

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

3.1 Konsep Verbal

3.1.1 Story Line

Pada game ini mengambil tema cerita dari dua tokoh utama pertama tokoh utama yang bernama Atmaja seorang kakek pembuat keris ulung dari Yogyakarta yang namanya sangat dikenal oleh para empu di Yogyakarta karena kemampuannya membuat keris yang tidak ada duanya. Lalu anaknya yang bernama Bhaskara seorang pedagang yang sudah berkeliling jawa untuk berdagang.

Game ini dimulai dari cerita dimana Atmaja seorang empu pembuat keris yang merasa dirinya sudah tidak mampu lagi untuk membuat sebuah keris dikarenakan fisiknya yang sudah melemah dan umurnya yang semakin menua, kemudian Atmaja menuliskan surat untuk anaknya Bhaskara agar kembali ke rumah untuk membicarakan sesuatu yang sangat penting.

Setelah surat itu sampai kepada Bhaskara kemudian dia kembali kerumah dan sesampainya Bhaskara di rumah Atmaja kemudian menyampaikan apa yang sedang dialaminya, yang mana Atmaja sudah mulai tidak bisa melanjutkan pekerjaannya membuat keris. Jika ilmu yang sudah didapatkan selama bertahun-tahun dalam membuat keris ini di sia-siakan dan tidak diteruskan maka Atmaja ingin mewariskanya kepada anaknya. Setelah Bhaskara mendengar itu dan menerima warisanya, maka Atmaja mulai memperkenalkan kepada Bhaskara apa saja yang harus dipelajari dalam membuat keris.

Concept art game ini akan ditampilkan dalam bentuk game RPG Simulator yang mana pemain akan bermain sebagai karakter Bhaskara untuk belajar membuat keris kepada ayahnya Atmaja.

3.1.2 Naskah/Script

A. Babak Tutorial/Pengenalan

Pada babak ini akan diperkenalkan terlebih dahulu apa saja yang harus dipersiapkan dalam membuat keris, bahan-bahan apa saja yang harus dipilih, serta memperkenalkan cara pembuatan kerisnya.

B. Babak 1 Pembuatan

Pada babak ini Bhaskara akan membuat membuat keris seperti yang telah di perkenalkan oleh ayahnya Atmaja. Kemudian setelah Bhaskara sudah bisa membuat kerisnya selanjutnya Bhaskara akan melanjutkan pesanan yang sudah di minta oleh pelanggan untuk dibuatkan keris.

C. Babak 2 Menerima Permintaan Dari Pelanggan

Bhaskara melanjutkan permintaan pesanan yang awalnya dituju oleh Atmaja kemudian di alihkan oleh anaknya Bhaskara.

D. Babak 3 Meningkatkan Skill

Setelah beberapa waktu berlalu Bhaskara sudah siap untuk ketahap berikutnya dalam membuat sebuah keris. Atmaja kemudian melanjutkan pembelajarannya cara membuat keris ketahap selanjutnya.

E. Babak 4 Ekspansi ke Seluruh Yogyakarta

Setelah nama Bhaskara sudah mulai dikenal oleh para masyarakat Yogyakarta, kemudian Bhaskara melanjutkan pekerjaan yang awalnya dikerjakan oleh Atmaja.

3.2 Konsep Visual

3.2.1 Karakter Utama

A. Bhaskara



Gambar 3. 1 Refrensi desain karakter Bhaskara

(Sumber : <https://www.liputan6.com/photo/read/3947868/foto-cara-empu-dan-panjak-membuat-keris-di-banyumas?page=3>)



Gambar 3. 2 Refrensi desain baju karakter

(Sumber : <https://idsejarah.net/2016/07/proses-pembuatan-keris.html>)

Bhaskara adalah seorang pedagang yang sudah berkeliling jawa untuk berdagang. Desain karakter Bhaskara mengambil

refrensi dari foto diatas yang menjadi pembeda adalah desain karakter Bhaskara tidak memiliki jenggot dan hanya memiliki kumis diwajahnya. Kemudian desian muka pakaian dan bentuk tubuhnya seperti yang ada di refrensi.

Pemilihan desain karakter Bhaskara tersebut bertujuan untuk pembeda dan memberikan kesan anak yang tangguh dan tekun dalam menjalankan tugasnya.

B. Atmaja



Gambar 3. 3 Refrensi desain karakterAtmaja

(Sumber : <https://tabloidlintaspena.com/inilah-daftar-nama-empu-di-zaman-purwo/amp/>)

Atmojo adalah seorang kakek pembuat keris ulung dari Yogyakarta yang namanya sangat dikenal oleh para empu di Yogyakarta karena kemampuannya membuat keris yang tidak ada duanya.

Desain karakter Atmaja mengambil refrensi dari foto diatas yang menjadi pembeda adalah desain karakter Atmaja memiliki

jenggot diwajahnya. Kemudian desain muka pakaian dan bentuk tubuhnya seperti yang ada di refrensi.

Pemilihan desain karakter Atmaja tersebut bertujuan untuk memberikan kesan tua dan orang yang sudah berpengalaman selama bertahun-tahun dalam membuat keris.

3.2.2 Non Playable Character (NPC)

Selain Karakter utama terdapat beberapa karakter pendukung berupa *Non Playable Character* (NPC) yang terdiri dari:

A. NPC 1 Pencari Kayu Bakar



Gambar 3. 4 Refrensi karakter NPC

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/287315651214819648/>)

Desain karakter NPC 1 mengambil refrensi dari foto diatas, pakaian serta desain tubuhnya yang juga seperti yang ada di refrensi. NPC tersebut berkerja sebagai pencari kayu bakar dan juga merupakan penduduk disekitar rumah empu Atmaja

B. NPC 2 Para Penambang



Gambar 3. 5 Refrensi karakter NPC

(Sumber : https://www.tripadvisor.com.tr/LocationPhotoDirectLink-g317103-d447076-i160231792-Ijen_Crater-Banyuwangi_East_Java_Java.html)

Desain karakter NPC 1 mengambil refrensi dari foto diatas, pakaian NPC menyamakan dengan refrensi NPC pencari kayu bakar serta desain tubuhnya yang juga seperti yang ada di refrensi. NPC ini bekerja sebagai penambang serta penyuplai bahan-bahan membuat sebuah keris.

C. NPC 3 Para Penambang



Gambar 3. 6 Refrensi karakter NPC

(Sumber : <https://www.istockphoto.com/id/foto/penambang-bekerja-di-tambang-gm491489192-75775497>)

Desain karakter NPC 1 mengambil referensi dari foto diatas, pakaian NPC menyamakan dengan referensi NPC pencari kayu bakar serta desain tubuhnya yang juga seperti yang ada di referensi. NPC ini sama seperti yang di atas bekerja sebagai penambang dan juga penyuplai bahan-bahan membuat sebuah keris.

D. NPC 4 Para Pemesan



Gambar 3. 7 Referensi karakter NPC

(Sumber : <https://www.silontong.com/2018/05/02/pakaian-adat-jawa/?amp>)

Desain karakter NPC 1 mengambil referensi dari foto diatas, pakaian serta desain tubuhnya yang juga seperti yang ada di referensi. NPC ini berperan sebagai konsumen yang memesan sebuah keris kepada Bhaskara pada permainannya.

E. NPC 5 Penduduk Sekitar



Gambar 3. 8 Refrensi karakter NPC

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/239183430183808916/>)

Desain karakter NPC 1 mengambil refrensi dari foto diatas, pakaian serta desain tubuhnya yang juga seperti yang ada di refrensi. NPC ini berperan sebagai penduduk disekitar rumah empu Atmaja

F. NPC 6 Penduduk Sekitar



Gambar 3. 9 Refrensi karakter NPC

(Sumber : <https://era.id/amp/40051/sejarah-bh-atau-kutang-untuk-pakaian-dalam-wanita>)

Desain karakter NPC 1 mengambil referensi dari foto diatas, pakaian serta desain tubuhnya yang juga seperti yang ada di referensi. NPC ini berperan sebagai penduduk disekitar rumah empu Atmaja

G. NPC 7 Penduduk Sekitar



Gambar 3. 10 Referensi karakter NPC

(Sumber :

<https://www.kompasiana.com/image/nurulis14837/61666ed138350077656d7422/ibu-tua-pencari-kayu-bakar>)

Desain karakter NPC 1 mengambil referensi dari foto diatas, pakaian serta desain tubuhnya yang juga seperti yang ada di referensi. NPC ini berperan sebagai penduduk disekitar rumah empu Atmaja serta sebagai penjual alat-alat pembuatan keris.

3.2.3 Set dan Background

A. Set Dalam Rumah Pembuatan Keris



Gambar 3. 11 Refrensi desain interior

(Sumber : <https://pxhere.com/en/photo/779465>)

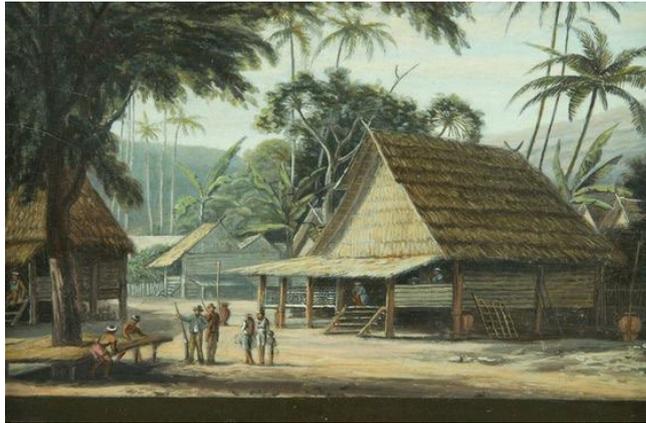


Gambar 3. 12 Refrensi desain background

(Sumber : <https://www.tagar.id/empu-sungkowo-di-sleman-trah-pembuat-keris-majapahit/amp/>)

Desain Set dalam rumah empu Atmaja kurang lebih seperti yang ada di foto refrensi menampilkan peralatan-peralatan membuat keris seperti palu, panimbal, ububan, prapen, dsb.

B. Environment Rumah Sekitar dan Desain Rumah



Gambar 3. 13 Refrensi desain Environment

(Sumber :

https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:COLLECTIE_TROPENMUSEUM_Olieverf_schildering_voorstellend_gezicht_op_een_kampong_TMnr_2034-10.jpg)



Gambar 3. 14 Refrensi desain rumah

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/170573904628540849/>)



Gambar 3. 15 Refrensi desain rumah membuat keris

(Sumber :

http://www.collectiontrade.nl/cms/index.php?page=shop.browse&category_id=1270&option=com_virtuemart&Itemid=35)

Desain environmental dan desain rumah dari empu Atmaja mengambil refrensi dari rumah gubuk untuk tempat pembuatan kerisnya, serta rumah jogjo sebagai tempat tinggal dan tempat menerima tamu untuk memesan sebuah kerisnya.