

**PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*
“UPAKARA PENDAMELAN TOSAN AJI” SEBAGAI
PENGENALAN BUDAYA KERIS UNTUK REMAJA
DI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

RUMKHA ALIMANSUR

11191079

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

2023

**PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*
“UPAKARA PENDAMELAN TOSAN AJI” SEBAGAI
PENGENALAN BUDAYA KERIS UNTUK REMAJA
DI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

RUMKHA ALIMANSUR

11191079

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

2023

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*
“UPAKARA PENDAMELAN TOSAN AJI” SEBAGAI
PENGENALAN BUDAYA KERIS UNTUK REMAJA
DI YOGYAKARTA

Disusun Oleh:

RUMKHA ALIMANSUR

11191079

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal:



Nama: Wahyu Tri Widadijo M.Sn.

NIP/NIK : 98093052

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*
“UPAKARA PENDAMELAN TOSAN AJI” SEBAGAI
PENGENALAN BUDAYA KERIS UNTUK REMAJA
DI YOGYAKARTA

Tugas Akhir/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 20 Juli 2023 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing



Nama: Wahyu Tri Widadijo M.Sn.
NIP/NIK: 98093052

Ketua Penguji



Nama: Novan Edo Pratama M.Ds.
NIP/NIK: 0523119102

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Nama: Wahyu Tri Widadijo M.Sn.
NIP/NIK: 98093052

Ketua Jurusan



Nama: Dwisanto Sayogo M.Ds.
NIP/NIK: 09123113

PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*
“*UPAKARA PENDAMELAN TOSAN AJI*” SEBAGAI
PENGENALAN BUDAYA KERIS UNTUK REMAJA
DI YOGYAKARTA

Rumkha Alimansur
Jurusan Desain Komunikasi Visual,
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Email : rumkha.aleho@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia adalah sebuah negara yang memiliki banyak sekali budaya, sehingga anak dan cucu kita harus mewarisinya, salah satunya adalah budaya keris. Keris adalah senjata tradisional yang berasal dari pulau Jawa yang mana digunakan untuk menusuk dan juga digunakan sebagai simbol kekuatan. Namun budaya keris pada saat ini mulai sedikit yang mengetahui, bahkan hampir dilupakan. Untuk itu lah alasan perancangan ini dibuat untuk menjawab masalah tersebut. Dalam melestarikan budaya keris untuk generasi muda perlu adanya media yang menarik untuk diperkenalkan salah satunya adalah melalui media game.

Mendesain concept art game “Upakara Pendamelan Tosan Aji” ini memiliki tujuan, untuk membuat concept art game yang berdasarkan cara membuat sebuah keris. Concept art game ini di desain dengan media yang baru sehingga dapat menarik kalangan muda agar keingin tauhan akan budaya keris semakin bertambah melalui konsep visual. Desain ini diharapkan sebagai pemicu untuk generasi muda di Yogyakarta agar lebih tau dan bangga akan budayanya sendiri.

Kata kunci: Concept Art, Keris, Yogyakarta, Video Game

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL.....	i
LEMBAR JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah Perancangan	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Skema Kerangka Perancangan.....	6
BAB II	7
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	7
2.1 Identifikasi Data	7
2.1.1 Keris	7
2.1.2 Pengertian keris.....	8
2.1.3 Ragam dhapur keris.....	9
2.1.4 Pamor	10
2.1.5 Bahan baku.....	11
2.1.6 Peralatan Pembuatan Keris	12
2.1.7 Proses Pembuatan Keris.....	14
2.2 Analisa Data Objek dan Target Audiens	22
2.2.1 Analisa Data Objek.....	22
2.2.2 Target audience	24
2.3 Refrensi Perancangan	26
2.4 Landasan Teori	29

2.4.1	Concept Art	29
2.4.2	Jenis Concept Art	31
2.5	Video Game	40
2.5.1	Sejarah Video Game	40
2.5.2	Cara membuat video game 2D	43
2.5.3	Perbandingan antara game 2D dan game 3D	43
2.5.4	Style permainan 2D	46
BAB III	54
KONSEP PERANCANGAN	54
3.1	Konsep Verbal	54
3.1.1	Story Line	54
3.1.2	Naskah/Script	55
3.2	Konsep Visual	56
3.2.1	Karakter Utama	56
3.2.2	Non Playable Character (NPC)	58
3.2.3	Set dan Background	63
BAB IV	66
DESAIN	66
4.1	Desain Karakter	66
4.1.1	Desain Pakaian Karakter Utama	66
4.1.2	Desain Wajah Karakter	67
4.1.3	Desain Karakter Bhaskara	67
4.1.4	Desain Karakter Atmaja	68
4.1.5	Desain Karakter NPC	68
4.2	Environment	69
4.2.1	Tempat Membuat Keris	69
4.2.2	Environment Rumah	70
4.2.3	Desain Bangunan	71
4.3	Atribut-Atribut dan Bahan Baku Dasar	72
4.3.1	Kapak	72
4.3.2	Panimbal	72
4.3.3	Pethil	73
4.3.4	Palu	74
4.3.5	Paju	75

4.3.6	Tatahan.....	76
4.3.7	Cakarwa dan Susruk.....	77
4.3.8	Supit	78
4.3.9	Paron	78
4.3.10	Ububan	79
4.3.11	Prapen.....	79
4.3.12	Tlawah.....	80
4.3.13	Besi/Baja dan Nikel.....	80
4.3.14	Surat dari Atmojo.....	81
4.4	Ilustrasi Cara Membuat Keris.....	81
BAB V.....		84
PENUTUP.....		84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA		86
Buku/E-book.....		86
Situs Web		86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Foto pembuatan Keris	2
Gambar 2. 1 Contoh prasasti yang berinskripsikan senjata tikam semacam keris, Prasasti Tuk Mas Dusun Dakawuh Magelang (Haryoguritno, 2006).....	8
Gambar 2. 2 Anatomi Tubuh Bilah Keris. (Dok. Krishna, 2009).....	10
Gambar 2. 3 Bahan baku pembuatan keris (besi, nikel, baja).....	12
Gambar 2. 4 Ilustrasi peralatan yang digunakan pandai besi (Haryoguritno, 2006)	13
Gambar 2. 5 Proses permunian besi (masuk) (Haryoguritno, 2006).....	15
Gambar 2. 6 Proses persiapan bahan pamor (Haryoguritno, 2006).....	16
Gambar 2. 7 Proses penempaan pamor dalam besi wasuh (Haryoguritno, 2006).....	16
Gambar 2. 8 Proses pembuatan lapisan pamor (Haryoguritno, 2006).....	17
Gambar 2. 9 Proses penyelesaian akhir saton untuk bilah dan ganja (Haryoguritno, 2006)	17
Gambar 2. 10 Proses pembentukan keris dari kodhokan hingga mulur gebingan bila menghendaki bilah lurus (Haryoguritno, 2006).....	18
Gambar 2. 11 Proses lanjutan menge-luk gebingan bila menghendaki keris luk (Haryoguritno, 2006)	18
Gambar 2. 12 Proses lanjutan menge-luk gebingan bila menghendaki keris luk (Haryoguritno, 2006)	19
Gambar 2. 13 Proses membentuk detail bilah keris (Haryoguritno,2006).....	19
Gambar 2. 14 Proses lanjutan untuk membentuk detail bilah keris (Haryoguritno, 2006)	20
Gambar 2. 15 Proses pembentukan ganja dan pemasangan pada bilah keris (Haryoguritno, 2006)	20
Gambar 2. 16 Proses me-laras arah pesi (untuk menentukan arah condong lèlèh) (Haryoguritno, 2006)	20
Gambar 2. 17 Bilah keris yang sudah jadi dipijar kembali untuk dilakukan proses nyepuh (Haryoguritno, 2006).....	21
Gambar 2. 18 roses penyelesaian akhir dari bilah keris (Haryoguritno, 2006).....	21
Gambar 2. 19 Bloodborne Official Artwork.....	26
Gambar 2. 20 The Art of Dishonored 2	27
Gambar 2. 21 The Legend of Zelda : Hyrule Historia	28
Gambar 2. 22 Contoh sketsa digital	31
Gambar 2. 23 Rendering painting	31
Gambar 2. 24 Universe baru	32
Gambar 2. 25 Contoh main character dari Game League of Legend.....	33
Gambar 2. 26 Contoh NPC dari Game Runescape	34
Gambar 2. 27 Contoh Landscape design.....	35
Gambar 2. 28 Contoh Building Design.....	36
Gambar 2. 29 Key art game The Last of Us	37
Gambar 2. 30 Consumable item potion.....	38
Gambar 2. 31 Contoh Weapon design	39
Gambar 2. 32 Contoh accessory design	40

Gambar 2. 33 Contoh Game 2D.....	44
Gambar 2. 34 Contoh Game 3D.....	45
Gambar 2. 35 Contoh Style game pixel art.....	47
Gambar 2. 36 Contoh Style game cell shading.....	48
Gambar 2. 37 Contoh style game realisme	49
Gambar 2. 38 Contoh style game flat art	49
Gambar 2. 39 Contoh style game geometry.....	50
Gambar 2. 40 Contoh style game vector.....	51
Gambar 2. 41 Contoh style game cutout.....	52
Gambar 2. 42 Contoh style game monochromatic.....	53
Gambar 3. 1 Refrensi desain karakter Bhaskara	56
Gambar 3. 2 Refrensi desain baju karakter	56
Gambar 3. 3 Refrensi desain karakterAtmaja	57
Gambar 3. 4 Refrensi karakter NPC	58
Gambar 3. 5 Refrensi karakter NPC	59
Gambar 3. 6 Refrensi karakter NPC	59
Gambar 3. 7 Refrensi karakter NPC	60
Gambar 3. 8 Refrensi karakter NPC	61
Gambar 3. 9 Refrensi karakter NPC	61
Gambar 3. 10 Refrensi karakter NPC	62
Gambar 3. 11 Refrensi desain interior	63
Gambar 3. 12 Refrensi desain background	63
Gambar 3. 13 Refrensi desain Environment	64
Gambar 3. 14 Refrensi desain rumah.....	64
Gambar 3. 15 Refrensi desain rumah membuat keris	65
Gambar 4. 1 Hasil desain pakaian karakter utama.....	66
Gambar 4. 2 Hasil desain wajah karakter utama Bhaskara dan Atmaja	67
Gambar 4. 3 Hasil desain Tubuh karakter utama Bhaskara	67
Gambar 4. 4 Hasil desain Tubuh karakter utama Atmaja	68
Gambar 4. 5 Hasil desain karakter NPC	68
Gambar 4. 6 Hasil desain evironment didalam rumah pembuatan keris.....	69
Gambar 4. 7 Hasil desain evironment didalam rumah pembuatan keris.....	69
Gambar 4. 8 Hasil desain evironment didalam rumah pembuatan keris.....	70
Gambar 4. 9 Hasil desain evironment rumah empu.....	70
Gambar 4. 10 Hasil desain bangunan evironment rumah empu	71
Gambar 4. 11 . Hasil desain alat kapak.....	72
Gambar 4. 12 Hasil desain alat Panimbal	72
Gambar 4. 13 Hasil desain alat Panimbal	73
Gambar 4. 14 Hasil desain alat Pethil	73
Gambar 4. 15 Hasil desain alat Palu	74
Gambar 4. 16 Hasil desain alat Palu	74
Gambar 4. 17 Hasil desain alat Palu	75
Gambar 4. 18 Hasil desain alat Paju	75
Gambar 4. 19 Hasil desain alat Tatahan.....	76
Gambar 4. 20 Hasil desain alat Tatahan.....	76

Gambar 4. 21 Hasil desain alat Tatahan.....	77
Gambar 4. 22 Hasil desain alat Tatahan.....	77
Gambar 4. 23 Hasil desain alat Supit.....	78
Gambar 4. 24 Hasil desain alat Paron.....	78
Gambar 4. 25 Hasil desain alat Paron.....	79
Gambar 4. 26 Hasil desain alat Prapen.....	79
Gambar 4. 27 Hasil desain alat Tlawah.....	80
Gambar 4. 28 Hasil desain bahan baku besi.....	80
Gambar 4. 29 Hasil desain bahan baku nikel.....	80
Gambar 4. 30 Hasil desain surat yang diberikan oleh Atmaja kepada Bhaskara..	81
Gambar 4. 31 Hasil ilustrasi proses pembakaran bahan kodhokan di atas prapen.....	81
Gambar 4. 32 Hasil ilustrasi proses penempaan bahan kodhokan di atas paron menjadi bilah keris.....	82
Gambar 4. 33 Hasil ilustrasi proses penempaan akhir bilah keris di atas paron...	82
Gambar 4. 34 Hasil ilustrasi proses pengalusan detail bilah keris menggunakan kikir.....	83
Gambar 4. 35 Hasil ilustrasi proses mewarangi bilah keris menggunakan cairan arsenik dioksida dan zat asam.....	83