menyimbolkan shalat 5 waktu dan rukun islam dengan tangga ke atas yg menyimbolkan naik haji (Savitri, Purbadi and Sumardiyanto, 2020).

Uniknya, diameter Sumur Gumuling pada bagian atas lebih besar daripada bagian bawah. Terdapat mitos pada Sumur Gumuling bahwa selain digunakan untuk masjid, sultan juga bermeditasi kejawan di tempat ini dengan menghadap ke arah timur dan berkomunikasi dengan ratu pantai selatan.

k. Pulo Kenanga



Gambar 2.9 Pulo Kenanga

(Sumber: Dokumentasi Penulis 8 Maret 2023)

Nama dari Pulo Kenanga diambil dari tanaman yang ditanam di sekitar kompleks yaitu bunga kenanga. Bangunan bertingkat 2 ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu sayap timur serta sayap barat yang lantai atasnya terbuat dari kayu dan bagian tengah yang terbuat dari beton. Pulo Kenanga memiliki berpuluh-puluh kamar dengan berbagai ukuran dan keperluan salah satunya dilantai 2 untuk tempat tinggal istri sultan serta kamar lainnya untuk aktivitas nembang, menari, membatik, dan tempat pertemuan, juga pada bagian luar bangunan digunakan untuk kamar kecil dan sumur. Air pada *segaran/* danau buatan diperkirakan dialirkan dari Sungai Winongo.

l. Pulo Panembung

Disebut juga dengan sumur gantung, tempat suci sultan yang digunakan untuk ber*semedi*, berzikir, dan wiritan.

m. Urung-urung

Urung-urung/ lorong digunakan untuk jalan bawah air dari Pulo Kenanga menuju luar pulau, atau sebaliknya. Terdapat 2 urung-urung yaitu urung-urung Sumur Gumuling dengan 5 menara di sebelah selatan dan 3 menara di sebelah barat dengan atap berbentuk piramidal. Terdapat mitos pada urung-urung bahwa salah satu ujung lorong dapat tembus hingga ke pantai selatan.

3. Pakaian Adat Tradisional

Sultan Hamengkubuwono I dalam sejarah dikenal sebagai orang yang ahli dalam pembangunan dan seorang seniman meliputi seni tata busana. Tata busana pada saat masa Sri Sultan Hamengkubuwono I diproyeksikan seperti busana pada saat ini. Bagian tutup kepala disebut iket blangkon yang terdapat cengkokan/ bundaran/ *modholan* di bagian belakang untuk daerah Yogyakarta. Pakaian penutup badan menggunakan sorjan/ baju takwa berleher tegak dan menggunakan celana longgar. Alas kaki berupa selop/ sepatu/ caripu (Purwadi, 2007).

Untuk busana wanita, sanggul model ukel dihiasi dengan bunga melati atau lainnya yang ditutupi oleh kain penutup kepala/ kerudung. pakaian penutup badan menggunakan kebaya serta jarik/ sinjang dan memakai perhiasan. Motif-motif batik yang digunakan adalah motif parang yang dipakai para penguasa raja dan kawung yang keduanya melambangkan kekuasaan dan kekuatan (Wibowo dkk, 1990).

Istri sultan yang memiliki keturunan China, dilansir dari www.topchinatravel.com menggunakan busana yang berciri elegan, tenang, dan megah. Orang-orang mengenakan pakaian yang menunjukkan pangkat dan gaya hidup. Sedangkan istri yang berasal dari bangsa Eropa, dilansir dari <https://www.encyclopedia.com/> wanita kelas atas menggunakan gaun yang longgar berbahan sulaman atau tenun.

4. Sepeninggal Tamansari

Tamansari diperkirakan hanya digunakan secara efektif hingga tahun 1812. Pasca 54 tahun berdiri, Tamansari mengalami kerusakan akibat peristiwa Geger Spehi yaitu pertempuran selama 2 hari antara Kerajaan Inggris dengan Keraton Yogyakarta pada hari Jumat-Sabtu, 19 dan 20 Juni 1812 dan juga kerusakan akibat gempa bumi.

B. Analisa Objek dan Target Audiens

1. Analisa Objek

a. Analisa 5W + 1H

1) *What/* apa yang akan dirancang?

Merancang buku *concept art* game berbasis ilustrasi berwarna *full color* yang berisi visualisasi Tamansari dari segi sejarah, bangunan, maupun karakter dengan menambahkan unsur imajinasi dan fantasi.

2) *Why/* mengapa perancangan ini perlu dilakukan?

Memberikan manfaat dan pengetahuan tentang Tamansari dan solusi dalam penyampaian informasi budaya untuk wisatawan maupun pembaca. Buku *concept art game* ini juga dapat diangkat melalui media *game* untuk menciptakan karya yang memiliki identitas dan budaya asli Indonesia sehingga dapat memiliki ciri khas yang tidak kalah unik dibandingkan dari konten luar negeri.

3) *Who/* kepada siapa perancangan ini ditujukan?

Target audiens dari perancangan buku *concept art game* ini adalah usia 19-27 tahun yang memiliki minat kepada budaya khususnya tempat wisata dan ketertarikan terhadap media digital.

4) *Where/* dimana lokasi objek perancangan?

Objek perancangan adalah Tamansari Yogyakarta.

5) *When/* kapan perancangan ini dilakukan?

Perancangan dilakukan dari sekitar bulan Januari – Juni 2023.

6) How/ bagaimana perancangan ini dilakukan?

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif yang dibantu oleh observasi lapangan, studi pustaka, dan wawancara kepada narasumber. Data dan referensi lalu dikembangkan menjadi buku *concept art game*.

b. Analisa SWOT

Analisa SWOT digunakan untuk mengenali kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang mendorong kinerja/ evaluasi objek (Mashuri & Nurjannah, 2020).

1) Strength (kekuatan)

- a) Tamansari merupakan tempat wisata bersejarah yang berlokasi strategis di Yogyakarta, DIY.
- b) Sejarah, cerita, dan arsitektur bangunan yang berada di Tamansari memiliki nilai seni dan daya tarik tersendiri bagi wisatawan.
- c) Tersedianya pemandu wisata untuk memberikan informasi selama di Tamansari.

2) Weakness (kelemahan)

- a) Tidak semua wisatawan paham mengenai sejarah Tamansari.
- b) Kurangnya media *game* yang mengangkat informasi mengenai budaya Indonesia, khususnya tempat wisata.

3) Opportunity (peluang)

- a) Menguatnya industri kreatif dapat dijadikan sebagai sarana menyalurkan informasi.
- b) Buku *concept art* dapat digunakan sebagai acuan dasar dalam pembuatan *game*.

4) Threats (ancaman)

- a) Kuatnya persaingan dari konten luar negeri menyebabkan tergesernya budaya Indonesia.

2. Analisa Target Audiens

Supaya perancangan dapat mencapai sasaran yang tepat maka diperlukan klasifikasi karakter target audiens dari segi geografis, demografis, behavioral, dan psikografis:

a. Segmen Geografis

Segmen geografis target audiens dari buku visual ini adalah masyarakat Indonesia.

b. Segmen Demografis

Status : Dewasa muda
Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
Usia : 19-27
Penghasilan/ uang saku : Rp1.000.000 – Rp3.000.000
Strata ekonomi : Menengah
Pendidikan : SMA/SMK, sarjana
Pekerjaan : Mahasiswa, pegawai, wiraswasta,
ilustrator, *game developer*

c. Segmen Behavioral

Perancangan ini ditujukan kepada masyarakat yang memiliki minat kepada budaya khususnya seperti tempat wisata, menyukai media informasi digital, dan tertarik atau memiliki minat umum pada industri *game*.

d. Segmen Psikografis

Secara psikografis pada perancangan ini ditujukan kepada masyarakat yang menyukai kebudayaan serta tempat wisata.

C. Referensi Perancangan

Pada perancangan buku *concept art game Asthana: de Waterkasteel* memerlukan beberapa referensi karya serupa terkait dengan konsep, warna, dan *layout*.

1. Judul : *the Art of Raya and the Last Dragon*

Penulis: Kalikolehua Hurley dan Osnat Shurer

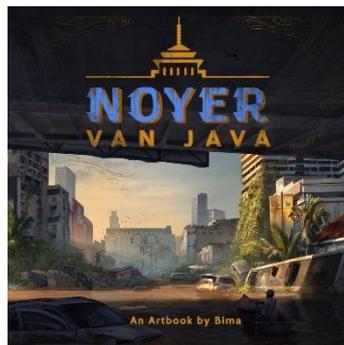
Tahun : 2021



Gambar 2.10 Concept Art the Art of Raya and the Last Dragon
(Sumber: Dokumentasi Penulis 24 Maret 2023)

Buku *concept art the Art of Raya and the Last Dragon* bercerita tentang petualangan Raya dalam mencari naga terakhir dan mengumpulkan pecahan batu permata sihir untuk menyelamatkan Kumandra dari monster bernama Druun. Pada buku ini referensi perancangan yang digunakan adalah konsep dan warna karena buku ini juga mengangkat budaya di Asia Tenggara.

2. Judul : *Noyer van Java*
Penulis: Bimawithpencil
Tahun : 2018



Gambar 2.11 Concept Art Noyer van Java
(Sumber: Dokumentasi Penulis 24 Maret 2023)

Buku *concept art Noyer van Java* bercerita tentang suasana Kota Bandung pada masa depan dimana terjadi kehancuran/ pasca-kiamat seperti banjir, penyakit, kelaparan, dan kerusakan. Pada buku ini referensi perancangan yang digunakan adalah *layout* dan peletakan teks.

D. Landasan Teori

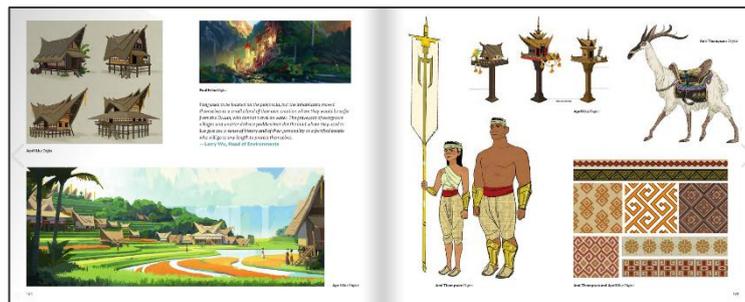
1. *Game*

Dunia dalam *game* biasanya memiliki cerita, dimana pengguna dapat memainkan karakternya (Dillon, 2005). Para pemain mengikuti alur cerita sembari memecahkan masalah dan berinteraksi dengan karakter non-pemain (NPC) dan objek lainnya di dunia *game*.

Beberapa elemen dalam *game* diantaranya adalah aturan permainan, dunia *game* (bentuk kehidupan, budaya, lingkungan), tema, karakter, objek, *text*, *graphic*, animasi, dan lainnya, yang mulanya terkonsep melalui buku *concept art*.

2. *Concept Art*

Kehadiran *concept art* mulai memikat dalam penggunaan teknologi digital. *Concept art* digambarkan sebagai bentuk ilustrasi karakter, *setting*, atau adegan yang digunakan untuk acuan dasar dalam permainan, animasi, bahkan film (Maharsi, 2016).



Gambar 2.12 Isi *Concept Art the Art of Raya and the Last Dragon*
(Sumber: Dokumentasi Penulis 25 Maret 2023)

Sebagai contoh ilustrasi yang dibuat pada *concept art* digarap secara detail dan jelas, seperti pakaian hingga ekspresi wajah pada karakter, *setting* lokasi, properti, bahkan adegan. Maka dari itu, *concept art* disebut sebagai pengembangan konsep desain yang dapat mempresentasikan keseluruhan visual.

3. Ilustrasi

Seni ilustrasi selalu menjadi representasi grafis dan artistik dari subjek (Salam, 2017). Ilustrator bebas menggunakan gaya visual apa saja selama

dapat dikomunikasikan dan tepat dengan subjek ilustrasinya. Adapun fungsi umum ilustrasi menurut Salam yaitu:

- a. Fungsi menjelaskan/ menuangkan ide dari naskah.
- b. Fungsi mendidik untuk menyampaikan pesan edukatif.
- c. Fungsi menceritakan peristiwa, sejarah, atau dongeng.
- d. Fungsi memuliakan tokoh yang ditampilkannya.

4. Warna

Warna memiliki fungsi penting untuk kehidupan manusia, antara lain untuk mengenali bentuk suatu objek, untuk memunculkan tekstur/ motif/ corak, untuk menangkap mood/ emosi, untuk mengkomunikasikan pesan, dan menentukan temperatur/ suhu/ waktu tertentu (Rustan, 2019).

Menurut Rustan dalam bukunya, warna akan berubah seiring dengan bertambahnya usia. Pada masa remaja, warna yang disukai adalah warna hangat dan pada masa dewasa adalah warna biru. Warna yang akan digunakan dalam perancangan ini menggunakan dominasi warna coklat dan biru. Warna coklat merupakan warna alam dan dominan di dunia serta warna biru yang memberikan efek sejuk seperti biru langit dan air laut.

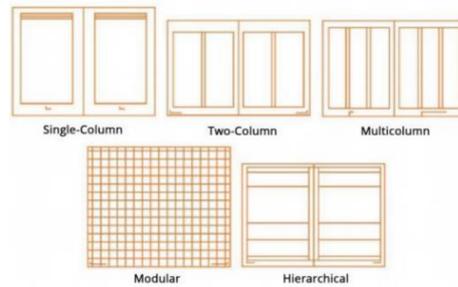
5. Layout

Layout adalah penempatan atau penataan elemen dalam bidang untuk mendukung pesan yang dibawanya (Rustan, 2020). *Layout* memiliki elemen yang dapat digunakan untuk mengatur ruang dan informasi, yaitu *grid*. *Grid* digunakan untuk mengatur ruang dan informasi kepada pembaca dengan mengatur konsistensi pada *layout* yang memiliki beberapa halaman (Tondreau, 2009).

Pada perancangan buku *concept art game Asthana: de Waterkasteel*, digunakan beberapa dari struktur *grid* menurut Tondreau, yaitu:

- a. *Single-Column Grid*, biasanya digunakan untuk mengutamakan teks yang panjang.
- b. *Two-Column Grid*, digunakan untuk mengatur banyaknya teks atau menampilkan berbagai jenis informasi pada kolom yang berbeda.

- c. *Multicolumn Grid*, menggabungkan *single-column grid* dan *two-column grid* sehingga lebih fleksibel dalam tata letaknya.
- d. *Modular Grid*, digunakan untuk mengatur jenis informasi kompleks.
- e. *Hierarchical Grids*, digunakan dengan cara memecah halaman menjadi beberapa bagian dan terdiri dari beberapa kolom horizontal.



Gambar 2.13 Penggunaan Grid pada Buku

(Sumber: Dokumentasi Penulis 25 Maret 2023)

Penggunaan *grid* dapat digunakan pada 2 jenis halaman, yaitu:

- a. *Single page*, berupa 1 tampilan halaman.
- b. *Spread*, berupa 2 halaman yang merupakan 1 kesinambungan.



Gambar 2.14 Penggunaan Single Page dan Spread Page pada Buku

(Sumber: Dokumentasi Penulis 25 Maret 2023)

6. Tipografi

Tipografi merupakan seni dalam menyusun dan memilih tata letak huruf. Melalui tipografi, sebuah ide dapat terwujud nyata serta komunikatif dan dapat memberikan informasi dengan kesan keindahan apabila tipografi yang tervisual selaras dengan konsep yang dibawanya (Maharsi, 2013). Tipografi dilakukan dengan cara memilih *Typeface (font)*. Istilah *font* saat ini mengarah pada file huruf digital sedangkan *typeface* adalah jenis huruf yang digunakan (Rustan, 2020).

Pada perancangan buku *concept art game Asthana: de Waterkasteel* digunakan 3 jenis *font*, yaitu:

a. Dekoratif

Dekoratif dibuat dengan ukuran besar dan diberi ornamen yang indah. Fungsi utama dalam *font* ini adalah keindahannya dan memiliki *legibility* yang kurang.



Gambar 2.15 Contoh Tipografi Dekoratif
(Sumber: Dokumentasi Penulis 27 Maret 2023)

Pada perancangan buku, *font* dekoratif digunakan untuk pembuatan judul pada *cover*.

b. Serif

Serif memiliki kait/ garis kecil pada ujung kakinya sehingga *font* tampak terlihat lebih klasik dan elegan.



Gambar 2.16 Contoh Tipografi Serif
(Sumber: Dokumentasi Penulis 27 Maret 2023)

Pada perancangan buku, *font serif* digunakan untuk pembuatan *headline* pada halaman.

c. Sans Serif

Sans Serif tidak memiliki kait/ garis kecil pada ujung kakinya sehingga *font* terlihat lebih solid dan tampak lebih modern.

MONTERRAT

Futura Md BT

CAVIAR

Calibri

Segoe UI

Gambar 2.17 Contoh Tipografi Sans Serif

(Sumber: Dokumentasi Penulis 27 Maret 2023)

Pada perancangan buku, font *sans serif* digunakan untuk mengisi *headline* pada halaman bacaan dan digunakan pada bagian teks dan narasi.

7. Logo

Logo merupakan simbol elemen visual yang dapat mewakili objek-objek (Rustan, 2013). Logo dapat mengambil berbagai bentuk dan kombinasi dan pada perancangan *game* buku *concept art Asthana: de Waterkasteel* digunakan 2 bentuk logo, yaitu:

a. *Logotype*

Logotype hanya menggunakan tulisan saja dengan huruf tertentu. Hal ini berfungsi untuk menciptakan identitas dan membedakan dengan milik orang lain, tanda kepemilikan, dan mencegah peniruan.

b. *Logogram*

Logogram adalah simbol tulisan yang mewakili suatu makna, Hal ini berfungsi untuk mempersingkat penulisan.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Verbal

1. Judul Buku

Asthana: de Waterkasteel merupakan gabungan dari bahasa Jawa Kuno dan bahasa Belanda. Pemilihan bahasa Jawa untuk *Asthana* dikarenakan Tamansari berasal dari Pulau Jawa sedangkan pemilihan bahasa Belanda untuk *de Waterkasteel* disebabkan karena bangunan Tamansari terpengaruh oleh bangsa Eropa dan salah satu istri sultan merupakan orang keturunan Belanda.

Asthana dapat diartikan sebagai tempat kediaman raja/ tempat berkumpul/ istana, sedangkan *Waterkasteel* berarti istana air. Buku ini menceritakan penggambaran serta kehidupan yang ada di Tamansari pada masa lampau yang dihidupkan kembali dengan unsur imajinasi dan fantasi.

2. Informasi Buku

Buku *concept art Asthana: de Waterkasteel* memiliki data spesifikasi sebagai berikut:

- a. Ukuran : 29,7 cm x 21 cm
- b. Bentuk : Persegi panjang
- c. Halaman : 62 halaman
- d. Cover : *Hard Cover* laminasi doff
- e. Kertas cetak : HVS 100 gram
- f. Warna : *Full Colors*
- g. Isi : 68 halaman (ilustrasi dan cerita)

3. Daftar Isi

Asthana: de Waterkasteel memiliki alur cerita sebagai berikut:

“*Asthana* merupakan istana air bagi kediaman sultan beserta keluarganya. Orang-orang *Asthana* dikenal sangat makmur. Kebun-kebun menghasilkan buah yang lebat, bunga yang harumnya semerbak, dan airnya

yang sangat jernih. Rumah bagi batu permata ajaib yang dapat memancarkan mata air keabadian dan dipercaya dapat membuat awet muda. Air tersebut mengalir dan tidak akan pernah surut walau musim kemarau tiba. Permata itulah yang memberikan sultan dan putri-putrinya kekuatan untuk mengendalikan air. Mereka percaya bahwa alam mempercayakan batu permata itu untuk diamankan dan selama ratusan tahun mereka telah menjaganya.

Akan tetapi, Kala, sang dewa waktu, ia kembali. Mereka mengira bahwa Kala hanyalah sebuah dongeng belaka. Kala berbentuk seperti raksasa dan sebagaimana dasarnya, sifat raksasa sering diceritakan buruk. Satu hal yang mereka ketahui adalah Kala takut kepada air dan air akan memadamkan tubuhnya yang terbuat dari api. Mereka tidak tahu untuk apa Kala mencari batu permata tersebut dan sebagai dewa, kami tidak tahu harus mempercayainya atau bertempur untuk memperebutkan batu permata itu. Biarpun begitu, batu permata itu harus dilindungi dari siapapun yang ingin memilikinya.”

Bagian daftar isi dari buku *concept art Asthana: de Waterkasteel* adalah sebagai berikut:

Halaman	Judul Halaman	Konten
i	<i>Cover Depan</i>	Berisi ilustrasi yang mempresentasikan keseluruhan cerita, teks judul, dan penulis. Pada <i>cover</i> depan terdapat ilustrasi karakter serta suasana.
ii	<i>Subcover</i>	Berisi ilustrasi simbol Asthana.
iii-iv	Identitas Buku	Berisi identitas buku, dilengkapi ilustrasi sultan, tongkat, dan air.
v-vi	Daftar isi	Berisi halaman pada tiap judul bab dan subbab, dilengkapi ilustrasi Sultan Abimana dan tongkat dengan bendera Asthana.

0-1	Prakata	Berisi hal yang akan dibahas dan harapan dalam pembuatan buku, dilengkapi ilustrasi Sultan Abimana dan putrinya yang sedang berlayar.
2-3	Bagian 1: Pengenalan	Ilustrasi pembuka yang menggambarkan pertemuan Sultan Abimana dengan Kala.
4-5	Sejarah Tamansari	Berisi sejarah singkat Tamansari dari awal berdiri hingga keruntuhan, dilengkapi ilustrasi Bangunan Kenanga yang terpantul di air. Disediakan <i>QR code</i> untuk mengetahui lokasi Tamansari.
6-7	Asthana	Konsep singkat <i>game</i> tentang perburuan Kala untuk mendapatkan batu permata ajaib, dilengkapi ilustrasi Kala, tongkat, dan Sultan Abimana.
8-9	Bagian 2: Asthana	Ilustrasi pembuka yang menggambarkan Sultan Abimana sedang melempar kalung bunga dari atas Pasiraman Umbul Winangun.
10-11	Peta Asthana	Mencakup bagian-bagian dari Asthana: Pulau Kenanga, Pasiraman Umbul Winangun, dan Taman Ledok.
12-13	Pulau Kenanga	Subbab: Bagian pertama dari Asthana. Ilustrasi menggambarkan bangunan Pulau Kenanga diatas Danau Kenanga.

14-15	Bagian dalam Pulau Kenanga	Berisi penjelasan fungsi bangunan, dilengkapi ilustrasi kegiatan membatik dan jamuan makan.
16-17	Pongangan Peksi Beri	Berisi penjelasan fungsi pongangan/ pelabuhan, dilengkapi ilustrasi pelabuhan dan kapal.
18-19	Sumur Gumuling	Berisi penjelasan fungsi Sumur Gumuling sebagai tempat sembahyang bawah tanah dan pintu ajaib, dilengkapi ilustrasi Sultan Abimana sedang <i>semedi</i> dan pintu pada lantai 2.
20-21	Pasiraman Umbul Winangun	Subbab: Bagian kedua dari Asthana. Ilustrasi menggambarkan kegiatan yang dilakukan di pasiraman.
22-23	Pasiraman	Berisi penjelasan mengenai Pasiraman Umbul Winangun, dilengkapi ilustrasi keluarga Sultan Abimana sedang berendam dan kalung bunga.
24-25	Gedong Sekawan	Berisi penjelasan fungsi Gedong Sekawan, dilengkapi ilustrasi Sultan Abimana yang sedang ditandu dan Gapura Panggung.
26-27	Taman Ledok	Subbab: Bagian ketiga dari Asthana. Ilustrasi menggambarkan kamar tidur Sultan Abimana.
28-29	Gedong Madaran	Berisi penjelasan tentang Taman Ledok dan Gedong Madaran, dilengkapi ilustrasi dapur dan adegan memasak.

30-31	Taman	Berisi penjelasan dan ilustrasi tentang taman, dan ilustrasi adegan putri Sultan Abimana sedang menyiram tanaman tomat.
32-33	Aktivitas pada Taman	Berisi ilustrasi dan penjelasan kegiatan Sultan Abimana dan anak-anaknya. Disediakan <i>QR code</i> yang berisi animasi suasana taman.
34-35	Bagian 3: Desain Karakter pada Sultan Abimana	Berisi rancangan tokoh pada konsep. Ilustrasi pembuka tentang karakter Sultan Abimana.
36-37	Istri dan Selir	Berisi penjelasan tentang sifat, pakaian, serta dilengkapi ilustrasi dari istri dan selir.
38-39	Putri-Putri Sultan	Berisi penjelasan tentang sifat serta dilengkapi ilustrasi putri-putri Sultan Abimana.
40-41	Kekuatan Putri-Putri Sultan	Berisi penjelasan dan ilustrasi tentang putri-putri Sultan Abimana yang dapat mengendalikan air.
42-43	Pelayan	Berisi penjelasan dan ilustrasi macam-macam pelayan di Asthana.
44-45	Kala	Berisi penjelasan tentang sifat Kala serta dilengkapi ilustrasi dan disediakan <i>QR code</i> yang berisi animasi Kala.
46-47	Bagian 4: Properti	Properti berisi tentang perlengkapan yang ada pada konsep. Ilustrasi pembuka menjelaskan tentang simbol Asthana dan dilengkapi ilustrasi.

48-49	Batu Permata	Berisi penjelasan dan ilustrasi kekuatan pada batu permata.
50-51	Kapal	Berisi penjelasan fungsi dan ilustrasi kapal.
52-53	Hasil Panen dan Kersanan nDalem	Berisi penjelasan dan ilustrasi tentang hasil panen serta hasil masakannya.
54-55	Bagian 0: Eksplorasi	Eksplorasi berisi tentang pembahasan dibalik pembuatan buku. Ilustrasi pembuka memvisualisasikan kolam pada pasiraman.
56-57	Konsep dan Simbol	Berisi penjelasan tentang konsep pengerjaan dan konsep simbol Asthana.
58-61	Referensi	Berisi foto-foto Tamansari dan beberapa referensi lainnya.
vii-viii	Ucapan Terima Kasih	Berisi ucapan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam pembuatan buku, dilengkapi ilustrasi dan foto.
ix-x	<i>Blank Space</i>	Halaman transisi ke <i>cover</i> belakang.
xi	<i>Cover Belakang</i>	Kelanjutan ilustrasi dari <i>cover</i> depan. Ilustrasi menceritakan putri-putri Sultan Abimana dan terdapat visualisasi Sumur Gumuling.

Tabel 3. 1 Daftar Isi

(Sumber: Dokumentasi Penulis April 2023)

B. Konsep Visual

Beberapa konsep visual yang digunakan dalam perancangan buku *concept art game Asthana: de Waterkasteel* adalah:

1. Studi Cover

Perancangan *cover* depan akan menampilkan tokoh sultan, kala, batu permata, beserta suasana Pasiraman Umbul Winangun serta *cover* belakang menampilkan putri-putri sultan dan suasana Sumur Gumuling yang dituangkan dalam 1 ilustrasi menyambung dari *cover* depan ke *cover* belakang.



Gambar 3.1 Ilustrasi Game Coral Island
(Sumber: Dokumentasi Penulis 6 April 2023)

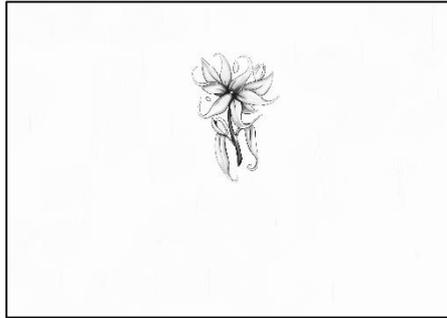
Referensi dari studi *cover* adalah salah satu karya konsep *game* Coral Island yang lebih mengedepankan karakter-karakter dan suasana.

2. Studi Layout

Layout pada buku *concept art Asthana: de Waterkasteel* menerapkan struktur *grid* dengan jenis halaman *single page* dan *spread page* dengan sketsa kasar sebagai berikut:

a. Single Page

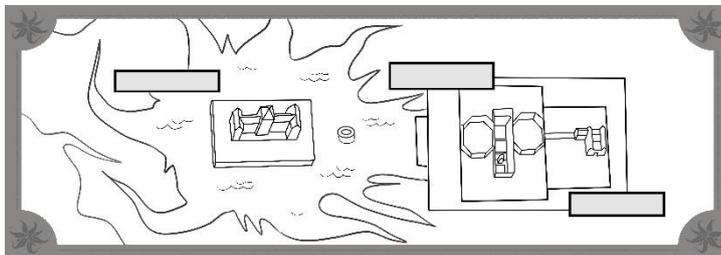
Penerapan *single page* ditujukan pada cerita yang termuat pada 1 halaman saja, baik menggunakan *background* maupun tidak.



Gambar 3.2 Penerapan *Single Page* pada Halaman Sub Cover
(Sumber: Dokumentasi Penulis 6 April 2023)

b. *Spread Page*

Penerapan *spread page* merupakan gabungan dari 2 halaman dan biasanya menggambarkan 1 kesatuan yang besar dan utuh.



Gambar 3.3 Penerapan *Spread Page* pada Halaman Peta
(Sumber: Dokumentasi Penulis 6 April 2023)

Contoh penggunaan *spread page* terdapat pada halaman peta dari Asthana yang merupakan 1 kesinambungan.

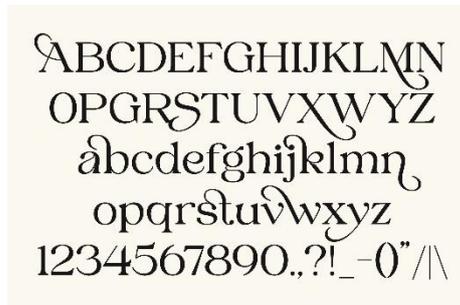
3. Studi Tipografi

Perancangan tipografi menyesuaikan dengan elemen yang ada. Tamansari merupakan bekas dari taman/ kebun Keraton Yogyakarta, maka konsep yang dibawakan meliputi keindahan, kemewahan, dan elegan. Untuk *cover* menggunakan *font* dekoratif dengan menggabungkan unsur utama aksara jawa dan huruf “S” menyerupai helai bunga kenanga serta dilengkapi *font sans serif* sebagai penjelas.



Gambar 3.4 Tipografi pada Judul
(Sumber: Dokumentasi Penulis 6 April 2023)

Tipografi pada *headline* halaman menggunakan jenis *font serif* yaitu *Suling* untuk menonjolkan kesan elegan yang berlekuk-lekuk.



Gambar 3.5 Font Suling
(Sumber: Dokumentasi Penulis 6 April 2023)

Selanjutnya, pada bagian *body text* menggunakan jenis *font sans serif* yaitu *Futura Md BT* dengan tingkat keterbacaan jelas.



Gambar 3.6 Font Futura Md BT
(Sumber: Dokumentasi Penulis 6 April 2023)

4. Studi Warna

Dominasi warna coklat dan biru digunakan dalam perancangan buku ini. Dalam bab landasan teori pada subbab warna, remaja menyukai warna hangat sedangkan dewasa menyukai warna biru. *Target audiens* dari buku ini adalah dewasa muda (peralihan antara remaja dan dewasa), maka kedua warna tersebut digabungkan menjadi satu.

					
#4A453E	#9B7158	#249DBA	#84C5CF	#E6F28C	#E56C4A
C : 54	C : 28	C : 87	C : 48	C : 10	C : 8
M: 45	M: 41	M: 7	M: 5	M: 1	M: 56
Y : 51	Y : 49	Y : 8	Y : 7	Y : 45	Y : 59
K : 36	K : 14	K : 0	K : 0	K : 0	K : 1

Gambar 3.7 Acuan Warna

(Sumber: Dokumentasi Penulis 6 April 2023)

Warna-warna tersebut digunakan sebagai acuan dan dapat berubah menyesuaikan *setting* waktu/ suhu tertentu serta diaplikasikannya gradasi.

5. Studi Logo

Terdapat 2 logo yang digunakan sebagai identitas dari buku *concept art Asthana: de Waterkasteel*, yaitu berupa *logotype* dan *logogram*.



Gambar 3.8 Acuan Logo

(Sumber: Dokumentasi Penulis 6 April 2023)

Logotype berupa tulisan “*Asthana: de Waterkasteel*” dan ditempatkan pada bagian *cover* buku. Sementara itu, simbol berupa bunga kenanga yang terinspirasi dari nama “Pulo Kenanga” yang merupakan *emblem/ symbol* dari Asthana, ditempatkan pada bendera dan pakaian (bagian dari cerita).

6. Studi Stilasi

Stilasi merupakan penyederhanaan/ memberi gaya pada suatu objek dengan tidak meninggalkan bentuk asli karakternya. Pada perancangan buku *concept art game Asthana: de Waterkasteel*, bentuk dari karakter mengacu kepada beberapa foto masa lampau serta objek lain yang diambil dari referensi nyata. Beberapa objek telah ditambahkan unsur fantasi tetapi masih mempertahankan nilai-nilai adat Yogyakarta. Berikut merupakan stilasi yang terdapat pada buku *concept art Asthana: de Waterkasteel*:

a. Sri Sultan Hamengkubuwono I

Mendirikan Tamansari saat pada usia 40-an, dikenal dengan kecerdasan akan ilmu tata kota dan arsitektur.



Gambar 3.9 Ilustrasi Sri Sultan Hamengkubuwono I

(Sumber: www.kratonjogja.id 7 April 2023)

Tokoh Sri Sultan Hamengkubuwono I didapatkan dari ilustrasi yang ada dan terlihat sederhana serta kurang tegas, maka perlu didetailkan menjadi desain yang terperinci. Nama dari Sri Sultan Hamengkubuwono I pada buku juga diubah menjadi Sultan Abimana agar tidak terjadi kesalahpahaman/ tidak disalah artikan. Pemilihan nama Abimana diartikan sebagai orang yang berwibawa, bermartabat, berani, dan melindungi.



Gambar 3.10 Karakter Sultan Abimana

(Sumber: Dokumentasi Penulis 7 April 2023)

Pakaian yang digunakan berupa blangkon, celana longgar, dan selop. Warna yang mendominasi adalah warna coklat dan putih sebagai warna latar batik serta warna emas untuk perhiasan.

b. Istri dan Selir

Istri dan selir dari Sri Sultan Hamengkubuwono I merupakan orang pribumi dan ada beberapa yang berasal dari luar Indonesia seperti Eropa khususnya Belanda dan Cina. Referensi bukan merupakan foto asli dari istri dan selir sultan, tetapi diproyeksikan dengan foto wanita pada masa lampau.

1) Istri Pribumi



Gambar 3.11 Foto wanita pribumi

(Sumber: <https://digitalcollections.universiteitleiden.nl/>

7 April 2023)

Menampilkan kesan anggun, istri Sultan Abimana yang merupakan orang pribumi ditampilkan menggunakan pakaian adat tradisional Yogyakarta.



Gambar 3.12 Karakter Istri Pribumi

(Sumber: Dokumentasi Penulis 7 April 2023)

Kulit digambarkan berwarna kuning langsung dengan rambut yang disanggul.

2) Istri Bangsa Cina



Gambar 3.13 Foto Wanita Bangsa Cina

(Sumber: <https://digitalcollections.universiteitleiden.nl/>

7 April 2023)

Berparas cantik dengan pakaian yang panjang dan longgar. Untuk menampilkan kesan kemewahan, diberi aksan dan corak warna keemasan.



Gambar 3.14 Karakter Selir Bangsa Cina

(Sumber: Dokumentasi Penulis 7 April 2023)

Penggambaran selir Sultan Abimana yang berasal dari Cina, memiliki ciri fisik berkulit putih, bermata sipit, serta rambutnya yang diikat dibelakang.

3) Istri Bangsa Belanda

Sementara itu, selir Sultan Abimana yang berasal dari Eropa diambil dari Negara Belanda.



Gambar 3.15 Foto Wanita Bangsa Belanda

(Sumber: <https://digitalcollections.universiteitleidennl/>

7 April 2023)

Ciri-ciri fisik adalah rambut yang sedikit kecoklatan. Sementara pakaiannya menggunakan gaun.

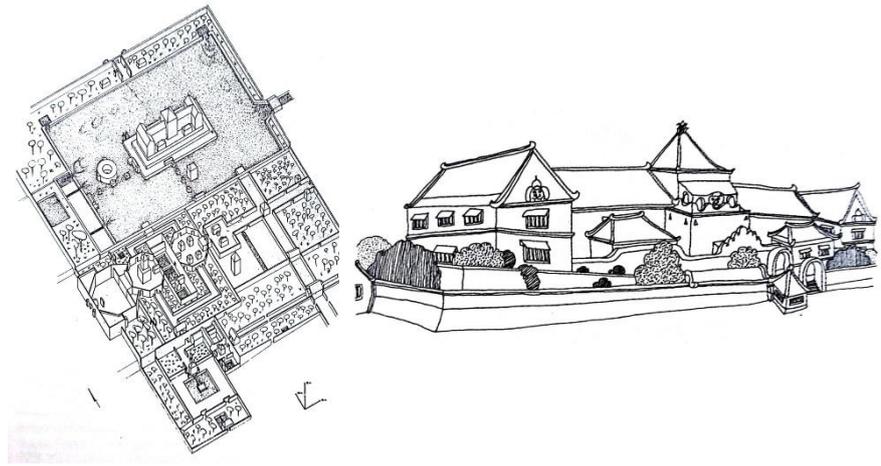


Gambar 3.16 Karakter Selir Bangsa Belanda

(Sumber: Dokumentasi Penulis 7 April 2023)

c. Tamansari

Visualisasi dari bangunan Tamansari didukung oleh beberapa ilustrasi lama, terlebih jika bangunannya sudah roboh/ mengalami kerusakan.



Gambar 3.17 Ilustrasi Lama Tamansari
(Sumber: *Gardens in Java* 7 April 2023)

Axometric view oleh J. Dumarcay yang menggambarkan peta tampak atas dari kompleks Tamansari digunakan untuk merancang peta pada buku *concept art*. Sementara gambaran Pulo Kenanga sebelum bangunan runtuh, penyempurnaan sketsa oleh J. Dumarcay dari Captain G.P. Baker sekitar tahun 1815, digunakan untuk merancang Pulo Kenanga pada buku *concept art*.

d. Ukiran

Ukiran pada dinding Tamansari dapat dianggap sebagai *sengkalan memet* yaitu *Lajering Sekar Sinesep Peksi*, ukiran pepohonan dengan bunga dihisap burung.



Gambar 3.18 Ukiran Dinding Tamansari
(Sumber: Dokumentasi penulis 7 April 2023)

Penggambaran ukiran tersebut dapat diaplikasikan pada buku *concept art* sebagai motif.



Gambar 3.19 Motif Ukiran

(Sumber: Dokumentasi penulis 7 April 2023)

e. Bathara Kala

Pada bagian gapura kolam, terdapat hiasan ukiran Kalamakara/Bathara Kala sebagai dewa waktu, berfungsi sebagai pengusir roh jahat dan menaungi bangunan sehingga akan awet dan tak lekang oleh waktu.



Gambar 3.20 Ukiran Bathara Kala pada Gapura Kolam

(Sumber: Dokumentasi penulis 7 April 2023)

Pada buku *concept art Asthana: de Waterkasteel*, Bathara Kala digambarkan berupa sosok raksasa, kejam, dan memiliki badan yang berasap.



Gambar 3.21 Karakter Bathara Kala

(Sumber: Dokumentasi penulis 7 April 2023)

f. Bunga Kenanga

Diambil dari nama Pulo Kenanga. Bunga kenanga yang menyimbolkan keindahan, keharuman, dan kesucian dijadikan sebagai inspirasi dari simbol pada Asthana dan pembuatan motif pada buku *concept art*.



Gambar 3.22 Bunga Kenanga
(Sumber: www.plantsguru.com
7 April 2023)



Gambar 3.23 Motif Bunga Kenanga
(Sumber: Dokumentasi penulis
7 April 2023)

Simbol berupa bunga kenanga yang ditempatkan pada bendera, mengambil warna dasar merah yang hampir sama dengan logo Keraton Yogyakarta.



Gambar 3.24 Logo Keraton Yogyakarta
(Sumber: www.kompas.com 7 April 2023)



Gambar 3.25 Aplikasi Bunga Kenanga pada Bendera
(Sumber: Dokumentasi Penulis 7 April 2023)

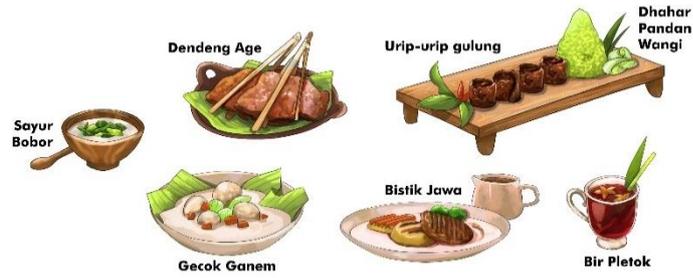
g. Kersanan nDalem

Diartikan sebagai hidangan kesukaan sultan. Kersanan nDalem baru ditulis sekitar 100 tahun yang lalu dan kurang adanya informasi mengenai hidangan kesukaan Sri Sultan Hamengkubuwono I. Oleh sebab itu, visualisasi diwakilkan dari Sri Sultan Hamengkubuwono VII – X



Gambar 3.26 Kersanan nDalem
(Sumber: www.merdeka.com dari Dinas
Kebudayaan Yogyakarta 7 April 2023)

Beberapa hidangan kesukaan dari masing-masing sultan dipilih untuk mewakili hidangan kesukaan Sri Sultan Hamengkubuwono I.



Gambar 3.27 Ilustrasi Kersanan nDalem
(Sumber: Dokumentasi Penulis 7 April 2023)

7. Rough Layout dan Alternatif Layout

Dalam bab landasan teori pada subbab *layout*, menurut Tondreau, layout dapat dibantu dengan cara mengatur *grid* dengan pengaplikasian sebagai berikut:

- a. Halaman Judul: *Spread page* dengan ilustrasi penuh.



Gambar 3.28 Pengaplikasian Grid pada Halaman Judul
(Sumber: Dokumentasi Penulis 6 April 2023)

- b. Halaman Penjelas: Merupakan halaman *single page* dengan bagian kiri dari halaman menggunakan ilustrasi penuh sedangkan pada bagian kanan terdapat *white space* untuk menulis teks.



Gambar 3.29 Pengaplikasian Grid pada Halaman Penjelas
(Sumber: Dokumentasi Penulis 6 April 2023)

- c. Halaman Lainnya: Berisi *spread page* ilustrasi penuh yang tidak menggunakan *background* dan terdapat *white space* untuk menulis teks.



Gambar 3.30 Pengaplikasian Grid pada Halaman Lain
(Sumber: Dokumentasi Penulis 7 April 2023)

BAB IV

DESAIN

A. Sampul

Perancangan halaman *cover* buku *concept art game Asthana: de Waterkasteel* meliputi *cover* depan dan *cover* belakang.

1. Cover Depan



Gambar 4.1 Cover Depan

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

a. Spesifikasi Karya

- 1) Material *cover*: *Hard cover* laminasi doff
- 2) Ukuran : 30,7 cm x 21,5 cm

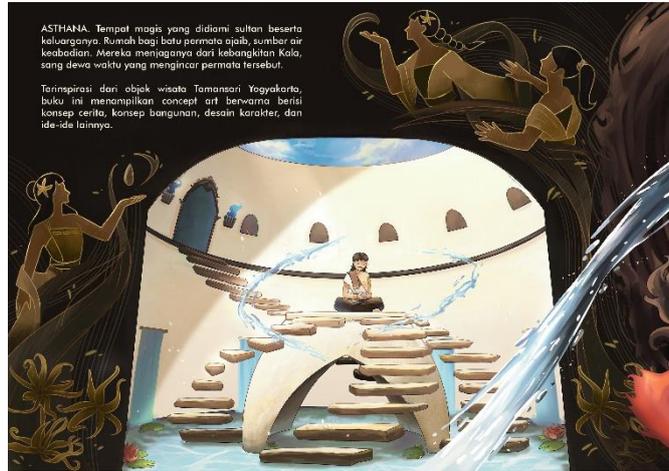
b. Deskripsi Karya

Cover depan dan *cover* belakang merupakan 1 ilustrasi menyambung yang menggambarkan keseluruhan isi cerita. Ilustrasi *cover* depan menggambarkan adegan Kala dengan Sultan Abimana sedang memperebutkan batu permata yang memancarkan air dan dibawahnya terdapat visualisasi Pasiraman Umbul Winangun yang merupakan potongan adegan dalam buku.

Penggunaan warna gelap pada karakter dan warna terang pada bagian judul serta pasiraman membuat adanya kontras. Penulisan judul

menggunakan *font* dekoratif sedangkan pada subjudul dan identitas penulis menggunakan font *Futura Md BT*.

2. Cover Belakang



Gambar 4.2 Cover Belakang

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

a. Spesifikasi Karya

- 1) Material *cover*: *Hard cover* laminasi doff
- 2) Ukuran : 30,7 cm x 21,5 cm

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi *cover* belakang memvisualisasi Sumur Gumuling yang mengambil potongan adegan dalam buku. Sementara di atasnya terdapat ukiran putri-putri sultan yang sedang bermain dengan air serta simbol bunga kenanga. Terdapat tempat kosong yang digunakan untuk meletakkan sinopsis.

B. Isi Buku

Perancangan halaman isi buku *concept art game Asthana: de Waterkasteel* dikerjakan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* untuk membuat ilustrasi dan *Adobe Illustrator* untuk menambahkan teks, dengan aturan warna CMYK, resolusi 300dpi, dan ukuran halaman isi 29,7 cm x 21 cm.

1. Subcover



Gambar 4.3 Subcover
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Halaman Subcover mengambil ilustrasi dari simbol Asthana yaitu bunga kenanga. Halaman ini digunakan untuk transisi dari cover depan ke halaman isi.

2. Identitas Buku



Gambar 4.4 Identitas Buku
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Halaman identitas buku berisi penulis, ilustrator, *copyright*, dan undang-undang mengenai ketentuan hak cipta.

3. Daftar Isi

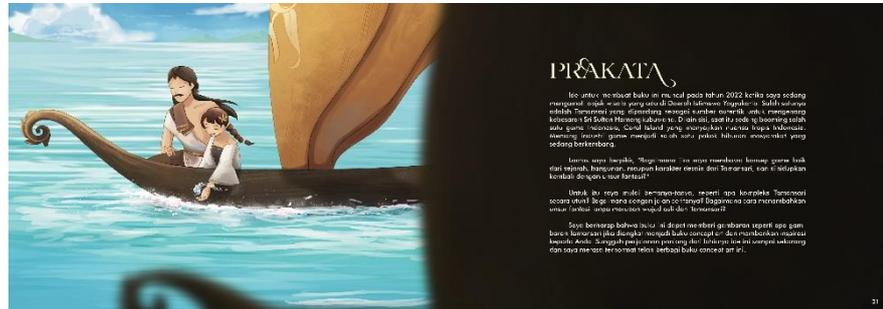


Gambar 4.5 Daftar Isi
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Berisi informasi halaman pada tiap judul bab dan subbab, dilengkapi dengan ilustrasi karakter Sultan Abimana yang sedang membawa tongkat.

4. Isi Cerita

a. Halaman 0-1: Prakata



Gambar 4.6 Halaman 0-1

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Ilustrasi pada halaman ini memperlihatkan Sultan Abimana dan anaknya yang sedang berlayar mengarungi Danau Kenanga. Suasana yang ditampilkan adalah siang hari yang terik dengan air danau yang jernih.

b. Halaman 2-3: Bagian 1: Pengenalan



Gambar 4.7 Halaman 2-3

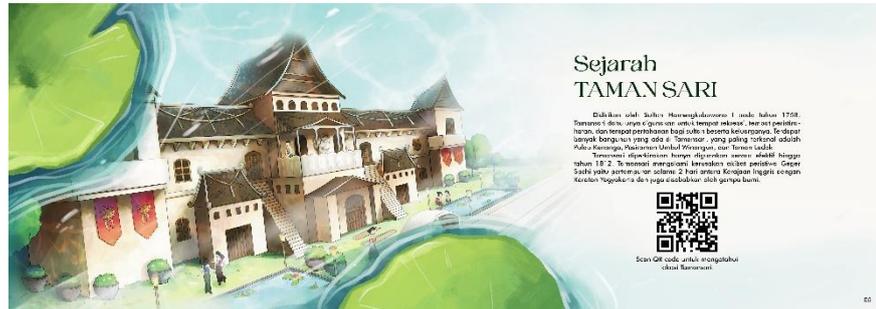
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Pada halaman ini dibuat *spread page* dengan ilustrasi penuh untuk dapat membedakan halaman judul pertama dengan halaman isi pada buku. Ilustrasi menggambarkan adegan pertemuan Sultan Abimana dengan Kala. Sultan digambarkan sedang membawa tongkat dan dikelilingi air, sedangkan Kala dengan badan yang berasap ingin mengambil batu permata tersebut.

Suasana yang ditampilkan adalah malam hari yang mencekam dengan perbedaan warna yaitu halaman 2 adalah warna merah

sedangkan halaman 3 adalah warna biru sehingga dapat menimbulkan kontras.

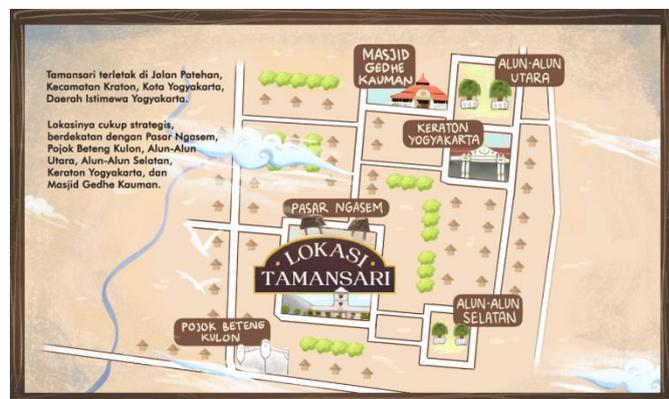
c. Halaman 4-5: Sejarah Tamansari



Gambar 4.8 Halaman 4-5

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Ilustrasi pada halaman ini menggambarkan air yang mengalir dengan beberapa daun teratai dengan Bangunan Kenanga di pantulan air.



Gambar 4.9 Isi QR Code pada Halaman 5

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Pada halaman 5 latar belakang air dibuat tidak terlalu mencolok guna menempatkan teks sejarah dan disediakan QR code berisi lokasi Tamansari yang ditautkan pada link Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=wYZItXMA4>

d. Halaman 6-7: Asthana

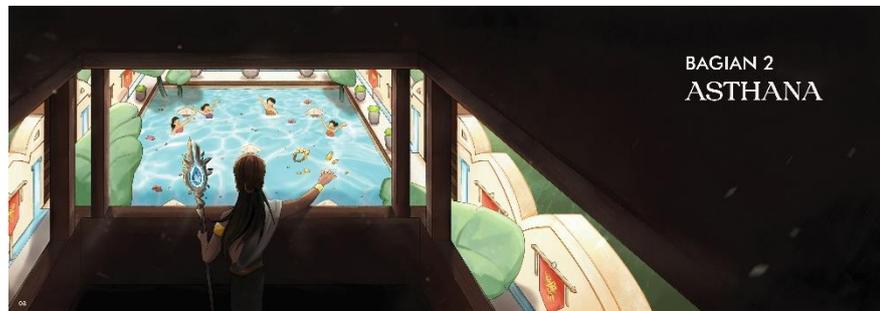


Gambar 4.10 Halaman 6-7

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Ilustrasi pada halaman ini menampilkan 3 elemen yaitu Kala di bagian sudut kiri, batu permata diletakkan pada sisi tengah yang seakan ingin diraih, dan Sultan Abimana di bagian sudut kanan. Pada halaman 6 terdapat asap sedangkan pada bagian 7 terdapat air yang seakan membentuk *frame* untuk menempatkan teks.

e. Halaman 8-9: Bagian 2: Asthana



Gambar 4.11 Halaman 8-9

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Pada halaman ini dibuat *spread page* dengan ilustrasi penuh sebagai identitas halaman judul kedua. Ilustrasi menggambarkan adegan Sultan Abimana sedang melempar kalung bunga dari atas Pasiraman Umbul Winangun. Teks judul ditempatkan pada bagian yang tidak terdapat ilustrasi, tepat pada bagian atap bangunan.

f. Halaman 10-11: Peta Asthana



Gambar 4.12 Halaman 10-11
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Halaman 10-11 merupakan *spread page* berisi peta kawasan Asthana. Peta dibuat aksonometrik (proyeksi objek pada permukaan gambar sehingga tampak miring dengan 3 sisi mewakili 3 dimensi objek) dengan menampilkan 3 bagian utama Asthana yaitu Pulau Kenanga diatas danau, Pasiraman Umbul Winangun, dan Taman Ledok.

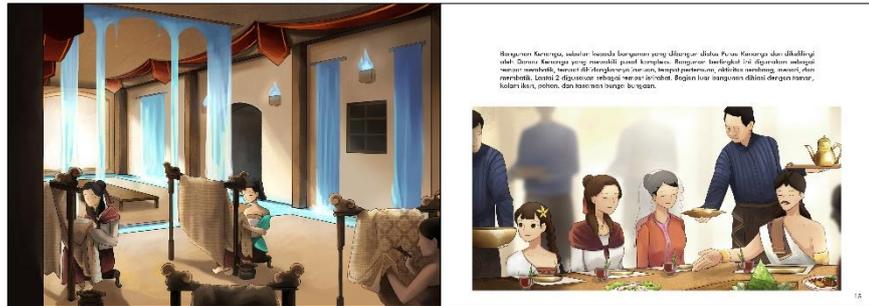
g. Halaman 12-13: Pulau Kenanga



Gambar 4.13 Halaman 12-13
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Memasuki bagian pertama dari Asthana. Pada halaman ini dibuat *spread page* dengan ilustrasi penuh. Ilustrasi menggambarkan bangunan 2 lantai yang disebut bangunan Kenanga, berdiri diatas Danau Kenanga dengan suasana siang hari yang cerah. Digambarkan adegan sultan yang baru saja turun dari perahu dan penghuni lain dengan aktivitasnya.

h. Halaman 14-15: Bagian dalam Pulau Kenanga



Gambar 4.14 Halaman 14-15
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Ilustrasi halaman 14 adalah adegan membatik yang dilakukan di dalam salah satu ruangan Bangunan Kenanga. Air mengalir dari dinding-dinding untuk mendinginkan ruangan.

Ilustrasi halaman 15 merupakan adegan jamuan makan dimana sultan dan keluarganya duduk *lesehan* sementara para pelayan sedang mengantarkan makanan dan minuman. Halaman ini berupa *single page* dengan memberikan *white space* agar teks dapat terbaca jelas.

i. Halaman 16-17: Pongangan Peksi Beri

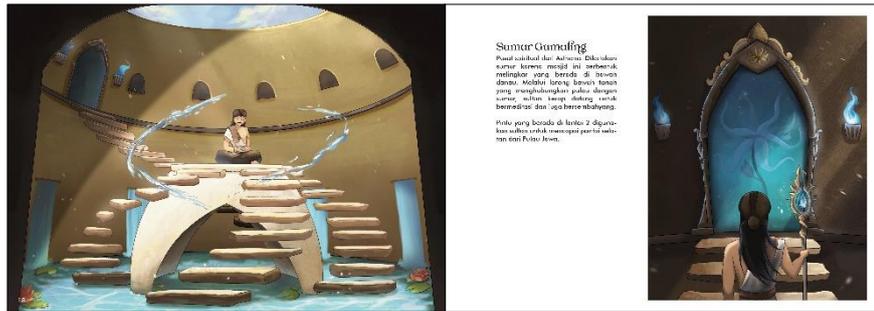


Gambar 4.15 Halaman 16-17
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Ilustrasi halaman 16 merupakan pongangan/ pelabuhan dari Pulau Kenanga. Adegan yang digambarkan adalah pelayan yang sedang melepaskan lilitan tali kapal supaya kapal dapat berlayar.

Ilustrasi halaman 17 merupakan adegan keberangkatan kapal dari pelabuhan menuju Pulau Kenanga dimana digambarkan latar danau yang luas. Suasana yang ditampilkan adalah siang hari yang berawan. Halaman ini berupa *single page* dengan ilustrasi yang memiliki urutan suatu peristiwa.

j. Halaman 18-19: Sumur Gumuling



Gambar 4.16 Halaman 18-19
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Ilustrasi halaman 18 menggambarkan adegan Sultan Abimana duduk diatas mimbar sedang melakukan *semedi*/ bertapa. Air pada dasar lantai membuat ruangan menjadi dingin. Ilustrasi halaman 19 menggambarkan pintu berukiran kenanga pada lantai 2 bangunan yang dapat dilalui sultan menuju pantai selatan dari Pulau Jawa.

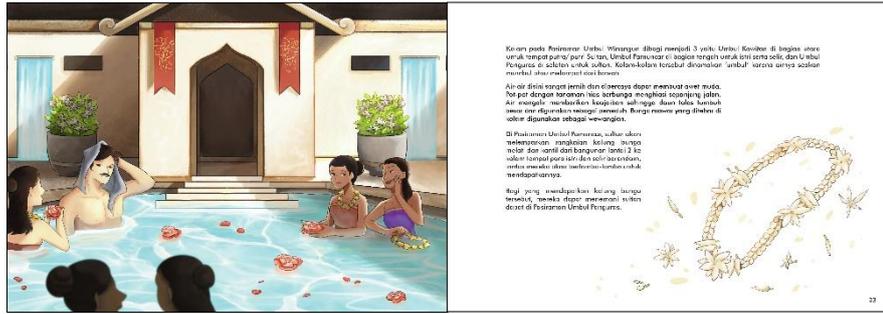
k. Halaman 20-21: Pasiraman Umbul Winangun



Gambar 4.17 Halaman 20-21
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Memasuki bagian kedua dari Asthana. Pada halaman ini dibuat *spread page* dengan ilustrasi penuh. Ilustrasi menggambarkan pasiraman yang dikelilingi tembok dan terdapat bangunan 2 lantai pada sisi tengah. Keajaiban air menyebabkan daun talas menjadi besar, membuat suasana dibawahnya tampak lebih teduh. Digambarkan adegan Sultan Abimana yang sedang melempar kalung bunga dan tengah diraih oleh istri dan selir.

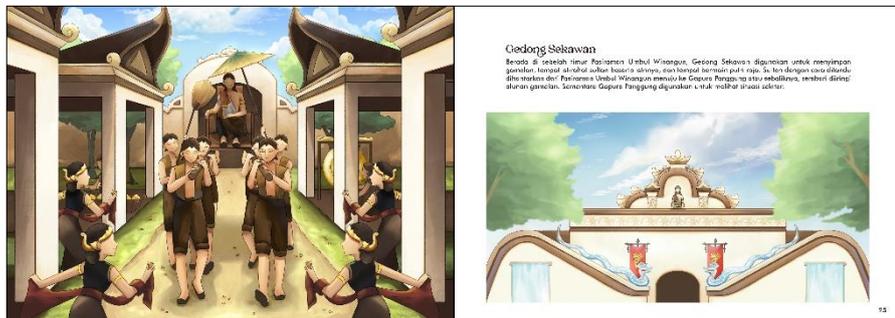
1. Halaman 22-23: Pasiraman



Gambar 4.18 Halaman 22-23
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Ilustrasi halaman 22 merupakan pasiraman dari sisi selatan bangunan 2 lantai pada halaman sebelumnya. Istri dan selir yang mendapatkan bunga dapat berendam di kolam ini. Ilustrasi halaman 23 memfokuskan pada kalung serta taburan bunga melati dan berupa *single page* dengan *white space* karena teks cerita banyak.

m. Halaman 24-25: Gedung Sekawan



Gambar 4.19 Halaman 24-25
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Ilustrasi halaman 24 menggambarkan adegan Sultan Abimana yang sedang ditandu dengan diiringi tarian dan gamelan menuju Gapura Panggung pada halaman 25. Halaman ini berupa *single page* dengan memberikan *white space* agar teks dapat terbaca jelas.

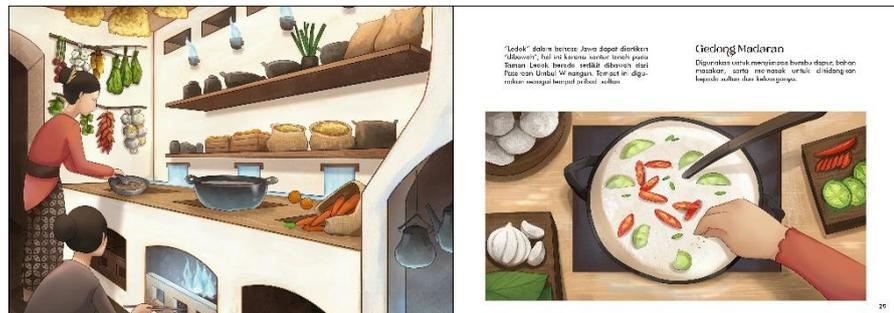
n. Halaman 26-27: Taman Ledok



Gambar 4.20 Halaman 26-27
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Memasuki bagian ketiga dari Asthana. Pada halaman ini dibuat *spread page* dengan ilustrasi penuh. Ilustrasi menggambarkan kamar tidur sultan dan istrinya. Suasana menunjukkan pagi hari dengan aksen kayu yang memancarkan warna coklat keemasan.

o. Halaman 28-29: Gedong Madaran



Gambar 4.21 Halaman 28-29
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Ilustrasi halaman 28 menggambarkan dapur Asthana. Api biru yang bersuhu lebih tinggi dari api merah digunakan Asthana sebagai penerangan dan bahan bakar memasak. Ilustrasi halaman 29 menggambarkan isi kual yang sedang membuat Gecok Ganem, salah satu hidangan kesukaan Sultan Abimana.

p. Halaman 30-31: Taman



Gambar 4.22 Halaman 30-31

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Ilustrasi halaman 30 merupakan adegan saat Sultan Abimana sedang menenangkan pikiran. Suasana digambarkan tampak hijau dan asri dengan pencahayaan dari belakang guna menambahkan efek dramatis. Ilustrasi halaman 31 merupakan adegan salah satu putri sultan sedang menggunakan kekuatannya untuk menyiram tanaman.

q. Halaman 32-33: Aktivitas pada Taman



Gambar 4.23 Halaman 32-33

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Sisi lain dari taman merupakan dataran hijau yang luas. Ilustrasi halaman 32 merupakan adegan saat sultan mengajari anaknya. Suasana siang hari dengan daun-daun berjatuh menggambarkan angin bertiup dengan lembut. Ilustrasi halaman 33 merupakan kelanjutan adegan dari halaman sebelumnya, dimana putri-putri sultan sedang berlatih dengan sasaran tembak patung berbentuk Kala. Disediakan *QR code* berisi animasi ilustrasi pada halaman 32 yang ditautkan pada link Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=AkHd-5MkvI>

r. Halaman 34-35: Bagian 3: Desain Karakter pada Sultan Abimana



Gambar 4.24 Halaman 34-35
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Pada halaman desain karakter dibuat *spread page* tidak menggunakan *background* supaya dapat terfokus pada karakter dan terdapat *white space* untuk menulis teks. Halaman pembuka pada desain karakter dimulai dengan sultan yang memuat berbagai pose, ekspresi wajah, dan desain baju lainnya.

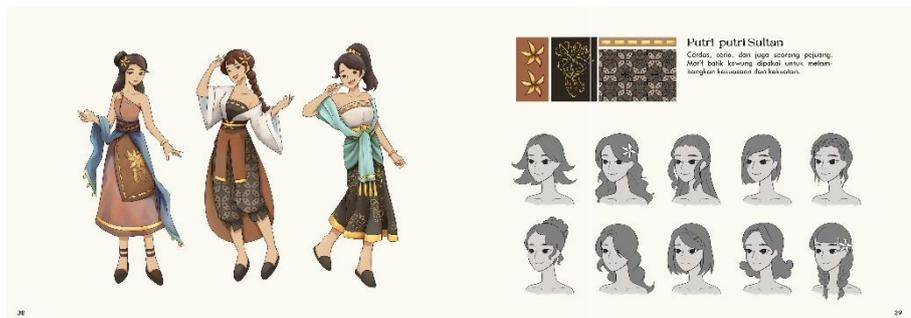
s. Halaman 36-37: Istri dan Selir



Gambar 4.25 Halaman 36-37
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Halaman 36-37 berisi desain karakter dari istri dan selir sultan yang memuat berbagai pose dan ekspresi wajah.

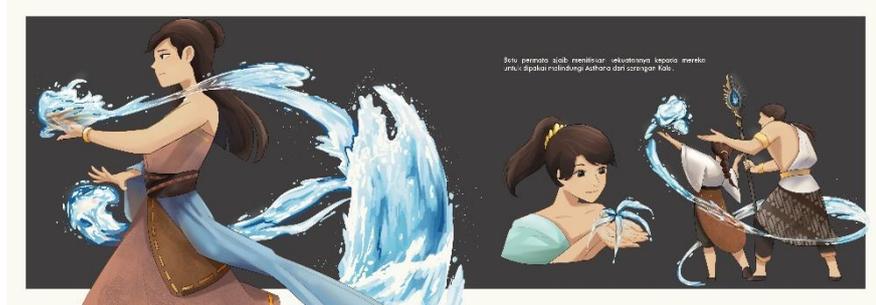
t. Halaman 38-39: Putri-Putri Sultan



Gambar 4.26 Halaman 38-39
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Halaman 38-39 berisi desain karakter dari 3 putri sultan yang memuat pose dan jenis tatanan rambut. Terdapat juga beberapa contoh motif batik yang dipakai pada pakaian seperti kawung dan simbol bunga kenanga.

u. Halaman 40-41: Kekuatan Putri-Putri Sultan



Gambar 4.27 Halaman 40-41

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Kekuatan didapat dari batu permata ajaib. Halaman 40-41 berisi adegan putri-putri sultan yang sedang mengendalikan air dan Sultan Abimana sedang mengajarnya.

v. Halaman 42-43: Pelayan



Gambar 4.28 Halaman 42-43

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Halaman 42-43 berisi desain karakter dari pelayan-pelayan sultan baik laki-laki maupun perempuan dengan pekerjaannya masing-masing. Pakaian dibuat berbeda berdasarkan jenis pekerjaannya.

w. Halaman 44-45: Kala



Gambar 4.29 Halaman 44-45

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Halaman 44-45 berisi desain karakter dari Kala, dewa waktu yang berusaha mencari batu permata ajaib. Terdapat juga beberapa contoh adegan terbentuk/ munculnya Kala dan juga disaat tangannya bersentuhan dengan air maka akan membuatnya binasa.



Gambar 4.30 Isi QR Code pada Halaman 45

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Disediakan *QR code* yang berisi animasi Kala saat berjalan dan wajah Kala tampak dekat yang ditautkan pada link Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=nQU231LGk7o>

x. Halaman 46-47: Bagian 4: Properti



Gambar 4.31 Halaman 46-47

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Pada halaman properti dibuat *spread page* tidak menggunakan *background* supaya dapat terfokus pada desain properti dan terdapat *white space* untuk menulis teks. Properti digunakan sebagai perlengkapan dalam konsep. Halaman pembuka pada properti dimulai dengan simbol bunga kenanga sebagai identitas dari Asthana. Simbol dapat dipakai pada bendera, dijadikan motif, dan dipakai pada baju.

y. Halaman 48-49: Batu Permata



Gambar 4.32 Halaman 48-49

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Batu permata dijaga oleh Asthana yang disimbolkan dengan ketiga tangan putri-putri sultan. Halaman 48-49 memuat tongkat untuk meletakkan batu tersebut, batu permata, dan juga perbedaan tinggi tongkat dengan tinggi sultan.

z. Halaman 50-51: Kapal



Gambar 4.33 Halaman 50-51
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Halaman 50-51 berisi desain perahu yang dinamakan Nyai Kuning. Bentuk layar, warna layar, dan linggi/ bagian ujung kapal melambangkan helai bunga kenanga. Terdapat juga beberapa desain kapal lainnya.

aa. Halaman 52-53: Hasil Panen dan Kersana nDalem



Gambar 4.34 Halaman 52-53
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Halaman 52 berisi beberapa hasil panen seperti buah, sayur, maupun bunga yang dipetik dari kebun dan taman Asthana. Sementara halaman 53 merupakan hidangan kesukaan Sultan Abimana, beberapa bahan merupakan olahan dari hasil kebun tersebut.

bb. Halaman 54-55: Bagian 0: Eksplorasi

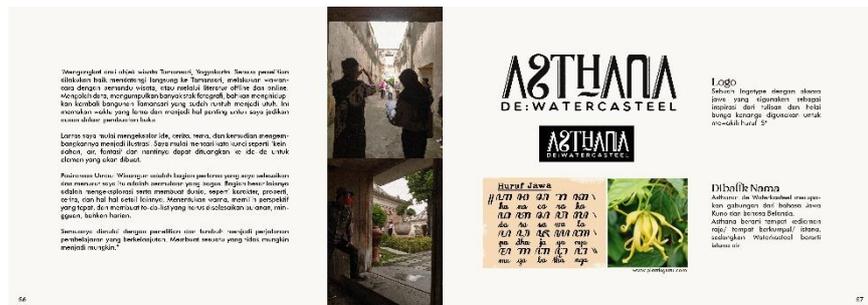


Gambar 4.35 Halaman 54-55

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Halaman judul terakhir pada buku, dibuat *spread page* dengan ilustrasi penuh untuk dapat membedakan halaman judul dengan halaman isi pada buku. Ilustrasi menggambarkan air kolam dengan taburan bunga mawar di atasnya. Teks judul berangka 0 karena bukan merupakan kelanjutan dari konsep isi buku melainkan berisi referensi yang dipakai dalam pembuatannya.

cc. Halaman 56-57: Konsep dan Simbol



Gambar 4.36 Halaman 56-57

(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Pada halaman 56 tidak terdapat ilustrasi dan hanya berupa *single page* dengan memberikan *white space* karena terdapat teks tentang perjalanan dalam pembuatan buku. Ilustrasi halaman 57 merupakan penjelasan dari simbol Asthana dan beberapa foto referensi.

6. *Blank Space*



Gambar 4.39 Halaman *Blank Space*
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

Halaman *blank space* digunakan sebagai transisi ke *cover* belakang. Ilustrasi pada halaman ini memiliki adegan pertemuan sultan dengan Kala namun hanya menggunakan 2 warna dengan bentuk yang disederhanakan.

C. Aplikasi Buku

1. Aplikasi Desain *Cover*

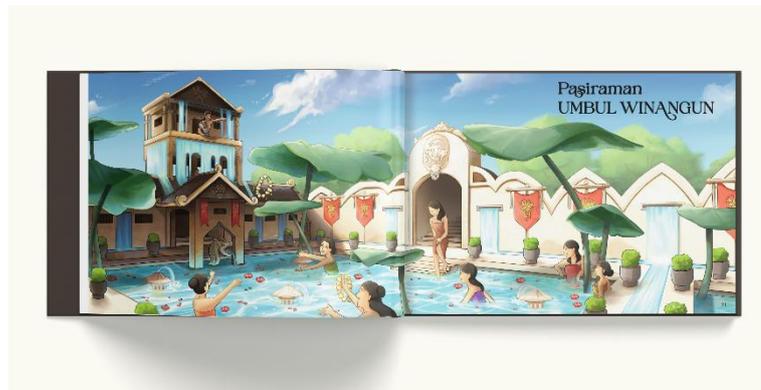
Pengaplikasian *cover* depan buku *concept art Asthana: de Waterkasteel*.



Gambar 4.40 Aplikasi Desain *Cover*
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

2. Aplikasi Desain Isi Buku

Pengaplikasian desain isi buku *concept art Asthana: de Waterkasteel* pada halaman Pasiraman Umbul Winangun.



Gambar 4.41 Aplikasi Desain Isi Buku
(Sumber: Dokumentasi Penulis Mei 2023)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Buku *concept art Asthana: de Waterkasteel* merupakan buku konsep *game* yang terinspirasi dari sejarah situs Tamansari dengan menambahkan unsur imajinasi dan fantasi. Proses perancangan buku ini dimulai dari tahapan riset guna mengumpulkan data dan foto, baik mendatangi langsung ke Tamansari, melakukan wawancara dengan pemandu wisata, dan melalui litelatur. Data dan referensi yang telah terkumpul dijadikan acuan dan dikembangkan menjadi ilustrasi dan konsep cerita. Buku ini menampilkan konsep berwarna berisi konsep bangunan, desain karakter, dan ide-ide lainnya yang diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan tentang Tamansari sekaligus sebagai solusi dalam penyampaian informasi budaya dalam bentuk buku konsep *game*.

B. Kendala

Beberapa kendala yang didapati yaitu keterbatasan waktu ketika memvisualisasikan ilustrasi dalam jumlah yang banyak menjadi sebuah buku karena dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu, kendala lainnya adalah keterbatasan dalam menemukan foto-foto lama untuk stilasi dan data mengenai Tamansari yang dijadikan sebagai referensi dan acuan.

C. Saran

Riset lapangan sebaiknya dilakukan sebelum melakukan perancangan untuk mendapatkan data, baik untuk yang mengambil topik mengenai objek wisata maupun topik lainnya. Selain itu diperlukannya dokumentasi visual guna menambah referensi dan acuan dalam perancangan. Literasi dari sumber lain baik buku, jurnal, maupun *website* diperlukan untuk menambah data terkait.

Jika ingin mengangkat perancangan buku, hendaknya dapat mengatur waktu dengan baik dan memerhatikan faktor lain seperti memilih topik yang diangkat maupun aplikasi yang digunakan karena akan berpengaruh terhadap hasil perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Lombard, D. (2010). *Gardens in Java*. (J. Miksic, Trans.) Jakarta: Percetakan Grafika Mardi Yuana, Bogor.
- Maharsi, I. (2013). *Tipografi*. Jakarta: PT. Buku Seru.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan penerbit ISI.
- Purwadi. (2007). *Ensiklopedi Adat-Istiadat Budaya Jawa*. Yogyakarta: Pura Pustaka Yogyakarta.
- Rustan, S. (2010). *Huruf, Font, dan Tipografi*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2013). *Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2019). *Warna (Buku 1)*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.
- Rustan, S. (2020). *Layout*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia.

E-Book

- Dillon, T. (2005). *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK: Futurelab.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Soekiman, D. (1993). *Tamansari*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Jakarta.
- Tondreau, B. (2011). *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids (Design Essentials)*.
- Wibowo, Supanto, Pramono, & Moeljono. (1990). *Pakaian Adat Tradisional Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta.

Jurnal

- Mashuri, & Nurjannah, D. (2020). Analisis Swot sebagai Strategi Meningkatkan Daya Saing. *JPS (Jurnal Perbankan Syariah)*.
- Savitri, P. L., Purbadi, Y. D., & Sumardiyanto. (2020). Architectural Acculturation: Islamic and Javanese Spiritual Elements in Sumur Gumuling Design at Tamansari, Yogyakarta. *Jurnal Arsitektur Komposisi*. doi:<https://doi.org/10.24002/jars.v13i2.3399>

Website

Encyclopedia. (2019). Retrieved from Europe And America: History Of Dress (400–1900 C.E.): <https://www.encyclopedia.com/fashion/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/europe-and-america-history-dress-400-1900-ce>

Top China Travel. (2004). Retrieved from History of Chinese Clothing: <https://www.topchinatravel.com/china-guide/history-of-chinese-clothing.htm>

LAMPIRAN

Proses pengumpulan data dan foto di Tamansari dilakukan sebanyak 3 kali dan saat kunjungan kedua ditemani oleh Bapak Ismujadi selaku pemandu wisata. Pada bagian Sumur Gumuling tidak bisa dimasuki karena masih ditutup sejak COVID 2019.



Gambar 1 dan 2. Wawancara terhadap Bapak Ismujadi selaku pemandu wisata.

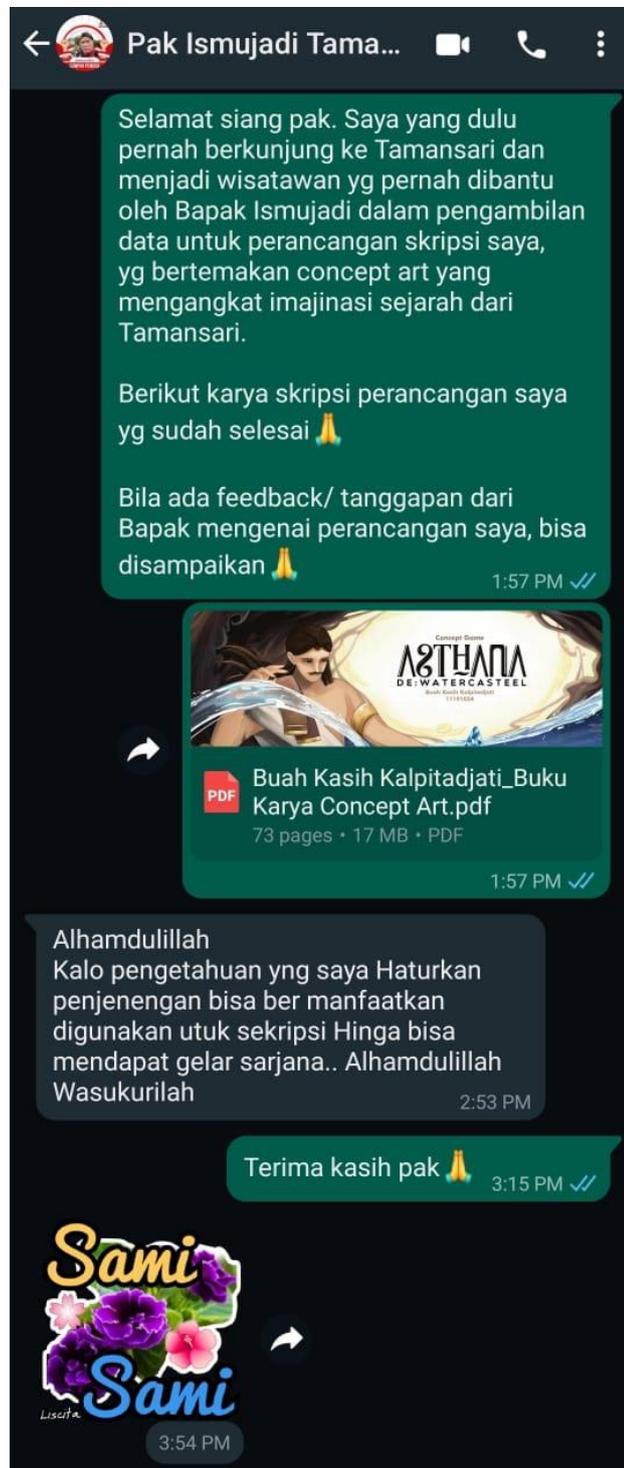


Gambar 3. Prasasti rehabilitasi Umbul Winangun Tamansari yang ditandatangani Sri Sultan Hamengkubuwono X.



Gambar 4. Sumur Gumuling tampak luar karena masih ditutup semenjak COVID 19.

Setelah buku *concept art game Asthana: de Waterkasteel* selesai dirancang, buku dalam bentuk file pdf dikirim melalui Whatsapp untuk Bapak Ismujadi selaku pemandu wisata saat berkunjung ke Tamansari untuk mencari data riset dan mendapatkan *feedback/* ulasan.



Gambar 5. Feedback dari Bapak Ismujadi selaku pemandu wisata.

Pelaksanaan sidang dan pameran pada tanggal 24 Juli 2023 di STSRD VISI Yogyakarta.



Gambar 6. Dokumentasi sidang dan pameran skripsi S1

Lembar konsultasi skripsi yang sudah disetujui dosen pembimbing untuk melaksanakan sidang.



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : BUAH KASIH KALPITADJATI NIM 11191024
SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK : 2022 / 2023
JUDUL SKRIPSI: Perancangan Buku Concept Art Fantasi Berbasis Ilustrasi "Asthana: De Waterkartel"
yang Terinspirasi dari Situs Sejarah Tamansari Yogyakarta.
PEMBIMBING : SUJADI TJIPTO R., M.DS

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
09.03.2023	Pengantar dan aturan bimbingan		
21.03.2023	Konsultasi skema perancangan.		
30.03.2023	Konsultasi data objek Tamansari		
09.04.2023	Konsultasi sketsa buku.		

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing

(Sudi)



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : BUAH KASIH KALPITAJATI NIM 11191024
SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
JUDUL SKRIPSI: Perancangan Buku Concept Art Fontan Berbasis Ilustrasi "Aithana: De Waterkartel"
yang Terinspirasi dari Situs Jejarah Temangan Yogyakarta.
PEMBIMBING : SUPJADI TIPTO R. M.Dj

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
05.04.2023	Konsultasi Bab 2		
13.04.2023	Konsultasi cover, bab 3 konsep visual, melanjutkan konsul buku karya.	Revisi cover	
04.05.2023	Melanjutkan konsul buku karya		
11.05.2023	Konsul Bab 4 dan bab 3 konsep verbal	Penambahan animasi di QR code.	
25.05.2023	Konsul animasi, bab 5, daftar pustaka, dan sample print halaman ini		

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Supjadi Tipto R.)

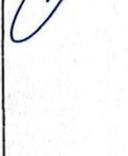


F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : BUAH KASIH KALITADJATI NIM 11191024
SEMESTER : 5 TAHUN AKADEMIK : 2022 / 2023
JUDUL SKRIPSI : Perancangan Buku Concept Art Fantasi Berbasis Ilustrasi "Arikana: De Waterkastrel" yang Terinspirasi dari Situs Sejarah Tamansari Yogyakarta.
PEMBIMBING : SUDJADI TJPTO R, M. DS

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
12-06-2023	Konsultasi BAB 1-5	Revisi koreksi	
15-06-2023	halaman layout di jelaskan	kean	
26-06-2023	SUDAH SIAP MAJU SIDANG SKRIPSI		

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Sudjadi Tjpto R)