

PERANCANGAN GAME CONCEPT BOOK: EKSPLOKASI PESUGIHAN DALAM BUDAYA LOKAL INDONESIA

Carellia Putri Ningprawono¹,
R. Hadapiningrani K, M.Ds²

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Yogyakarta

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Yogyakarta

Carellnana@gmail.com
Kusumohendrarto@gmail.com

Abstrack

Game Concept Book Design: Exploring Folklore in Indonesian Local Culture by Carellia Putri Ningprawono, STSRD Visi Yogyakarta. This design aims to attract the attention of Indonesian game developers to the ideas presented in the game concept book that has been created. The game concept takes up the theme of folklore because Indonesia has many cultural potentials, particularly strong mystical cultures that are deeply rooted in every region. Therefore, through this book, game developers can recognize the author's potential and help their friends understand what a game concept book is.

The diverse culture of Indonesia inspires the design of the horror game concept book "Forbidden Riches," which focuses on the local culture of pesugihan. This game concept is designed to provide a virtual experience of performing a pesugihan ritual, conveying the moral message that pesugihan is not a good path. This design uses a descriptive method and involves horror game players in the concept book. Data is collected from books and articles to understand and apply the game concept. This data analysis aims to find evidence regarding the contribution of games in understanding complex concepts.

Culturalism theory is relevant in concluding that "Forbidden Riches" aims to attract the attention of game developers in Indonesia by utilizing the potential of local culture as a game theme and a means of cultural introduction. This theory helps integrate local and global cultures and seeks the right balance in game development. This concept book is expected to captivate the attention and imagination of readers through complete and easily understood information.

The method used for data analysis will be the 5W+1H method, gathering data from books, research findings, articles, and other internet sources.

*Keywords: concept art 1, pesugihan 2, budaya 3,
video game 4, cerita rakyat 5*

I. PENDAHULUAN

Manusia ingin memiliki kekayaan namun lupa bahwa mereka melalui jalan yang salah. Manusia ketika meminta pertolongan setan harus membayar harga yang sangat mahal bukan uang, melainkan nyawa. Kehidupan orang yang dicintai ingin diberkati dengan kekayaannya hingga mengorbankan anaknya sendiri (Hidayat, 2020) Pesugihan adalah praktik mistis di Indonesia yang masih dilakukan saat ini, di mana orang mencari kekayaan dengan cara tidak benar secara

agama. Pesugihan hantu Nusantara adalah salah satu ritual pesugihan yang umum, dan dalam praktik ini, berbagai jenis makhluk halus dapat ditemui, seperti Makhluk Gaib, Tuyul, Nyi Blorong, Kuntilanak, dan Pocong. Beberapa makhluk halus mungkin membutuhkan tumbal nyawa sebagai bagian dari ritualnya.

Jelas-jelas manusia yang tidak punya hati dan pantas dimasukkan ke dalam api neraka. Betapa tidak, mereka menimpakkan tumbal di luar keluarganya. Dan cara yang dilakukannya sangat tidak berperikemanusiaan karena bentuk dari tumbal itu adalah kecelakaan jalan raya (Maharsi, 2018)

Meskipun pesugihan berbahaya dan tidak menjamin kesuksesan, masih banyak orang yang melakukannya. Mereka terpesona oleh janji kekayaan yang cepat dan mudah, meskipun risikonya besar. *Game concept book* ini dibuat sebagai portofolio kepada para *developer game*. Jurnal Malam: *Bestfriend* adalah *game horror indie* asal Indonesia yang dikembangkan oleh RiMa Studio. Awalnya, game ini hanya tersedia pada platform *Android*, namun sejak Mei 2024, sudah dirilis juga pada platform *Windows* yang dapat dibeli melalui Steam. Grafik pada game tersebut sangat bagus untuk *game indie* pada jaman sekarang. RiMa Studio telah menunjukkan kemampuan mereka dalam mengembangkan game dengan grafik yang menawan dan atmosfer yang kental. Tema horor juga sangat populer di Indonesia, dan banyak *game developer* Indonesia yang telah mengangkat tema ini dalam karyanya. Contoh *game horror* Indonesia lainnya yang telah sukses adalah Pamali dan Dread Out. Kedua *game* tersebut telah menunjukkan bahwa Indonesia memiliki banyak potensi dalam mengembangkan game bertema horor yang menarik dan menawan.

Pada beberapa penelitian *game concept book* sebelumnya di kampus STSRD VISI memiliki beberapa kekurangan salah satunya adalah *output* buku yang keluar lebih condong ke arah buku ilustrasi bukan sebagai buku konsep sebuah game sendiri. Hal tersebut membantu penulis dalam membuat skripsi perancangan ini berdasarkan kesalahan dari beberapa penelitian sebelumnya yang diharapkan dapat membuat perancangan ini lebih baik daripada penelitian sebelumnya.

Di era yang serba berbasis teknologi ini, media pembelajaran tidak hanya sekadar prasyarat komponen pembelajaran melainkan sebagai sarana bagi pendidikan agar tetap terintegrasi dengan perkembangan teknologi (Faizah, 2020) Merancang *game concept book horror* "Indonesia" tentang budaya lokal pesugihan. Konsep *game* ini akan menciptakan pengalaman menjadi pelaku dalam sebuah ritual pesugihan tanpa melakukannya di dunia nyata dan edukatif dalam pesan moralnya bahwa pesugihan bukanlah jalan yang baik apapun caranya.

II. METODE PERANCANGAN:

Perancangan adalah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses: mengidentifikasi masalah masalah, mengidentifikasi metode untuk pemecahan masalah, dan pelaksanaan pemecahan masalah (Kurniasih, 2020) Sebuah proses yang memerlukan langkah-langkah yang tepat dan sesuai untuk menciptakan sebuah karya dengan hasil yang optimal sesuai dengan tujuan. Proses ini terbagi menjadi dua tahap, yaitu tahap perencanaan dan tahap perancangan. Tahap perencanaan melibatkan identifikasi dan analisis data, sementara tahap perancangan meliputi konsep media, konsep kreatif, visualisasi konsep, dan produksi.

Data ini dikumpulkan melalui literatur seperti buku dan artikel yang berkaitan dengan topik perancangan pesugihan hantu nusantara di Indonesia, sejarah dan evolusi *game*, industri *game*,

teori ilustrasi, *video game*, serta industri *game* Indonesia dan konsep seni global. Sumber-sumber ini digunakan untuk menetapkan desain yang tepat untuk senjata, kostum, dan latar belakang dalam buku konsep *game* "Forbidden Riches".

Informasi data dikumpulkan melalui literatur seperti buku dan artikel yang berkaitan dengan topik perancangan mengenai ritual dan hantu nusantara yang ada dalam pesugihan hantu nusantara di Indonesia, sejarah dan evolusi *game*, industri *game*, teori ilustrasi, *video game*, serta industri *game* Indonesia. Sumber-sumber ini dipadukan dengan data dari internet dan penelitian terdahulu. Selain itu, data visual seperti ilustrasi karakter, latar belakang, senjata, dan elemen desain lainnya diambil dari berbagai referensi. Semua informasi ini digunakan untuk menetapkan desain yang tepat untuk senjata, kostum, dan latar belakang dalam buku konsep seni *game* "Forbidden Riches".

Berikut adalah prosedur penelitian yang akan digunakan:

A. Pemilihan topik permasalahan

Memahami permasalahan yang sedang dihadapi. Dengan memahami masalah tersebut, perancangan akan dapat ditujukan untuk mencapai tujuan yang jelas dan maksud yang sesuai dalam mengatasi permasalahan yang ada.

B. Merumuskan masalah

Setelah menentukan topik permasalahan yang bersifat umum, selanjutnya adalah merumuskan masalah-masalah tersebut agar lebih spesifik dan jelas. Rumusan tersebut nantinya akan terjawab semua dalam perancangan ini.

C. Menentukan ruang lingkup dan batasan permasalahan

Langkah ini dimaksudkan untuk menetapkan batasan pada rumusan masalah yang akan dibahas dalam perancangan, agar tidak terlalu luas dan tetap berkonsentrasi pada tujuan serta misi dari perancangan tersebut.

D. Konsep Media

Langkah selanjutnya adalah memilih media utama dan pendukung yang sesuai untuk perancangan konsep. Ini melibatkan pertimbangan efektivitas dalam menyampaikan konsep, mencapai target pasar, dan menciptakan karakteristik visual yang diinginkan. Media utama seperti perangkat lunak desain grafis atau ilustrasi digital, dengan pensil atau drawing pen sebagai media pendukung, sesuai dengan preferensi dan kemampuan penulis, untuk memastikan komunikasi ide yang jelas dan efektif kepada audiens yang dituju.

E. Konsep Kreatif

"Forbidden Riches" memiliki alur maju-mundur dan mengutamakan suasana perkampungan di Indonesia yang kental dengan budaya mistis. Berlatar tahun 2022 pasca-COVID-19, bercerita tentang orang yang ingin mengungkap rahasia kejanggalan hidupnya setelah menemukan fakta bahwa sebenarnya ia telah ditumbalkan oleh ibunya sendiri.

F. Visualisasi Konsep

Visualisasi ide-ide kreatif dalam *concept book* "Forbidden Riches" menggunakan ilustrasi untuk menyampaikan pesan dengan inovasi dan daya tarik, memerlukan pengembangan kreatif mendalam untuk efektivitas komunikasi.

Semua data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan metode 5W+1H (What, Who, Where, When, Why, How).

Concept book "Forbidden Riches" bertujuan untuk menarik perhatian developer game, khususnya di Indonesia, dengan potensi besar budaya Indonesia sebagai tema game dan sebagai sarana pengenalan budaya Indonesia. Melalui penggabungan budaya barat dan budaya lokal dalam game, concept book ini berupaya untuk membantu mengatasi ketidakseimbangan budaya di kalangan anak muda serta memanfaatkan pengaruh game digital sebagai media untuk menyebarkan budaya lokal. Dengan menyajikan informasi lengkap, concept book ini diharapkan mampu memikat dan menginspirasi pembaca, serta memenuhi tujuan menarik perhatian developer game.

III. PEMBAHASAN.

Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan metode perancangan deskriptif dan akan melibatkan pemain game horor dalam buku *game concept book* ini. Pengumpulan data akan dilakukan melalui buku dan artikel terhadap pemahaman dan penerapan konsep *game*. Dengan menganalisis data ini, diharapkan dapat ditemukan bukti yang mendukung atau menyangkal hipotesis bahwa *game* dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman konsep-konsep yang kompleks.

Teknik 5W 1H adalah suatu konsep dasar untuk pengumpulan informasi agar dapat memperoleh cerita yang utuh tentang suatu hal. Kalimat tanya biasa disebut juga kalimat untuk menggali informasi (Misrah, 2013)

What:

Apa yang akan dirancang untuk menarik perhatian *game developer*?

- Merancang *Concept book* "Forbidden Riches" sebagai media pelestarian budaya dengan penjelasan kompleks dan visual yang khas untuk setiap desain karakternya.

Who:

Siapa Target Audience dari perancangan ini?

- Target utama perancangan ini adalah studio/*developer game* asal Indonesia seperti Red Hot CG dan Digital Happiness yang merupakan studio *game* asal Indonesia yang sudah merambah ke ruang internasional.

Where:

Di mana sebaiknya perancangan ini akan dipublikasikan agar dapat mencapai target pasar?

- Buku ini akan diterbitkan di Yogyakarta tapi tidak menutup kemungkinan akan diterbitkan di kota lain juga.

When:

Kapan perancangan ini dilakukan atau direncanakan dilakukan?

- Buku ini akan diterbitkan pada bulan Juli 2024

Why:

Mengapa perancangan ini dilakukan atau apa tujuan dari perancangan ini?

- Buku ini dibuat sebagai media pengenalan budaya dengan mengambil salah satu cerita budaya mistis yang diangkat dalam sebuah karya *concept book* dengan *genre game horror*.

How:

Bagaimana perancangan ini dapat menarik perhatian target audiens?

- Dengan menampilkan visual yang menarik dan memberikan tema konsep game yang kompleks sehingga mudah dimengerti dalam perancangan/pengembangannya. Seperti akan ada detail penjelasan pada tiap desain karakter yang ada dan tiap *main character* akan memiliki ciri khas yang mudah diingat.

Setelah itu, semua data yang dianalisis kemudian disimpulkan untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan terinci. Metode 5W 1H biasa digunakan bersama metode kualitatif dengan pengumpulan data dari beberapa sumber.

3.1 Hantu-Hantu Pesugihan Nusantara

Diketahui bahwa orang Jawa memberi makna pada setiap peristiwa (Suyono, 2007) Lingkungan ini memberi kita lebih banyak sumber daya material dan kehidupan yang lebih panjang daripada yang dinikmati oleh generasi terdahulu, namun lingkungan tersebut kerap membuat kita merasa terasing, depresi, dan tertekan. (Harari, 2018) Namun seseorang yang sinis dan tidak mempercayai apapun ‘kecil’ memungkinkannya menjadi serakah. (Harari, 2018) Pesugihan di Indonesia sudah menjadi hal yang tidak asing lagi, tak lupa juga hal tersebut dibantu oleh para hantu-hantu yang ada. Hantu sudah pasti memiliki *image* yang buruk dan membuat beberapa orang takut, tetapi ada beberapa hantu yang tidak memiliki sifat buruk dan mereka *just exist* tanpa memiliki niat untuk mengganggu manusia. Berikut adalah beberapa hantu-hantu nusantara yang ada di Indonesia:

Makhluk Gaib: Dalam ritual pesugihan hantu nusantara, mungkin akan ditemui makhluk gaib yang membutuhkan tumbal nyawa sebagai tumbalan. Ciri-ciri makhluk gaib ini tidak terlihat dalam artikel yang diberikan, namun dipercaya bahwa makhluk gaib ini dapat mendatangkan kekayaan yang berlimpah.

Nyi Blorong: Nyi Blorong adalah siluman ular yang tinggal di Laut Selatan, yang seringkali dijadikan sebagai sarana pesugihan. Pelaku pesugihan harus membuat perjanjian dengan siluman ular ini, dan perjanjian akan berakhir pada tumbal nyawa dari seseorang yang meminta pesugihan tersebut

Tuyul: Jenis pesugihan yang dilakukan dengan cara memelihara makhluk halus. Pelaku pesugihan harus membuat perjanjian dengan makhluk halus tersebut, dan makhluk halus tersebut akan meminta tumbal berupa nyawa manusia

Pocong: Pocong merupakan hantu yang umum ada disetiap daerah dan sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia. Hantu ini sering ditemukan di daerah perkampungan, di rumah-rumah. Biasanya lengkap sepasang laki-laki, perempuan, dan seorang anak. Tentunya masing-masing memiliki ciri fisik khasnya masing-masing.

Kuntilanak: Sama seperti pocong, hantu ini mudah ditemukan dan memiliki beberapa kasta dari yang rendah hingga yang tinggi. Memiliki sifat senang mengganggu manusia.

Hantu Banjarsangan: Biasanya ada di sungai dan berkeliling di sekitarnya. Tidak mengganggu dan biasanya warga sudah biasa dengan keberadaanya. Hantu ini sudah menganggap warga setempat sebagai saudaranya karena tinggal di wilayah yang sama, sehingga jika ada bencana yang akan datang ia akan memberi tanda dengan suaranya untuk memberitahu para warga bahaya yang akan datang.

3.2 Game

a. Game Digital

Game digital adalah jenis permainan yang dimainkan menggunakan komputer atau perangkat digital lainnya seperti laptop, tablet, atau ponsel. Permainan ini bisa digunakan untuk hiburan atau belajar, dan sering kali digunakan dalam metode pembelajaran yang menggunakan game digital. Karakteristik-karakteristiknya, seperti menyenangkan, memotivasi, adiktif, dan memungkinkan untuk berkolaborasi, membuat game digital sangat diminati oleh banyak orang. *Digital Games*, yang merupakan bagian dari pertumbuhan teknologi tersebut sering dianalogikan sebagai jenis permainan modern dan mutakhir.

b. Game Horror

Game horror adalah genre permainan video yang berfokus pada cerita dan presentasi visual yang menakutkan, dengan tujuan utama adalah untuk menakuti pemain. Genre ini tidak hanya terbatas pada permainan video, tetapi juga dapat diterapkan pada permainan papan dengan elemen horor. Sub-Genre *Game Horror*:

1. Action Horror

Menggabungkan elemen permainan aksi dari genre shooter dengan tema horor, membuat permainan lebih cepat bergerak daripada game horor bertahan hidup. Contoh: *The House of the Dead*, *Dead Space*, *Left 4 Dead*, dan *The Last of Us*.

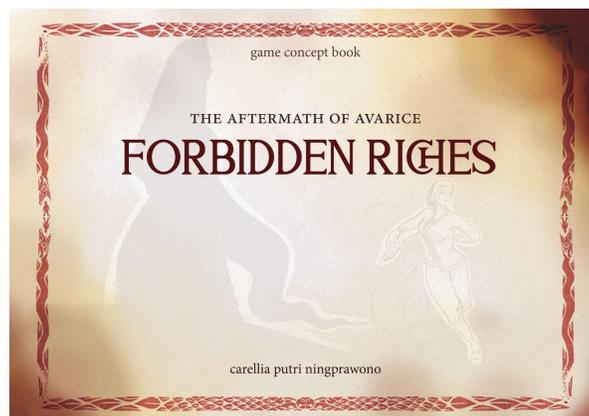
2. Survival Horror

Fokus pada bertahan hidup pemain dalam setting horor dengan sumber daya terbatas. Contoh: *Resident Evil*, *Alone in the Dark*, *Clock Tower*, *Silent Hill*, *Fatal Frame*, dan *Parasite Eve*.

3. Psychological Horror

Menakutkan pemain melalui kondisi mental yang terganggu, tidak melalui monster atau elemen lain yang menakutkan. Contoh: *Visage*, *Amnesia: Rebirth*, *Phasmophobia*, dan *Doki Doki Literature Club Plus!*

3.2 Warna, Tipografi



Gb. 1 : sampul depan
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Aspek-aspek seperti warna, ilustrasi, dan tipografi pada konsep buku "Forbidden Riches" dibuat sesuai dengan target audiens, yaitu para pengembang game horor di Indonesia. Pemilihan warna

menjadi langkah yang sangat penting dalam membuat desain yang tepat. Dalam desain buku konsep "Forbidden Riches," penulis menggunakan warna-warna gelap seperti maroon dan cokelat. Warna-warna ini tidak hanya identik dengan kesan menyeramkan, mencekam, dan teror, tetapi juga melambangkan darah, kematian, dan ketakutan—elemen-elemen yang penting dalam *game horror*.

Dalam hal ilustrasi, penulis menggunakan warna-warna gelap ini untuk memperkuat suasana horor. Gaya ilustrasi yang dipilih juga dirancang khusus untuk mencerminkan karakteristik *game horror*, menciptakan visual yang sesuai dengan tema dan cerita. Kombinasi warna dan gaya ilustrasi ini bertujuan untuk memberikan kesan yang mendalam dan menakutkan, menarik perhatian para pengembang game horor, dan membantu mereka merasakan dan memahami visi dari *game "Forbidden Riches."*



Gb. 2 : isi buku
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Dalam aspek tipografi, penulis memilih untuk menggunakan font Helmut pada judul dan Minion Pro pada isi. Kombinasi kedua font ini sangat sesuai dengan tema yang diangkat. Bentuk font Helmut dengan lengkungan yang menyerupai motif batik Jawa memberikan kesan mewah dan tegas, yang sangat mendukung nuansa horor dengan sentuhan budaya Jawa yang dibawa oleh buku ini. Menurut penulis, penggunaan font ini sangat tepat untuk memperkuat konsep dan atmosfer yang ingin disampaikan dalam buku tersebut.

Dengan pendekatan desain yang menyeluruh, setiap elemen visual dari buku konsep ini—mulai dari warna hingga ilustrasi—dirancang untuk menciptakan pengalaman yang seram dan mendalam. Hal ini diharapkan dapat menginspirasi para pengembang *game horror* di Indonesia untuk mengeksplorasi lebih jauh dan mengembangkan ide-ide yang dapat menghadirkan ketakutan yang nyata kepada para pemain *game*.

1. Target audiens:

- Developer game asal indonesia
- Target audiens turunan:
 1. Geografis

Tempat tinggal : rumah, kos, kontrakan

Tempat sosial : sekolah, kampus, kafe, tempat nongkrong

2. Demografis

Umur : 18 - 28 Tahun

Gender : Unisex

Strata : Menengah Atas

Pendidikan : SMA, Mahasiswa/i

Pekerjaan : Pelajar, Karyawan

3. Psikografis

Gaya hidup : Konsumtif, Boros

Karakter : Berjiwa muda, Aktif, Berenegri

Sifat : Empati,

Kesimpulan Analisis Target Audiens: Targer audiens utama adalah developer game asal Indonesia, Target audiens turunan lebih condong pada anak muda yang suka bermain *game horror* khususnya *game horror* yang berasal dari Indonesia.

2. Penggunaan media:

Book concept game adalah sebuah buku yang mengumpulkan gambar dan desain visual untuk sebuah *game*, yang mencakup berbagai aspek dari game, seperti karakter, lokasi, senjata, dan sebagainya. *Game concept book* berfungsi sebagai referensi dan pedoman dalam pengembangan game, baik dalam proses pengembangan awal maupun pada tahap akhir. *Game concept book* juga dapat digunakan sebagai *merchandise*, yang dapat menjadi sumber pendapatan tambahan bagi pengembang *game*.

Book concept game dapat membantu dalam pengembangan *game* sebagai:

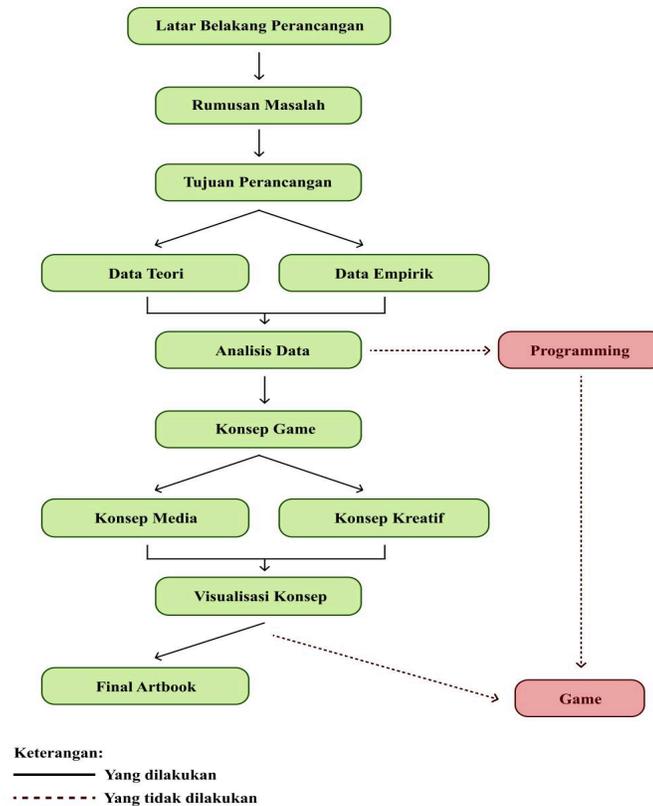
1. Pedoman dalam pengembangan: *Book concept game* dapat menjadi pedoman dalam pengembangan *game*, yang membantu pengembang mengembalikan gambaran dari desain dan konsep yang telah dibuat.
2. Sumber referensi: *Book concept game* dapat menjadi sumber referensi untuk pengembang *game*, yang membantu mereka mengembangkan game dengan kualitas tinggi.
3. Merancang karakter: *Book concept game* dapat menjadi referensi untuk pengembangan karakter dalam *game*, yang membantu mereka mengembangkan karakter yang realistis dan menarik.
4. Memperjelas konsep game: *Book concept game* dapat memperjelas konsep *game*, yang membantu pengembang mengembalikan gambaran dari desain dan konsep yang telah dibuat.

Book concept game juga dapat membantu dalam pengembangan *game* sebagai:

1. Merancang visual: *Book concept game* dapat membantu dalam merancang visual *game*, yang membantu pengembang mengembangkan visual yang menarik dan realistis.
2. Memperjelas konsep game: *Book concept game* dapat memperjelas konsep *game*, yang membantu pengembang mengembalikan gambaran dari desain dan konsep yang telah dibuat.
3. Memperjelas karakter: *Book concept game* dapat memperjelas karakter dalam *game*, yang membantu pengembang mengembangkan karakter yang realistis dan menarik.

Book concept game dapat dibuat dalam bentuk buku, yang dapat dikeluarkan sebagai *merchandise* untuk penggemar game.

3. Aspek teknis:



Gb. 3 : Skematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Skematika perancangan dalam gambar tersebut menjelaskan alur proses perancangan sebuah proyek, dimulai dari menyajikan konteks atau alasan tugas akhir (Latar Belakang Perancangan), mengidentifikasi masalah utama (Rumusan Masalah), menentukan tujuan proyek (Tujuan Perancangan), dan mengumpulkan data dari literatur (Data Teori dan Data Empirik). Data yang dikumpulkan kemudian diolah dan dianalisis (Analisis Data) untuk mengembangkan konsep awal game (Konsep Game) yang dirinci menjadi aspek media seperti grafis dan suara (Konsep Media) serta ide kreatif yang diterapkan dalam game (Konsep Kreatif). Proses ini dilanjutkan dengan membuat prototipe dari konsep yang dirumuskan (Visualisasi Konsep) dan menghasilkan buku seni final yang mendokumentasikan semua aspek visual dari game (Final Artbook). Bagian pemrograman dan pembuatan game sebenarnya tidak dilakukan dalam proses ini.

4. Proses

a. Pengumpulan Data

Proses ini dilakukan dengan beberapa cara, salah satunya adalah survey ke lokasi langsung. Lokasi yang penulis ambil sebagai referensi adalah Kaliurang, yang berada di Sleman tepatnya di kota Yogyakarta.

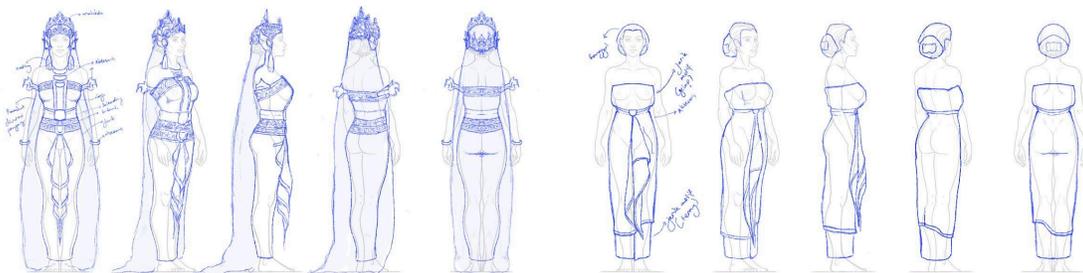


Gb. 4 : Jembatan Plunyon, Kaliurang
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

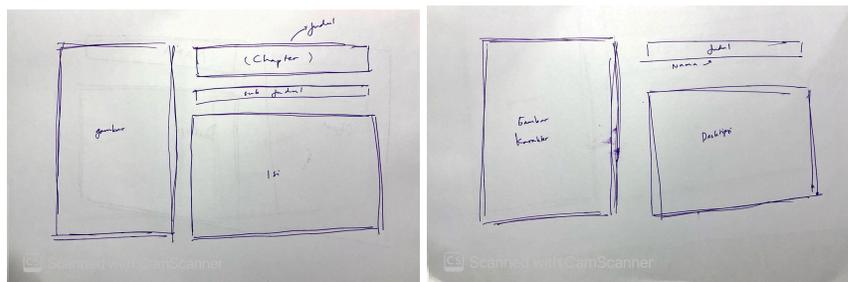
Pada lokasi tersebut sangat cocok jika dijadikan sebagai latar belakang sebuah game horor, lingkungan yang rimbun dan sejuk. Kaliurang juga tidak jauh dari beberapa kisah mistisnya. Untuk survey ini dilakukan dalam waktu 1(satu) hari untuk pengambilan gambar dan video. Diharapkan ketika terjun langsung bisa lebih merasakan hawa yang ingin ditampilkan dalam sebuah permainan.

b. Proses Sketch

Salah satu cara paling efektif menggambarkan suatu ide adalah dengan tidak menggambarkan secara blak-blakan (Djayasaputra, 2023)



Gb. 5 : sketch awal desain karakter
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gb. 6 : sketch awal layout buku
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gb. 7 : sketch manual
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gb. 8 : flat color latar belakang
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gb. 9 : ilustrasi latar belakang
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gb. 10 : visualisasi latar belakang dalam 3 dimensi
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

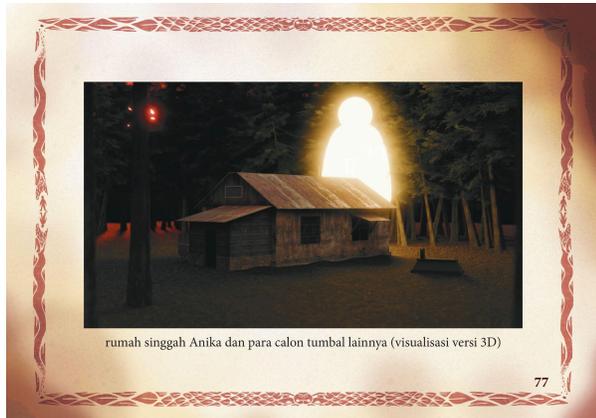
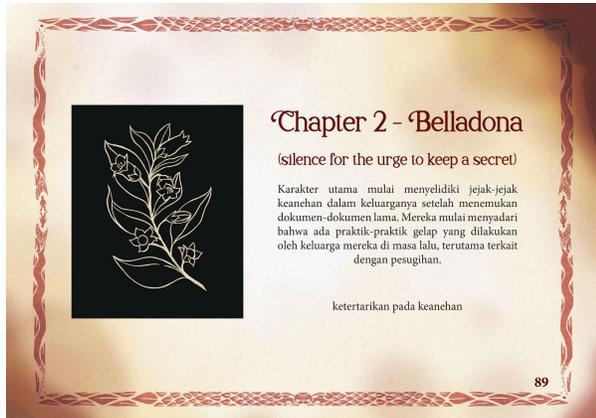
Untuk beberapa visual konsep dibuat sampai tahap 3D terkecuali desain karakter. Pada proses ini diharapkan target audiens dapat lebih mudah mengerti apa yang akan diharapkan pada saat akan mewujudkan konsep game tersebut atau hanya untuk inspirasi saja.

c. Hasil



Gb. 11 : sampul depan dan sampul belakang buku
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Sampul depan buku memiliki gambar karakter utama Anik dan siluet Nyi Blorong. Buku ini diberikan elemen-elemen seperti darah agar lebih terasa seram dan membawa kesan menakutkan. Untuk sampul belakang memiliki gambar siluet Nyi Blorong bersama abdi-abdi setianya.



Gb. 12 : beberapa contoh isi buku “Forbidden Riches”
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gb. 13 : dokumentasi karya cetak
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Dalam buku tersebut berisi latar belakang, desain karakter, desain *background*, hingga *story* untuk game tersebut. Penulis membuat elemen-elemen yang ada dengan harapan konsep lebih mudah dipahami bagi para target audiens. *The Victorian language of flowers—also called floriography—emerged as a clandestine method of communication at a time when proper etiquette discouraged open and flagrant displays of emotion* (Roux, 2020) dalam buku tersebut

dijelaskan bahwa pada zaman dahulu bunga digunakan sebagai ungkapan emosi, sehingga penulis menggunakannya pada salah satu bagian *game* untuk memulai sebuah *chapter* dalam *game*.

VI. KESIMPULAN

Kulturalisme memberi penekanan pada sifat yang “biasa-biasa saja” dari kebudayaan dan kapasitas aktif dan kreatif manusia dalam membentuk praktik-praktik yang sarat makna (Winaja, 2009) Teori kulturalisme sangat relevan dengan kesimpulan bahwa buku konsep "Forbidden Riches" bertujuan menarik perhatian *game developer* di Indonesia dengan menggabungkan potensi budaya Indonesia sebagai tema *game* dan sebagai sarana pengenalan budaya. Teori ini dapat membantu dalam mengintegrasikan budaya lokal dengan budaya global, memahami pengenalan budaya, dan mencari keseimbangan yang tepat antara keduanya dalam pengembangan *game*.

Menggabungkan potensi kaya budaya Indonesia sebagai tema *game* sekaligus sebagai sarana pengenalan budaya. Dengan menyeimbangkan elemen-elemen budaya lokal dan global melalui *game*, penulis berharap buku konsep ini dapat membantu pembaca menemukan keseimbangan yang tepat antara keduanya. Melalui metode dan analisis yang tepat, penulis berupaya menyajikan informasi secara lengkap dan mudah dipahami agar ide-ide yang penulis tawarkan dapat memikat perhatian dan imajinasi pembaca.

Concept book "Forbidden Riches" bertujuan menarik perhatian *game developer* terutama di Indonesia, dengan menggabungkan potensi budaya Indonesia sebagai tema *game* dan sebagai sarana pengenalan budaya. Dengan mengimbangi budaya lokal dan global melalui *game*, *concept book* ini diharapkan dapat membantu pembaca menemukan keseimbangan yang tepat. Dengan metode dan analisis yang sesuai, *concept book* ini menyajikan informasi lengkap dan mudah dipahami untuk memikat pembaca dengan ide-ide yang disajikan.

V. DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Harari, Yuval Noah. (2017). *Sapiens*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Maharsi, Indiria. (2018). 101 sketsa wajah hantu: penampakan seram makhluk halus di sekitar kita. Narasi.
- Roux, Jessica. (2020). *Floriography: An Illustrated Guide to the Victorian Language of Flowers*. McMeel Publishing.
- Djayasaputra, Dionisius Mehaga Bangun. (2023). *Panduan Ideasi*. PT Mangsi Loka Nusantara.
- Suyono, R. P. (2007). *Dunia mistik orang Jawa: roh, ritual, benda magis*. Lembaga Kajian Islam dan Studi (LKIS).
- Kurniasih, Sri, and Inggit Musdinar. (2020). Modul Mata Kuliah Metode Perancangan. Jakarta Selatan: Universitas Budi Luhur
- Winaja, I Wayan. (2009). Kulturalisme dan Multikulturalisme. Pascasarjana Kajian Budaya UNUD.

Artikel Jurnal:

- Faizah, Zulia Nurul, dan Siti Rofi'ah. (2020). Pembangan Video Interaktif Tari Kreasi Daerah Berbasis 5W1H Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah, vol. 7(2), 57-72. Google Cendekia, file:///D:/6363-17077-1-PB.pdf. Diakses pada Kamis Juli 2024.
- Rahmanu Widayat, Mohammad Khizal Mohamed Saat, Sigit Purnomo Adi and Sayid Mataram. 2020. The aesthetics and meaning of traditional paintings: Forbidden wealth (*pesugihan*) by Tjitro Waloejo in Surakarta. *Wacana Seni Journal of Arts Discourse* 19: 29–45. <https://doi.org/10.21315/ws2020.19.3>
- Misrah, Sahrudin Barasandji, and Efendi Dg. Pawala. (2013). Peningkatan Kemampuan Siswa Membuat Kalimat Tanya melalui Teknik 5w 1h di Kelas IV SD Inpres Lobu Gio. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 1(4). <https://media.neliti.com/media/publications/121738-ID-peningkatan-ke-mampuan-siswa-membuat-kali.pdf>.

Artikel Koran:

- Yasmin, Puti., 2020. Pengertian 5W 1H dalam Berita dan Contohnya. Detik News, 9 Juli.

VI. Lampiran

1. Lembar Persetujuan Pembimbing
2. Lembar Pengesahan
3. Dokumentasi Proses Penelitian
4. Dokumentasi Sidang

Dokumentasi sidang



**PERANCANGAN GAME CONCEPT BOOK: EKSPLORASI PESUGIHAN
DALAM BUDAYA LOKAL INDONESIA**



Disusun Oleh

**CARELLIA PUTRI NINGPRAWONO
11201014**

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

Menyetujui, Dosen Pembimbing
Tanggal:

A handwritten signature in black ink, appearing to read "R. Hadapimgrani K.", written over a horizontal line.

R. Hadapimgrani K, M.Ds

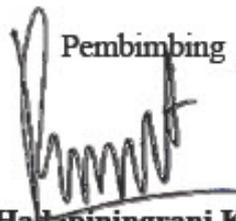
NIK 16083120

**PERANCANGAN GAME CONCEPT BOOK: EKSPLORASI
PESUGIHAN DALAM BUDAYA LOKAL INDONESIA**

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 17 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing


R. Hartaningrani K. M.Ds
NIK 16083120

Ketua Penguji


Sudjadi Tjipto Rahardjo M.Ds
NIP 197502132005011001

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Ketua Jurusan

Wahju Tri Widadijo. M. Sn
NIP/NIK.....

Dwisanto Sayogo. M. Ds
NIP/NIK.....

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Carellia Putri Ningprawono NIM 11201014
SEMESTER : 8 (delapan) TAHUN AKADEMIK : 2024
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN ARTBOOK CONCEPT GAME: EKSPLORASI PESUGIHAN DALAM BUDAYA LOKAL INDONESIA
PEMBIMBING : R. Hadapiningrani K, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
14/3/2024	- konsultasi judul skripsi	merubah judul menjadi lebih singkat	
22/3/2024	- pendahuluan, tujuan, argumentasi	revisi pada bagian pendahuluan, tujuan, argumentasi	
26/3/2024	- pendahuluan (khususnya deskripsi) tujuan penelitian, konsep dan metode penelitian.	revisi pada bagian deskripsi, konsep, dan metode yang digunakan	
2/4/2024	- menambahkan kutipan	belum ada kutipan sebelumnya	
2/5/2024	- konsultasi layout buku secara online	konsultasi layout buku	
14/5/2024	- progress pengerjaan	update progress desain karakter	
28/5/2024	- progress kostum karakter	progress kostum pada masing-masing karakter	
31/5/2024	- progress background	sketch & flat background	
12/6/2024	- progress buku	progress buku pada isi	
1/7/2024	- laporan & karya	konsultasi laporan pada beberapa bagian dan sedikit layout pada karya	
3/7/2024	- laporan	bimbingan laporan update progress bagian revisi & acc karya	

4/7/2024	- update laporan Ace Maya Sidang Semangat!! ...		
----------	---	--	---

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,



(R. Hadapiningrani K, M.Ds)