



# PERANCANGAN ILUSTRASI PIXEL PRAJURIT BREGADA YOGYAKARTA SEBAGAI ASET DIGITAL PADA MEDIA NFT

DISUSUN OLEH

ERIC ANINDITA

01191012

STSRD VISI YOGYAKARTA  
2022

**PERANCANGAN ILUSTRASI PIXEL  
PRAJURIT BREGADA YOGYAKARTA  
SEBAGAI ASET DIGITAL PADA MEDIA *NFT***

**TUGAS AKHIR**



**Disusun Oleh:**

**ERIC ANINDITA**

**01191012**

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

**2022**

**PERANCANGAN ILUSTRASI PIXEL  
PRAJURIT BREGADA YOGYAKARTA  
SEBAGAI ASET DIGITAL PADA MEDIA NFT**

**Disusun Oleh:  
ERIC ANINDITA  
01191012**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JENJANG DIPLOMA III  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui  
Dosen Pembimbing  
Tanggal 12 Juli 2022



**R. Hadapiningrani K., M.Ds**

NIK 16083120

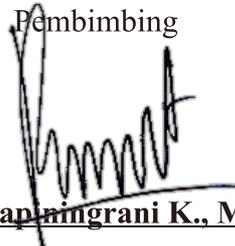
**PERANCANGAN ILUSTRASI PIXEL  
PRAJURIT BREGADA YOGYAKARTA  
SEBAGAI ASET DIGITAL PADA MEDIA NFT**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan  
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal *12 Agustus 2022* di STSRD VISI Yogyakarta

**Dewan Penguji**

Pembimbing



**R. Hadapningrani K., M.Ds**

NIK 16083120

Ketua Penguji



**Wahyu Tri Widadijo, M.Sn**

NIK 98093052

**Mengetahui,**

Ketua STSRD VISI



**Sudjadi Tjipto R, M.Ds**

NIP 197502132005011001

Ketua Jurusan



**Dwisanto Sayogo, M.Ds**

NIK 09123113

# PERSEMBAHAN

Segala Puji Syukur saya utarakan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang kalau bukan karena kuasanya tidak akan bisa penulis menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan ini dengan tepat waktu. Tugas Akhir berjudul “Perancangan Ilustrasi Pixel Prajurit Bregada Yogyakarta Sebagai Aset Digital Pada Media NFT” ini saya persembahkan untuk:

- Kedua Orang Tua yang telah dengan sabar membesarkan saya dan dengan sangat *supportif* memberikan kesempatan dan fasilitas dalam perkuliahan kedua saya.
- Kakak-kakak saya yang terus mendorong (dengan paksa) dan memberikan kesempatan adiknya untuk mau bangun dan tetap berkarya (dan tentunya *support* dana yang diberikan).
- Kampus STSRD VISI Yogyakarta yang menjadi tempat saya menimba ilmu per-DKV-an dari nol hingga paham banyak hal (walau terhalang pandemi)
- Dosen-Dosen STSRD VISI Yogyakarta yang menginspirasi dan tidak semengerikan dosen di kampus lama. Sangat *supportif* dan *fair* sampai sering tidak enak sendiri.
- Sobat-sobat saya dengan sejuta ide gila dan obrolan *ngalor ngidul* bermanfaat yang juga membuat saya lebih semangat menjalani perkuliahan ini.
- Dan terakhir, untuk Saya sendiri yang sudah mau ~~berjalan~~ berlari sampai sejauh ini.

# KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa saya ucapkan sekali lagi karena kuasa dan kehendakNya saya bisa menyelesaikan tugas akhir perancangan yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Pixel Prajurit Bregada Yogyakarta Sebagai Aset Digital Pada Media NFT” ini dengan baik.

Terimakasih saya ucapkan kepada Bapak Hadapiningrani Kusumohendarto, M.Ds. selaku dosen pembimbing mata kuliah tugas akhir saya atas dukungan moral dan bimbingan selama masa pengerjaan. Saya juga mengucapkan terimakasih teruntuk semua pihak yang telah membantu terselesaikannya perancangan tugas akhir ini.

Laporan *Perancangan Ilustrasi Pixel Prajurit Bregada Yogyakarta Sebagai Aset Digital Pada Media NFT* ini dibuat untuk memenuhi mata kuliah tugas akhir. Selain itu laporan dibuat karena keinginan saya untuk mengenalkan Prajurit Bregada kepada khalayak umum dengan cara yang berbeda, yaitu membuat aset digital untuk diunggah di NFT. Saya menyadari laporan yang dibuat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu segala jenis masukan diharapkan bisa membantu saya untuk mengubah perancangan tugas akhir ini menjadi lebih baik. Kiranya apa yang saya buat bisa menjadi inspirasi untuk mahasiswa STSRD VISI untuk lebih mengeksplor kebudayaan Jawa khususnya Bregada karena masih banyak rancangan dan penelitian yang bisa dikembangkan.

Akhir kata, semoga karya saya *Perancangan Ilustrasi Pixel Prajurit Bregada Yogyakarta Sebagai Aset Digital Pada Media NFT* bisa membuka wawasan dan menambah kontribusi dalam dunia desain.

Yogyakarta, 9 Juli 2022

Eric Anindita

# DAFTAR ISI

- i HALAMAN JUDUL
- ii LEMBAR PERSETUJUAN
- iii LEMBAR PENGESAHAN
- iv PERSEMBAHAN
- v KATA PENGANTAR
- vi DAFTAR ISI
- vii DAFTAR GAMBAR

## PENDAHULUAN **1**

- 1 MINAT UTAMA
- 2 SKILL UNGGULAN
- 3 KESIMPULAN

## **3** PENGANTAR OBJEK

- LATAR BELAKANG 3
- DATA OBJEK 8
- ANALISIS OBJEK 20

## KONSEP DESAIN **23**

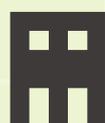
- 23 KONSEP VERBAL
- 23 KONSEP VISUAL

## **26** PROSES DESAIN

- REFERENSI DESAIN 26
- ROUGH DESAIN 30
- ALTERNATIVE DESAIN 31
- FINAL DESAIN 32

## LAMPIRAN **37**

- 37 MEMBUAT PIXEL
- 40 PROSES UNGGAH
- 43 DAFTAR PUSTAKA



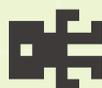


# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 .....	3
Gambar 1.2 .....	3
Gambar 1.3 .....	3
Gambar 1.4 .....	3
Gambar 1.5 .....	3



6 .....	Gambar 2.1
6 .....	Gambar 2.2
7 .....	Gambar 2.3
10 .....	Gambar 2.4
11 .....	Gambar 2.5
12 .....	Gambar 2.6
13 .....	Gambar 2.7
14 .....	Gambar 2.8
15 .....	Gambar 2.9
16 .....	Gambar 2.10
17 .....	Gambar 2.11
18 .....	Gambar 2.12
19 .....	Gambar 2.13

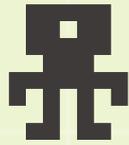


Gambar 3.1 .....	24
Gambar 3.2 .....	24
Gambar 3.3 .....	25
Gambar 3.4 .....	25



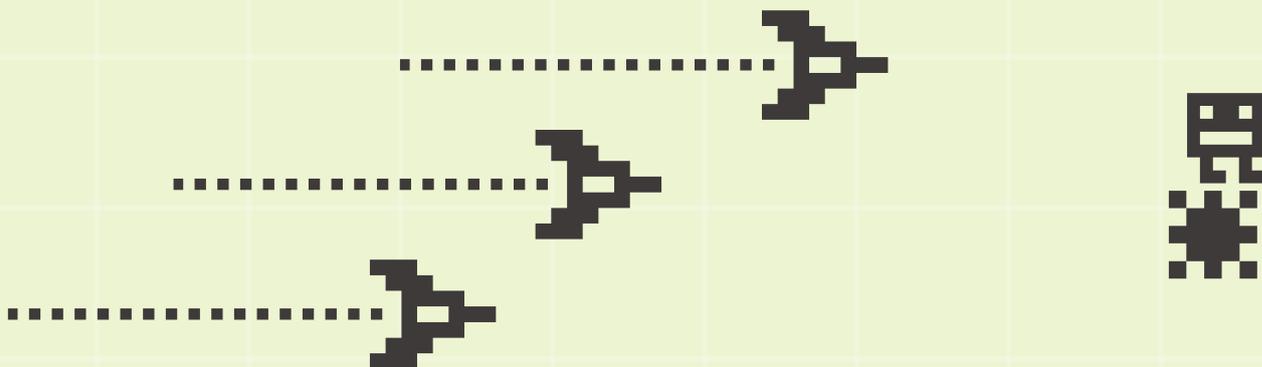
26 .....	Gambar 4.1
27 .....	Gambar 4.2
28 .....	Gambar 4.3
28 .....	Gambar 4.4
29 .....	Gambar 4.5
30 .....	Gambar 4.6
30 .....	Gambar 4.7
31 .....	Gambar 4.8
31 .....	Gambar 4.9
32 .....	Gambar 4.10





33	Gambar 4.11
34	Gambar 4.12
35	Gambar 4.13
36	Gambar 4.14

Gambar 5.1	37
Gambar 5.2	37
Gambar 5.3	38
Gambar 5.4	38
Gambar 5.5	39
Gambar 5.6	39
Gambar 5.7	40
Gambar 5.8	40
Gambar 5.9	41
Gambar 5.10	41
Gambar 5.11	42



# BAB 1 A

# PENDAHULUAN

## A. Minat Utama

Ada banyak yang penulis dapatkan selama berkuliah di STSRD VISI Yogyakarta baik kemampuan yang benar-benar baru maupun pembelajaran ulang yang sama menariknya. Penulis merasakan bagaimana awalnya sebelum masuk STSRD VISI benar-benar tidak bisa mendesain dan sampai sekarang sudah lumayan mahir memanipulasi elemen digital. Sebelum masuk di DKV, penulis merencanakan untuk memperdalam kemampuan fotografi serta *branding* di media sosial. Namun seiring berjalannya waktu penulis mendapatkan minat baru yang sangat ingin penulis perdalam yaitu ilustrasi digital.

Ilustrasi merupakan penggambaran visual yang dilakukan melalui proses kreatif baik menggunakan media konvensional atau digital. Ilustrasi digital merupakan fokus bidang DKV dimana perangkat elektronik berperan sebagai media utamanya. Di era digital seperti sekarang ini, pekerjaan sebagai ilustrator digital sangat dicari oleh perusahaan. Sebagai contoh, seorang ilustrator digital bisa menjadi ujung tombak dalam menampilkan citra perusahaan ke masyarakat umum melalui desain yang ia buat; bekerja di agensi digital; studio animasi; besar ini, penulis ingin bisa menjadi seorang ilustrator digital. Salah satu upaya dalam mencapai hal itu adalah dengan menjadikan ilustrasi digital sebagai fokus perancangan Tugas Akhir yang akan penulis buat. Nantinya, Tugas Akhir ini bisa menjadi portofolio sebagai penunjang di jenjang berikutnya.

Ilustrasi digital memiliki banyak sekali jenis gaya desain. Ada yang berupa ilustrasi realis yang kompleks, kartunis yang sederhana, *doodle*, vektor, *flat*, ilustrasi 3D dan masih banyak lagi. Setiap individu juga akan menghasilkan karakter ilustrasi yang berbeda dengan individu lain. Ilustrasi adalah *one piece of art* dimana hasil ilustrasi tersebut tidak ada yang menyamai, walau objek yang diilustrasikan sama. Untuk perancangan Tugas Akhir ini penulis memilih *8 bit graphic pixel art* atau pixel sebagai gaya ilustrasi digital yang akan penulis buat.

Penulis memilih pixel sebagai gaya desain karena ketertarikan penulis dengan gaya ilustrasi tersebut. Pixel terdiri dari satuan titik (*dot*) yang banyak dan terhimpun menjadi satu kesatuan gambar. Penulis tertarik bagaimana pixel yang bila dilihat dari

dekat hanya seperti kotak berwarna acak namun saat diamati sebagai *big picture* membentuk suatu ilustrasi yang menajubkan. Selain itu karena penulis tumbuh di era awal digitalisasi penulis sangat familiar dengan gaya ilustrasi pixel, terutama dalam setiap gim yang penulis mainkan. Gaya ilustrasi pixel memiliki nilai emosional bagi penulis dan mungkin juga bagi orang yang tumbuh di awal tahun 2000an (*gen Z*). Oleh karenanya, gaya ilustrasi pixel hampir selalu diasosiasikan dengan nostalgia masa kecil dan hampir selalu bisa memanjakan *audiens gen Z*. Ilustrasi pixel pada umumnya digunakan sebagai aset gim. Misalnya sebagai *sprite* yaitu karakter mini, *portrait avatar*, *icon*, *background*, atau *aset interior game*. Selain itu, ilustrasi pixel bisa diaplikasikan juga sebagai ilustrasi di dalam aplikasi, advertising, atau poster.

Dewasa ini karya pixel kembali naik daun setelah kemunculannya di *NFT* oleh kreator bernama *Crypto Punk*. *NFT* merupakan media baru dalam memamerkan dan menjual karya seni digital. *NFT* sebenarnya adalah mata uang digital yang digunakan untuk transaksi karya seni di dunia maya yang disebut dengan *Crypto Art*. Secara garis besar, *Crypto art* merupakan karya seni yang kepemilikannya bisa dilegalkan, diverifikasi, ditukar, dijual dan dibeli melalui transaksi di dunia maya menggunakan mata uang *NFT*. *Crypto Art* tidak melulu berbentuk digital, walau demikian sebagian besar *Crypto Art* berbentuk digital. Rasa penasaran penulis menimbulkan ketertarikan untuk menampilkan karya pada *platform* ini. Alasan utamanya karena *NFT* merupakan *platform* yang tidak dibatasi oleh ruang, dalam artian karya yang ada bisa diakses dan dimiliki oleh semua orang di seluruh penjuru dunia.

## - - - B. Skill Unggulan

Salah satu kemampuan yang penulis unggulkan adalah ilustrasi digital dengan gaya ilustrasi pixel. Penulis menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop* dalam membuat ilustrasi pixel. Selama ini penulis sudah menciptakan beberapa aset pixel antara lain: *icon*, *avatar*, *item asset*, *sprite* dan ilustrasi lansekap

Adapun kemampuan lain yang penulis dapatkan selama pembelajaran di STSRD VISI Yogyakarta yaitu; fotografi, animasi, layouting, social media branding dan videografi. Perangkat lunak yang penulis kuasai yaitu *Adobe Photoshop*, *Corel Draw*, *Adobe Premiere*, *Adobe Lightroom*, *Adobe Illustrator*. Beberapa contoh karya yang penulis buat sebagai berikut:



### Gambar 1.1

Icon pixel SD, SMP, SMA  
untuk CV  
(sumber: dokumen pribadi)

### Gambar 1.2

Ilustrasi item asset  
(sumber: dokumen pribadi)



### Gambar 1.3

Ilustrasi avatar profile picture  
(sumber: dokumen pribadi)

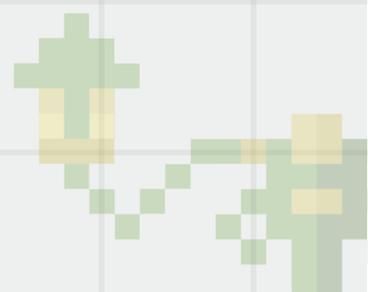
### Gambar 1.4

Ilustrasi pixel lansekap  
(sumber: dokumen pribadi)



### Gambar 1.5

Ilustrasi pixel serangga  
(sumber: dokumen pribadi)



## C. Kesimpulan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk perancangan Tugas Akhir D3 STSRD VISI Yogyakarta, penulis akan membuat aset ilustrasi digital dengan gaya ilustrasi pixel yang dipublikasikan pada *platform* digital NFT

# BAB 2 PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN

## A. Latar Belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang masih menyangand sistem pemerintahannya sendiri, yaitu kerajaan. Keraton Ngayogyakarta adalah simbol istana dalam sistem pemerintahan kerajaan ini. Sebagai sebuah kerajaan, Yogyakarta memiliki banyak budaya, seni dan tradisi yang menjadi jati diri provinsi ini. Di dalam Keraton, akar dari segala kebudayaan Yogyakarta berkembang menjadi bermacam-macam bentuk seperti seni tari, seni berperang, karawitan, musik, ritual, seni tempa, *unggah-ungguh* (tata krama) dan masih banyak lagi. Oleh karena itu, sebagian besar kebudayaan yang eksis di Yogyakarta menjadikan Keraton sebagai kiblatnya (Roem et al., 2011)

Layaknya sebuah kerajaan, Yogyakarta memiliki komponen-komponen yang menyokong berjalannya kerajaan ini. Beberapa komponen tersebut adalah Raja, Ratu, Abdi Dalem, Pengawal, Ahli Spiritual dan Prajurit. Pada masa kejayaan dulu, masing-masing memegang peran penting yang spesifik. Namun sekarang beberapa dari posisi tersebut mulai beralih fungsi dan peran menjadi warisan budaya atau komponen seremonial. Salah satunya komponen Keraton yang sekarang berubah menjadi komponen seremonial adalah Prajurit Bregada.

Menurut Suwito (2009), Bregada merupakan suatu pasukan yang mengemban seni keprajuritan dalam lingkup Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Pada masa pemerintahan Hamengkubuwana I - III, Prajurit Bregada berjaya sebagai prajurit kuat yang ditakuti oleh bangsa penjajah. Kekuatannya sangat tersohor hingga Keraton dijuluki *Kingdom of Warriors* oleh bangsa penjajah. Prajurit tersebut sudah mempergunakan senjata-senjata apa yang berupa senapan dan meriam. Keberadaan prajurit Keraton menjadi bagian penting dari strategi dan taktik pemerintahan militer

Keraton Yogyakarta. Sampai dengan 1939 ada 13 kesatuan prajurit keraton yang meliputi: Kesatuan Sumoatmojo, Ketanggung, Patangpuluh, Wirabraja, Jagakarya, Nyutra, Daheng, Jager, Prawiratama, Mantrijero, Langenastra, Surakarsa, dan Bugis (Dwiyanto, 2009).

Keperkasaan Prajurit Bregada sangat ditakuti pada masa itu hingga penjajah (Inggris) membuat surat perjanjian bahwa tidak dibenarkan bila Keraton memiliki Prajurit Bregada yang terlampau kuat. Hal ini hanyalah taktik curang penjajah untuk melemahkan kekuatan Kraton sehingga mudah dikuasai. Sayangnya, taktik ini berhasil dan hampir semua Prajurit Bregada dipindahkan ke luar benteng Kraton. Tidak hanya pemindahan, hak-hak mereka sebagai prajurit Kraton tidak dipenuhi, suplai bahan makanan dikurangi dan upah dipangkas. Dengan mudah Kraton disetir oleh bangsa penjajah (Suharmaji, 2020).

Seiring berkembangnya waktu, perdamaian telah diraih dan peran Prajurit Bregada beralih menjadi pengiring dalam acara seremonial yang diadakan Keraton. Kini Prajurit Bregada telah menjadi simbol kejayaan dan kekuatan Ngayogyakarta Hadiningrat yang tentunya harus dilestarikan. Kemunculan Prajurit Bregada yang hanya pada acara-acara seremonial saja. Salah satu acara terbesar dimana Prajurit Bregada muncul adalah saat Keraton mengadakan acara *grebeg* (Soelarto, 1993). Semenjak pandemi, acara tersebut resmi ditiadakan oleh pihak Kraton. Kemunculan Prajurit Bregada yang jarang menjadikan eksistensi mereka kurang dikenal oleh masyarakat umum, terutama generasi muda. Terlebih lagi *title* Prajurit Bregada bisa didapatkan kalau orang tersebut juga termasuk abdi dalem Kraton. Karena demikian, regenerasi kelompok Bregada bisa dibilang tidak efektif karena tidak banyak generasi muda yang tertarik menjadi abdi dalem. Sangat disayangkan bila warisan budaya yang menjadi simbol gagahnya Ngayogyakarta Hadiningrat ini dilupakan oleh generasi mendatang.

Beberapa upaya untuk meningkatkan eksistensi Prajurit Bregada telah dilakukan; salah satunya dengan mengadakan festival yang menampilkan iring-iringan Prajurit Bregada sepanjang jalan Malioboro. Beberapa Kemantren di Yogyakarta juga menampilkan iring-iringan Bregada pada saat mereka merayakan HUT Kemantren. Upaya lainnya yaitu melukis mural Prajurit Bregada di *flyover* Janti, Yogyakarta sekitar tahun 2014. Sayangnya gambar dan penamaan Prajurit Bregada tidak sesuai. Hal ini bisa menyebabkan *misleading* ke masyarakat umum. Sekarang mural tersebut sudah dihapus.



## Gambar 2.1

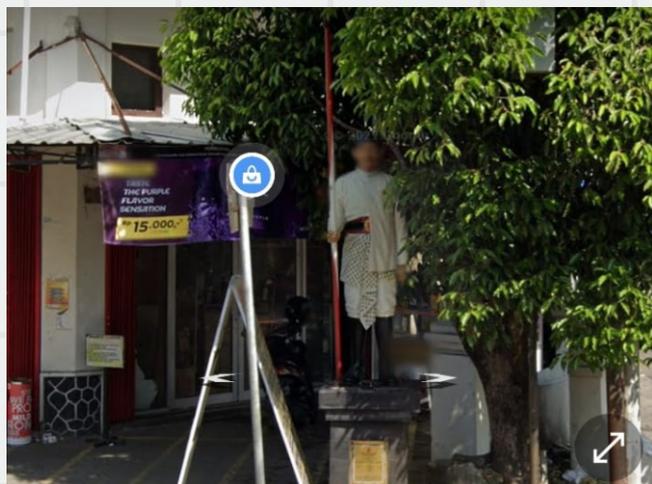
Mural Bregada di *flyover* Janti. Sayangnya ada kesalahan pada penulisan nama dan gambar.

(sumber: *solopos.com*)

Upaya lain meningkatkan kesadaran masyarakat akan kehadiran Prajurit Bregada juga dilakukan dengan membuat monumen patung Prajurit Bregada di beberapa titik di sekitaran Keraton. Pembuatan patung ini ada yang dilaksanakan oleh swadaya masyarakat sekitar dan pihak pemerintah/Keraton. Upaya tersebut bisa dibilang kurang efektif untuk dilakukan di era digital seperti sekarang ini. Selain karena banyak patung yang dirusak atau rusak karena usia, lokasi penempatan patung-patung tadi dinilai kurang strategis. Hanya sebagian patung yang dipajang di pinggir jalan arteri kota Jogja, beberapa lainnya hampir bisa dikatakan tersembunyi dari pandangan masyarakat. Bahkan ada beberapa yang tertutup pepohonan yang tumbuh dan tidak dirawat. Ada juga yang dirubuhkan karena lokasinya akan dibangun bangunan lain. Hal ini terbukti dari sisa bangunan yang dijadikan dasaran patung.

## Gambar 2.2

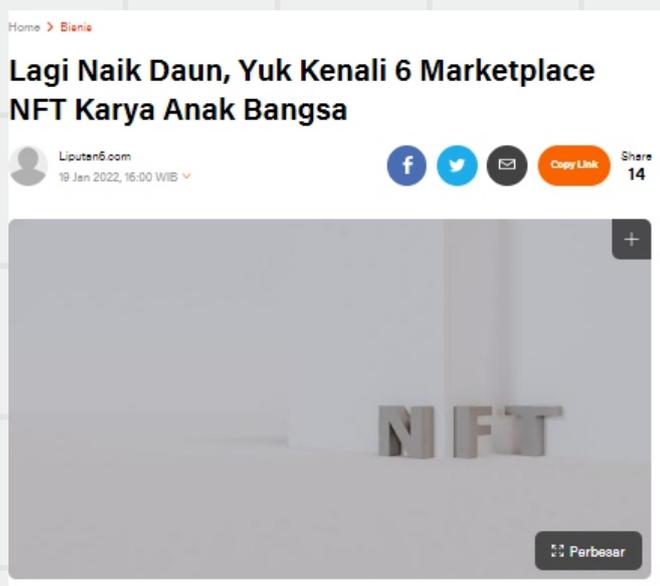
Patung Bregada Surakarta yang tertutup pohon  
(sumber: *Google maps*)



Permasalahan tersebut sebenarnya memerlukan pendekatan secara modern yang terdigitalisasi untuk bisa memperoleh hasil yang maksimal terutama pada generasi muda penerus. Generasi muda lebih banyak menghabiskan waktu di depan gawai, dengan begini cara yang efektif adalah menciptakan Prajurit Bregada yang eksis “di dalam” gawai.

Salah satu cara mengenalkan Prajurit Bregada bisa dilakukan dengan mengubah visual Prajurit Bregada menjadi ilustrasi digital agar bisa tampil di dalam gawai dan lebih mudah dijangkau oleh generasi muda. Selain sebagai karya visual, ilustrasi digital tadi bisa digunakan juga untuk berbagai macam keperluan dan diaplikasikan ke berbagai macam media. Misalnya, dari ilustrasi yang diperoleh bisa diubah ke bentuk cetak di atas kaos untuk digunakan sebagai pakaian. Atau bisa diubah menjadi elemen gim yang bertemakan tradisi Yogyakarta. Bisa juga digunakan sebagai ornamen ilustrasi dalam membuat konten di sosial media. Membuat animasi, kartun atau *board game* yang memiliki tema yang sama. Bahkan ilustrasi tadi bisa menjadi hal yang sesederhana seperti aset/koleksi karya digital untuk dimiliki oleh kolektor seni yang berkecimpung di dunia maya.

Ada sebuah tren yang sedang naik daun dan bisa digunakan sebagai media untuk mengenalkan Prajurit Bregada. Tren *NFT* bisa menjadi *platform* media seni digital dengan cakupan seluruh dunia. Menurut portal berita *Liputan6.com* (2022, diakses 28 Juni 2022), potensi NFT kedepan sangat besar sebagai *platform* karya seni digital dunia. NFT sendiri merupakan evolusi dari sistem *blockchain* di bidang seni yang mulai sejak tahun 2012. Pengembangan di bidang seni baru mulai pada tahun 2014. Dan di tahun 2017 mulai ada *NFT Project* pertama yaitu *Cryptopunks*.



**Gambar 2.3**

Berita NFT yang sedang naik daun.

(sumber: liputan6.com)

Berbagai macam karya seni bisa dipamerkan di situs-situs yang memuat *NFT*. Era *cryptoart* mulai terbentuk dimana kepemilikan aset seni digital dilegalkan setelah melakukan penukaran menggunakan *NFT*. Tidak ada batasan dalam menampilkan karya di *platform* ini. Tempat memamerkan karya seni NFT sering disebut dengan *marketplace*. Beberapa *marketplace* NFT terkenal dunia yaitu *OpenSea*, *Mintable*, *rarible*, *Foundation* dan *Nifty Gateway*. Tak mau kalah dengan *marketplace* dunia, Indonesia turut membuka *Marketplace* NFT berskala internasional yaitu TokoNFT, TokoMall, Paras, Kolektif, Enevti dan Babiola.

Beberapa artis luar negeri menggunakan media *NFT* untuk mengenalkan kebudayaan yang ada di negara mereka masing-masing melalui karya yang mereka buat. Mulai dari tarian, baju tradisi, makhluk mitologi hingga suku-suku yang ada di negara mereka. Hal ini sebenarnya bisa dimanfaatkan sebagai media pengenalan kepada khalayak umum terutama generasi muda. Tidak menutup kemungkinannya bahwa mengangkat tradisi Prajurit Bregada ke media *NFT* mungkin bisa menjadi solusi terbaik saat ini untuk mempertahankan eksistensi Bregada di masa depan.

## **B. Data Objek ❸.. ❹**

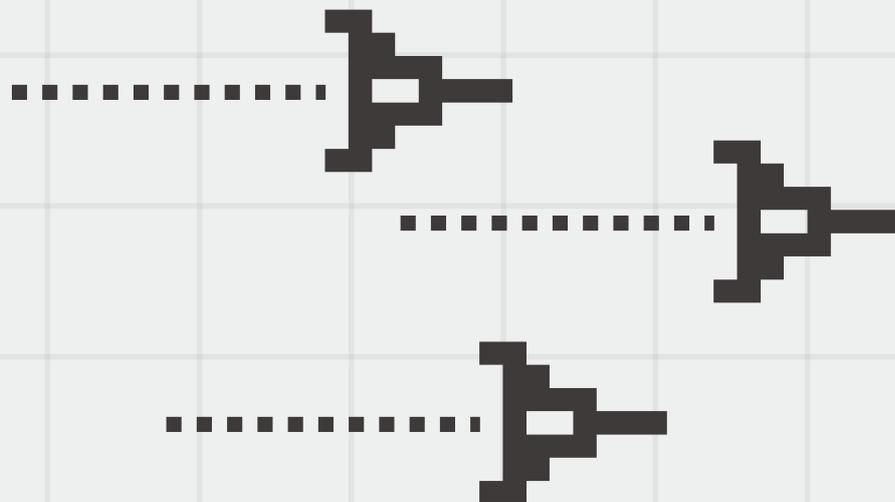
### **1. Profil Lengkap Objek Perancangan ..... ❺**

Prajurit Bregada merupakan prajurit tradisional Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang dibentuk pada masa pemerintahan Sri Sultan Hamengkubuwana I sekitar tahun 1775 masehi. Prajurit Bregada dibuat untuk memenuhi peran taktis keamanan wilayah Keraton. Pada masa pemerintahan Sri Sultan Hamengkubuwana II, Prajurit Bregada dipergunakan sebagai pasukan tempur untuk menghalau pasukan Inggris. Kekuatannya diakui oleh penjajah pada masa itu. Karena keberadaannya dinilai sebagai ancaman, Raffles membuat perjanjian dengan Sri Sultan Hamengkubuwana III yang menyatakan bahwa Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat tidak boleh memiliki pasukan tempur yang terlalu kuat. Sayangnya, setelah perjanjian tersebut kekuatan Prajurit Bregada terus ditekan hingga tak bersisa. Sekarang fungsi Prajurit Bregada beralih menjadi prajurit seremonial Keraton saja (Suwito, 2009).

Saat ini Prajurit Bregada terdiri dari 10 pasukan yaitu, Prajurit Wirabaja, Prajurit Prawiratama, Prajurit Patangpuluh, Prajurit Mantrijero, Prajurit Jagakarya, Prajurit Daheng, Prajurit Nyutra, Prajurit Ketanggung, Prajurit Bugis dan Prajurit Surakarsa. Nama-nama tersebut mungkin familiar di telinga warga Yogyakarta sebagai nama wilayah. Pasalnya ada beberapa nama wilayah yang diadaptasi dari

lokasi bermukimnya Prajurit Bregada paska ditandatangani perjanjian Raffles. Penempatan Prajurit Bregada di luar Keraton ini merupakan upaya penjajah untuk melemahkan kekuatan dan kekuasaan Prajurit Bregada di dalam wilayah Keraton. Karenanya, pemerintahan di dalam Keraton bisa dengan mudah disetir oleh penjajah. Penempatan Prajurit Bregada terbagi di 3 titik. Di wilayah barat bermukim Prajurit Bugis, Wirabraja, Ketanggung dan Patang Puluh; di wilayah selatan bermukim Prajurit Jagakarya, Mantrijero, Prawiroutama dan Daheng; sedangkan di wilayah timur bermukim Prajurit Surakarsa dan Nyutra. Saat ini tempat-tempat bermukim itu dikenal sebagai Kemantren Wirobrajan, Kampung Prawirotaman, Kelurahan Patangpuluhan, Kemantren Mantrijeron, Kampung Jogokariyan, Kampung Dahengan, Kampung Nyutran, Kampung Ketanggungan, Kampung Bugisan dan Kampung Surokarsan.

Ke-10 Bregada ini memiliki atribut masing-masing yang unik. Atribut tersebut terdiri dari panji-panji (bendera), senjata, busana dan aksesoris. Atribut inilah yang nantinya memegang peran penting dalam membedakan satu Bregada dengan lainnya di dalam ilustrasi. Walau demikian atribut satu individu dengan yang lain di satu Bregada yang sama bisa berbeda. Hal ini dikarenakan adanya kasta/pangkat prajurit yang berbeda-beda di dalam satu Bregada. Kasta tertinggi dipegang oleh seorang Lurah atau biasa disebut *Panji*. Lurah bertugas sebagai komandan dalam satuan Bregada dan ditemani oleh satu sampai dua orang *Panji-Panji* atau pembawa bendera. Selanjutnya ada Sersan yang merupakan tangan kanan Lurah. Terakhir ada *Jajar* atau prajurit, pangkat terendah dalam Bregada. Menurut Suwito (2009), secara lebih jelas masing-masing Bregada dideskripsikan sebagai berikut:



## PRAJURIT WIRABRAJA

*Wirabraja* berasal dari kata “wira” yang berarti berani dan “braja” yang berarti tajam. Secara garis besar, Prajurit Wirabraja merupakan prajurit pemberani dengan insting yang tajam. Sifat berani ini disimbolkan dengan warna merah yang merupakan warna pakaian dan panji Wirabraja. Panji Wirabraja diberi nama Gula-Klapa yang diadaptasi dari gula jawa merah dan kelapa. Oleh karenanya warna dasar panji Wirabraja adalah putih (warna kelapa) dengan ornamen merah (warna gula jawa). Maksudnya, Prajurit Wirabraja haruslah berani (merah) membela kesucian (putih). Seragam yang dikenakan Wirabraja terdiri dari topi *centhung* merah, *sikepan* (surjan) merah, *hem* (baju dalam) putih polos, *slempang* merah, *lonthong* (kain yang dililitkan di pinggang) merah polos, *kamus* (sabuk untuk mengencangkan *lonthong*) hitam polos, *sayak* (kain penutup di celana) susun 3 putih polos, celana merah selutut, kaos kaki putih dan sepatu pantofel. Senjata yang digunakan oleh Wirabraja adalah tombak dan senapan dengan pusaka tombak bernama *Kanjeng Kiai Slamet* dan *Kanjeng Kiai Santri*.



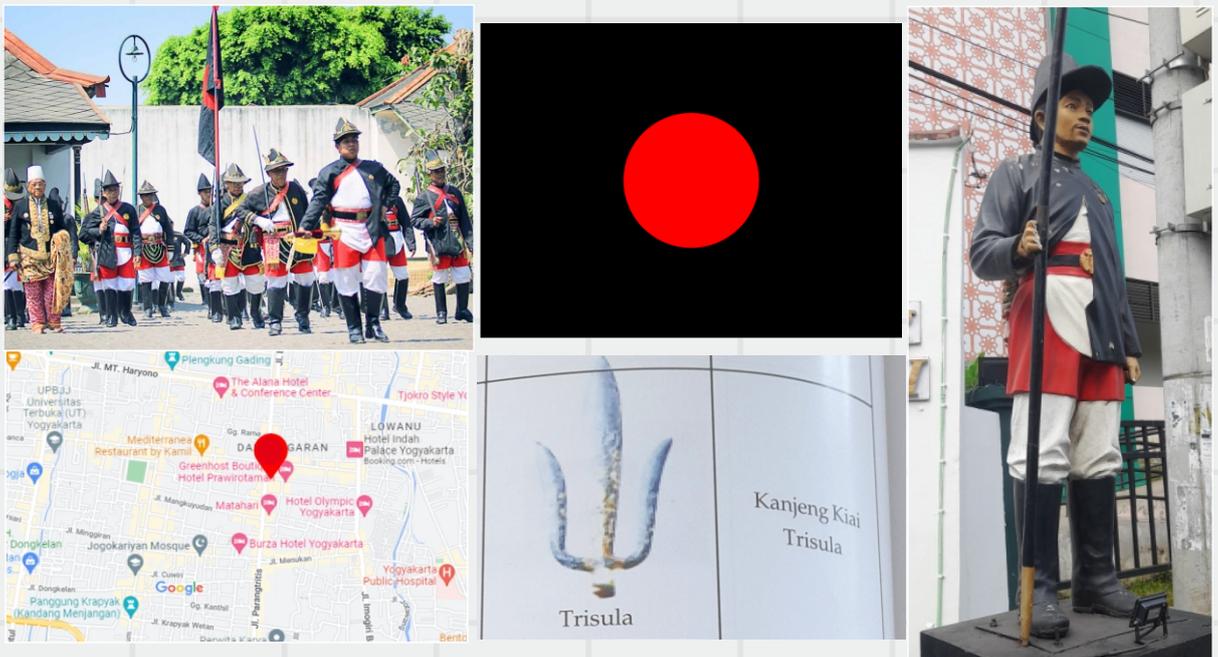
**Gambar 2.4**

(a) Prajurit Wirabraja, (b) Panji Wirabraja, (c) monumen patung Wirabraja, (d) Kemantren Wirobrajan dan (e) Pusaka & *Waos* (ujung tombak) Wirabraja

(sumber: (a) [kratonjogja.id](http://kratonjogja.id), (b) [begawanaryatana.wordpress.com](http://begawanaryatana.wordpress.com), (c) dokumen pribadi (d) Google maps, (e) Dokumen Pribadi pada buku Prajurit Kraton)

## PRAJURIT PRAWIRATAMA

Prawiratama berasal dari kata “prawira” yang bisa diartikan sebagai berani atau perwira dan kata “tama” yang bisa diartikan sebagai paling atau pandai. Berdasarkan etimologinya, Prajurit Prawiratama merupakan prajurit pemberani yang pandai dalam berstrategi serta bersikap layaknya seorang perwira. Panji Prawiratama berwarna dasar hitam dengan lingkaran merah di tengah. Panji ini bernama *Geniroga* yang memiliki arti api (merah) yang menyakitkan (hitam). Filosofinya, Prajurit Prawiratama menyerang musuh dengan sangat mudah bagai api membara yang membakar habis medan perang. Seragam yang dikenakan Prawiratama terdiri dari topi *jangkang centhung* hitam polos, *sikepan* hitam, *hem* putih polos, *slempang* merah, *lonthong* merah polos, *kamus* hitam polos, *sayak* setengah lingkaran putih polos, celana pendek merah, celana panjang hitam dan sepatu Lars. Senjata yang digunakan oleh Prawiratama adalah tombak dan senapan dengan pusaka tombak bernama *Kanjeng Kiai Trisula*.



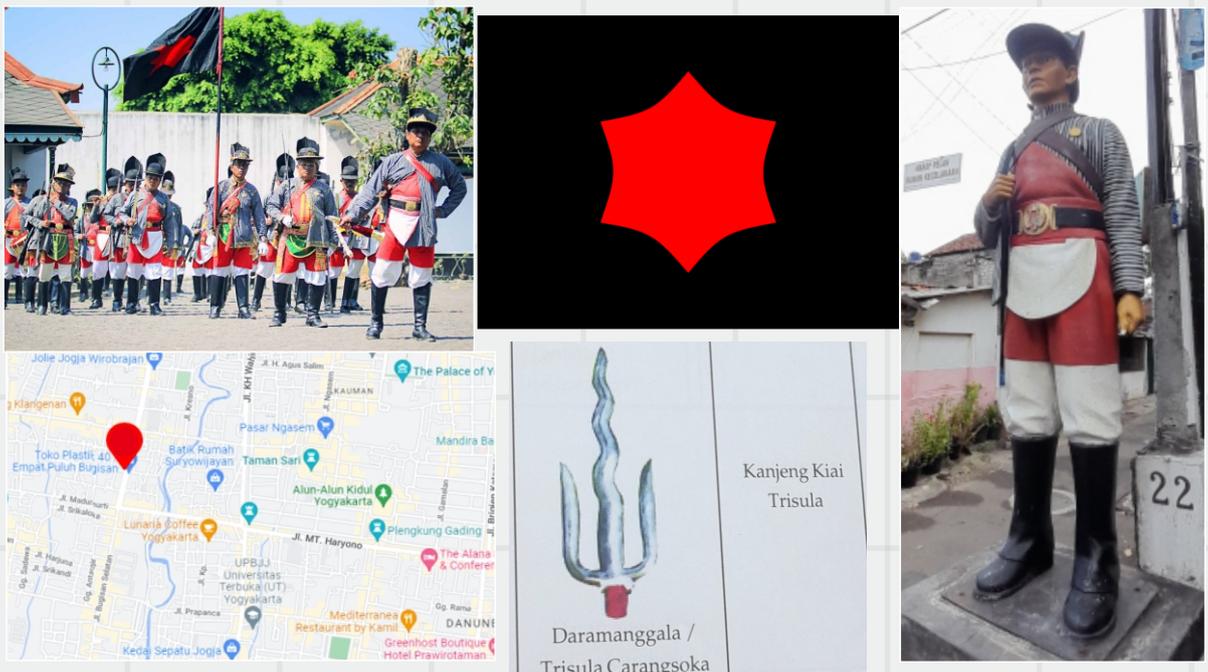
### Gambar 2.5

(a) Prajurit Prawiratama, (b) Panji Prawiratama (c) Monumen patung Prawiratama, (d) kampung Prawitotaman dan (e) Pusaka & *Waos* Prawiratama

(sumber: (a) [kratonjogja.id](http://kratonjogja.id), (b) [begawanaryatana.wordpress.com](http://begawanaryatana.wordpress.com), (c) dokumen pribadi (d) Google maps, (e) Dokumen Pribadi pada buku Prajurit Kraton)

## PRAJURIT PATANGPULUH

Prajurit Patngpuluh diketahui tidak memiliki catatan yang jelas tentang asal namanya. Tapi yang jelas nama tersebut tidak menandakan jumlah prajurit ada 40. Panji Patangpuluh adalah *Cakragora* yang memiliki arti “cakra” roda dan “gora” dahsyat. Cakra disini merupakan senjata berbentuk lingkaran seperti roda, bisa diartikan Prajurit Patangpuluh menggilas lawan seperti roda. Seragam yang dikenakan Patangpuluh terdiri dari topi *songkok* hitam polos, *sikepan* lurik Ginggang dengan garis rapat, *hem* merah polos, *slempang* merah polos, *lonthong* merah polos, *kamus* hitam polos, *sayak* susun 3 melingkar putih polos, celana pendek merah, celana panjang putih, dan sepatu Lars. Senjata yang digunakan oleh Patangpuluh adalah tombak dan senapan dengan pusaka tombak bernama *Kanjeng Kiai Trisula*.



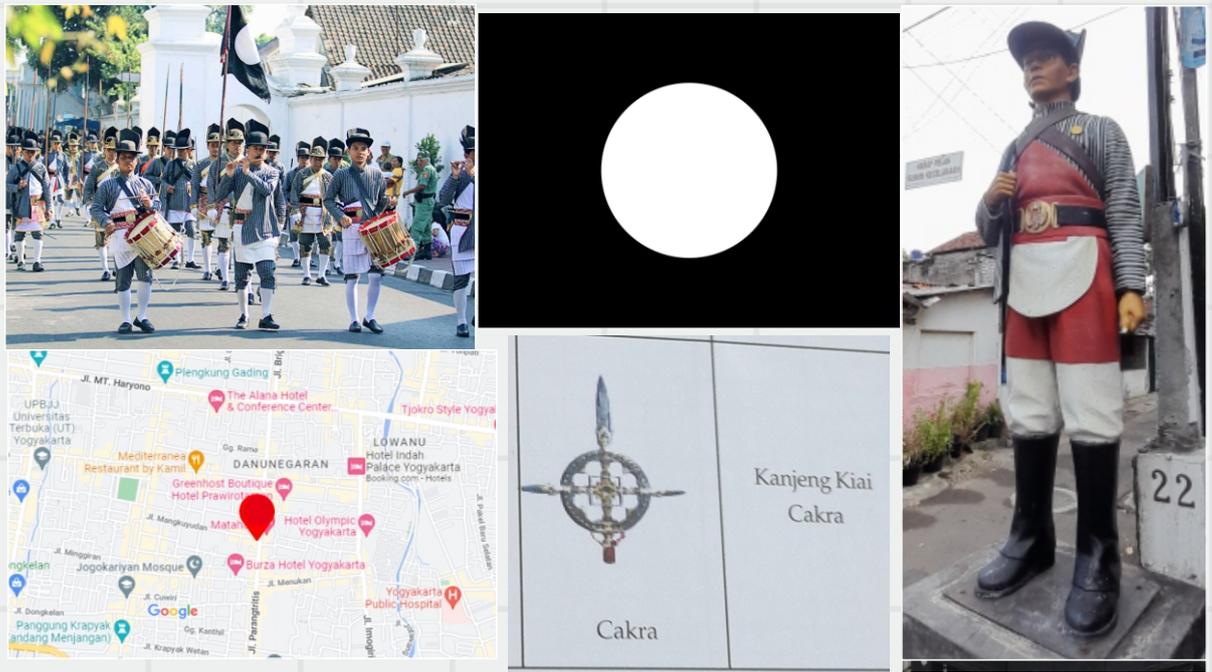
### Gambar 2.6

(a) Prajurit Patangpuluh, (b) Panji Patangpuluh, (c) Monumen Patung Patangpuluh, (d) Kampung Patangpuluhan dan (e) Pusaka & *Waos* Patangpuluh

(sumber: (a) [kratonjogja.id](http://kratonjogja.id), (b) [begawanaryatana.wordpress.com](http://begawanaryatana.wordpress.com), (c) dokumen pribadi (d) Google maps, (e) Dokumen Pribadi pada buku Prajurit Kraton)

## PRAJURIT MANTRIJERO

Mantrijero berasal dari kata “mantri” yang berarti menteri/juru bicara dan “jero” yang berarti dalam. Prajurit Mantrijero adalah prajurit yang memiliki jabatan tinggi sebagai juru bicara sehingga memiliki hak suara dalam memutuskan keputusan politik di dalam benteng. Prajurit Mantrijero haruslah bijak dan berpikir kritis (berpikir secara mendalam) dalam memutuskan pilihan. Panji Mantrijero adalah *Purnamasidhi* yang melambangkan bulan (purnama) yang sempurna (sidhi). Hal ini berkaitan dengan peran Mantrijero yang menjadi pengambil keputusan layaknya cahaya bulan yang menerangi kegelapan yang disimbolkan dalam Panji sebagai lingkaran putih di tengah bendera hitam. Seragam yang dikenakan Mantrijero terdiri dari topi *songok* hitam, *sikepan* lurik dengan jarak garis sedang, *hem* putih polos, *slempang* hitam polos menyilang, *lonthong Cindhe Kembang* merah, *kamus* hitam polos, *sayak* susun 3 putih polos, celana lurik selutut, kaos kaki putih dan sepatu pantofel. Senjata yang digunakan oleh Mantrijero adalah tombak dan senapan dengan pusaka tombak bernama *Kiai Kanjeng Cakra*.



### Gambar 2.7

(a) Prajurit Mantrijero, (b) Panji Mantrijero, (c) Monumen Patung Mantrijero, (d) Kemantren Mantrijeron dan (e) Pusaka & *Waos* Mantrijero

(sumber: (a) [kratonjogja.id](http://kratonjogja.id), (b) [begawanaryatana.wordpress.com](http://begawanaryatana.wordpress.com), (c) dokumen pribadi (d) Google maps, (e) Dokumen Pribadi pada buku *Prajurit Kraton*)

## PRAJURIT JAGAKARYA

Jagakarya berasal dari kata “jaga” yang berarti menjaga dan “karya” yang berarti pekerjaan. Prajurit Jagakarya mengemban tugas untuk menjaga keharmonisan di dalam dan luar benteng. Panji Jagakarya bernama *Papasan* yang diadaptasi dari tumbuhan adan burung yang memiliki nama yang sama. *Papasan* juga memiliki arti *papas* jadi *ampas* atau menghancurkan hingga berkeping-keping. Secara filosofis, Prajurit Jagakarya handal dalam melibas ancaman yang mengganggu keharmonisan kerajaan. Seragam yang dikenakan Jagakarya terdiri dari topi *sigar jangkang* hitam, *sikepan* lurik dengan jarak garis jarang, *hem* oranye polos, *slempang* merah menyilang, *lonthong* merah polos, *kamus* hitam polos, *sayak* susun 3 putih polos, celana sawitan lurik, kaos kaki hitam dan sepatu pantofel. Senjata yang digunakan oleh Jagakarya adalah tombak dan senapan dengan pusaka tombak bernama *Kanjeng Kiai Trisula*.



### Gambar 2.8

(a) Prajurit Jagakarya, (b) Panji Jagakarya, (c) Monumen Patung Jagakarya, (d) Kampung Jogokariyan dan (e) Pusaka & *Waos* Jagakarya

(sumber: (a) [kratonjogja.id](http://kratonjogja.id), (b) [begawanaryatana.wordpress.com](http://begawanaryatana.wordpress.com), (c) dokumen pribadi (d) Google maps, (e) Dokumen Pribadi pada buku Prajurit Kraton)

## PRAJURIT DAHENG

Daheng adalah salah satu Bregada yang tidak berasal dari Ngayogyakarta Hadiningrat. Prajurit Daheng berasal dari Makasar. Daheng sendiri merupakan gelar bangsawan Makasar yang memiliki makna gagah dan berani. Prajurit Daheng tiba di Ngayogyakarta Hadiningrat sebagai iring-iringan Istri R.M Said yang kala itu diceraikan dan dipulangkan. Ternyata Bregada Daheng disambut dengan sangat ramah oleh Hamengkubuwana I. Karena keramahannya, Bregada Daheng enggan pulang dan resmi menjadi salah satu Prajurit Bregada Keraton. Panji Daheng bernama *Bahningsari* yang memiliki arti “bahning” api dan “sari” inti. Secara filosofis Prajurit Daheng adalah prajurit pantang menyerah yang semangatnya berkobar tanpa padam seperti inti api. Seragam yang dikenakan Daheng terdiri dari topi *mancung* hitam dengan hiasan bulu merah/kuning putih, *sikepan* putih, *trumpal* atau rompi merah, *slempang* merah menyilang, *lonthong* biru polos, *kamus* hitam polos, celana panjang putih dengan garis merah dan sepatu pantofel. Senjata yang digunakan oleh Daheng adalah tombak dan senapan dengan pusaka tombak bernama *Kanjeng Kiai Jatimulya*.



### Gambar 2.9

(a) Prajurit Daheng, (b) Panji Daheng, (c) Monumen Patung Daheng, (d) Kampung Dahengan dan (e) Pusaka & *Waos* Daheng

(sumber: (a) [kratonjogja.id](http://kratonjogja.id), (b) [begawanaryatana.wordpress.com](http://begawanaryatana.wordpress.com), (c) dokumen pribadi (d) Google maps, (e) Dokumen Pribadi pada buku Prajurit Kraton)

## PRAJURIT NYUTRA

Nyutra memiliki nama yang berasal dari kata “sutra” yang memiliki arti lembut (kain) serta unggul. Prajurit Nyutra merupakan pengawal pribadi Hamengkubuwana. Oleh karenanya Prajurit Nyutra haruslah berwatak halus namun unggul dalam segala aspek taktis. Sebelum masa pemerintahan Hamengkubuwana IX, prajurit Nyutra diwajibkan bisa menari sebagai perlambangan watak halus. Nyutra memiliki 2 panji dengan 2 prajurit yang memakai pakaian berbeda warna. Nyutra merah merupakan prajurit berpakaian merah dengan panji *Podhang Ngisep Sari*. Memiliki arti burung (podhang) yang menghisap (ngisep) sari (inti). Merupakan prajurit yang selalu belajar dan memegang teguh keluhuran. Nyutra hitam merupakan prajurit Nyutra berpakaian hitam dengan panji *Padma Sri Kresna*. Memiliki arti teratai (padma) milik Batara Kresna (Sri Kresna). Nyutra Hitam adalah prajurit yang selalu berada di jalan kebenaran untuk menumpas kejahatan seperti Batara Kresna. Senjata yang digunakan oleh Nyutra adalah tombak, *towok*, tameng, panah dan senapan dengan pusaka tombak bernama *Kanjeng Kiai Trisula*.



**Gambar 2.10**

(a) Prajurit Nyutra, (b) Panji Nyutra Hitam, (c) Monumen Patung Nyutra, (d) Kampung Nyutran  
(e) Panji Nyutra Merah dan (f) Pusaka & *Waos* Nyutra Hitam & Merah

(sumber: (a) [kratonjogja.id](http://kratonjogja.id), (b) [begawanaryatana.wordpress.com](http://begawanaryatana.wordpress.com), (c) dokumen pribadi (d) Google maps, (e) [begawanaryatana.wordpress.com](http://begawanaryatana.wordpress.com), (f) Dokumen Pribadi pada buku Prajurit Kraton)

## PRAJURIT KETANGGUNG

Ketanggung memiliki nama yang berasal dari kata “tanggung” yang berarti beban. Imbuhan ke- merupakan penekanan bahwa beban yang diemban sangatlah berat. Panji Ketanggung adalah *Cakra Swandana* yang memiliki arti roda (cakra) kereta (swandana). Secara filosofis, Ketanggung merupakan prajurit yang memporakporandakan medan perang layaknya roda kereta. Seragam yang dikenakan Ketanggung terdiri dari topi *songkok* hitam polos, *sikepan* lurik motif *ginggang*, *hem* putih polos, *slempang* hitam polos, *lonthong* motif *cindhe kembang*, *kamus* hitam polos, *sayak* susun 3 setengah lingkaran putih polos, celana pendek hitam, celana panjang putih dan sepatu lars. Senjata yang digunakan oleh Ketanggung adalah tombak dan senapan dengan pusaka tombak bernama *Kanjeng Kiai Nenggala*.



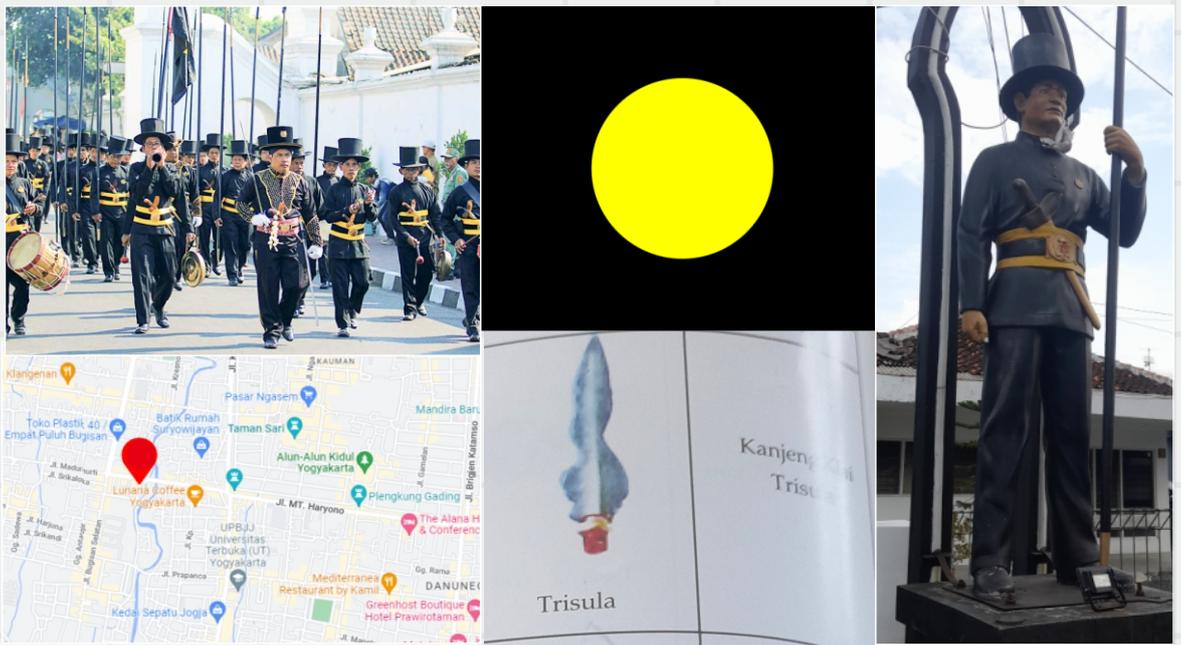
**Gambar 2.11**

(a) Prajurit Ketanggung, (b) Panji Ketanggung, (c) Monumen Patung Ketanggung, (d) Kampung Ketanggungan dan (e) Pusaka & *Waos* Ketanggung

(sumber: (a) [kratonjogja.id](http://kratonjogja.id), (b) [begawanaryatana.wordpress.com](http://begawanaryatana.wordpress.com), (c) dokumen pribadi (d) Google maps, (e) Dokumen Pribadi pada buku Prajurit Kraton)

## PRAJURIT BUGIS

Bugis juga merupakan prajurit yang tidak berasal dari Yogyakarta. Prajurit Bugis berasal dari suku Bugis dan mengemban tugas untuk mengawal Patih Dalem. Secara filosofis, Prajurit Bugis memiliki arti prajurit yang kuat dan melindungi. Panji Bugis adalah *Wulan Dadari* yang berarti bulan (bulan) yang mekar (dadari). Secara filosofis Prajurit Bugis berperan sebagai penunjuk di medan perang layaknya bulan baru yang menerangi malam. Seragam yang dikenakan Bugis terdiri dari topi *dandangan* hitam, *sikepan* hitam berkerah tertutup, *lonthong* kuning polos, *kamus* hitam polos, celana panjang dan sepatu pantofel. Senjata yang digunakan oleh Bugis adalah tombak dengan pusaka tombak bernama *Kanjeng Kiai Trisula*.



### Gambar 2.12

(a) Prajurit Bugis, (b) Panji Bugis, (c) Monumen Patung Bugis, (d) Kampung Bugisan dan (e) Pusaka & Waos Bugis

(sumber: (a) [kratonjogja.id](http://kratonjogja.id), (b) [begawanaryatana.wordpress.com](http://begawanaryatana.wordpress.com), (c) dokumen pribadi (d) Google maps, (e) Dokumen Pribadi pada buku Prajurit Kraton)

## PRAJURIT SURAKARSA

Surakarsa berasal dari kata “sura” yang berarti berani dan “karsa” yang berarti kehendak. Prajurit Surakarsa mengemban tugas untuk menjaga Adipati Anom/Putra Mahkota. Secara filosofis Surakarsa berarti prajurit pemberani yang bertugas menjaga keselamatan penerus tahta. Panji Surakarsa adalah *Pareanom* yang memiliki arti tanaman menjalar (*pare*) yang muda (*anom*). Prajurit Surakarsa haruslah berjiwa muda dan mau berkembang/bertumbuh layaknya tanaman yang masih muda. Bisa dikaitkan juga sesuai dengan tugasnya yang melindungi pangeran muda yang sedang bertumbuh. Seragam yang dikenakan Surakarsa terdiri dari *blangkon* hitam, *sikepan* putih, *hem* putih polos, *Lonthong* merah polos, *Kamus* hitam polos, mengenakan kain batik yang dililitkan dengan mode supit urang, celana panjang putih dan sepatu lars. Senjata yang digunakan oleh Surakarsa adalah tombak dengan pusaka tombak bernama *Kanjeng Kiai Nenggala*.



### Gambar 2.13

(a) Prajurit Surakarsa, (b) Panji Surakarsa, (c) Monumen Patung Surakarsa, (d) Kampung Surakarsan dan (e) Pusaka & Waos Surakarsa

(sumber: (a) [kratonjogja.id](http://kratonjogja.id), (b) [begawanaryatana.wordpress.com](http://begawanaryatana.wordpress.com), (c) dokumen pribadi (d) Google maps, (e) Dokumen Pribadi pada buku Prajurit Kraton)

## 2. Profil Singkat Target Audiens .....

Seperti yang telah dipaparkan, audiens untuk ilustrasi yang akan dibuat adalah generasi muda. Dengan memanfaatkan *platform* NFT yang sedang naik daun di kalangan anak muda, penulis berharap agar ilustrasi ini dilirik oleh mereka. Apalagi dengan gaya desain pixel, ilustrasi yang akan penulis buat bisa lebih besar kemungkinannya untuk dilirik karena konsep gaya desain pixel yang memiliki nilai emosional bagi audiens muda yang tumbuh di era 2000-an dimana era digital pertama kali dimulai dan hampir semua visualnya memiliki format bit (8-bit). Untuk faktor topografi, ilustrasi yang akan penulis buat utamanya menyasar audiens yang berasal dari Indonesia. Tapi tidak menutup kemungkinan bisa menggaet audiens dari mancanegara karena *platform* NFT yang terbuka dan bebas diakses oleh negara manapun. Harapannya, dengan memamerkan ilustrasi Prajurit Bregada pixel di NFT, kepopuleran Prajurit Bregada naik dan dikenal banyak orang.

## C. Analisa SWIH

Karena objek studinya yang berupa kebudayaan, analisis dengan pendekatan SWOT dirasa kurang tepat. Maka dari itu penulis menggunakan analisis dengan metode *SWIH*:

### **WHAT**

1. Apa Objek yang akan dipakai dalam perancangan tugas akhir ini?  
Objek yang dipakai adalah Prajurit Bregada Kraton yang merupakan simbol kejayaan Kraton pada masanya.
2. Apa itu Prajurit Bregada?  
Prajurit Bregada adalah pasukan khusus yang dibentuk oleh Hamengkubuwana I untuk memenuhi peran taktis semasa perang melawan penjajah. Adanya prajurit Bregada sangat membantu Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat menjadi lebih unggul dari penjajah. Saat ini ada 10 kesatuan Prajurit Bregada yang masih bertahan.
3. Apa karya yang akan dibuat?  
Karya yang akan dibuat adalah beberapa ilustrasi digital bergaya pixel dari ke-10 Bregada yang ada. Karya tersebut akan dibuat menjadi aset digital yang dipamerkan di media NFT.



#### 4. Apa itu NFT?

NFT atau *Non Fungible Token* merupakan istilah untuk *platform* sekaligus mata uang kripto untuk memamerkan, menjual dan membeli karya seni secara legal. NFT sedang naik daun dewasa ini. Sebagian besar karya yang ada di NFT tergolong sebagai *cryptoart* dimana karya tersebut tidak memiliki bentuk fisik.

### WHERE

#### 1. Dimana karya ilustrasi digital akan dipublikasi?

Karya yang telah dibuat akan dipublikasikan di media NFT dimana *platform* yang dipilih adalah *opensea.io*

#### 2. Dimana lokasi-lokasi prajurit Bregada bermukim?

Nama prajurit Bregada sekarang dijadikan nama wilayah di Yogyakarta yang mana dulu menjadi tempat bermukim prajurit tersebut. Wilayah itu adalah Kemantren Wirobrajan, Kampung Prawirotaman, Kelurahan Patangpuluhan, Kemantren Mantrijeron, Kampung Jogokariyan, Kampung Dahengan, Kampung Nyutran, Kampung Ketanggungan, Kampung Bugisan dan Kampung Surokarsan.

### WHY

#### 1. Kenapa memilih prajurit Bregada sebagai objek?

Prajurit Bregada adalah salah satu warisan budaya Kraton Yogyakarta yang harus dilestarikan. Apalagi statusnya sebagai simbol kejayaan Yogyakarta di masa lampau. Sayangnya eksistensi Bregada tidak terlalu kuat dan terancam karena kemunculannya yang hanya saat *grebeg* saja. Harapannya dengan perancangan tugas akhir ini penulis bisa ikut mengenalkan keberadaan Bregada dan bisa jadi perancangan ini akan menginspirasi mahasiswa lain untuk turut melakukan perancangan dengan objek Bregada.

#### 2. Kenapa memilih NFT sebagai media publikasi?

NFT merupakan tren seni yang sedang naik daun dewasa ini. Akan banyak penggiat dan penikmat seni berkumpul di sana. Harapannya perancangan Bregada akan dilirik oleh audiens dan dikenal banyak orang. Terlebih lagi NFT dikenal karena banyak karya yang bergaya pixel.

## WHO

1. Siapa target audiens untuk perancangan ini?

Target audiens difokuskan pada generasi muda terutama yang belum mengenal kebudayaan Yogyakarta dengan baik. Bila dispesifikan, audiens adalah mereka yang lahir dan tumbuh di era 1990-2000 yang mana lebih familiar dengan ilustrasi bergaya pixel. Untuk lokasi lebih difokuskan untuk warga Indonesia namun tidak menutup kemungkinan adanya audiens internasional karena *platform* NFT bisa diakses seluruh dunia

## WHEN

1. Kapan prajurit Bregada tampil di muka umum?

Prajurit Bregada memiliki jadwal rutin untuk tampil setiap acara *grebeg* yang diadakan oleh Kraton. Namun karena pandemi semua acara *grebeg* yang menimbulkan kerumunan ditiadakan oleh pihak Kraton. Iring-iringan prajurit Bregada harus absen sejak 2020 hingga sekarang.

2. Kapan pengerjaan dan perancangan dilakukan?

Perancangan dilakukan untuk memenuhi mata kuliah tugas akhir 2022. Perancangan dilakukan dari bulan Mei 2022 hingga Juli 2022.

## HOW

1. Bagaimana proses perancangan dilakukan?

Proses perancangan dimulai dari studi pustaka dan pengumpulan data berupa foto-foto patung Bregada. Data yang digunakan sebagai acuan adalah foto patung karena tidak ada Bregada yang tampil di masa pandemi dan museum Kraton menggunakan area pameran seragam Bregada untuk eksibisi lain (hingga 12 Juni 2022, namun per 3 Juli 2022 pameran belum diakhiri). Foto patung diperoleh dari wilayah pemukiman Bregada di sekitaran Kraton Yogyakarta. Setelah data terkumpul, dilakukan sketsa secara manual dan digital. Dilanjutkan dengan pembuatan ilustrasi menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. Setelah selesai, ilustrasi yang tercipta akan dipublikasikan di *platform* NFT *openseas.io*



## BAB 3

# KONSEP DESAIN

### A. Konsep Verbal

Ilustrasi yang akan dibuat merupakan penggambaran ke sepuluh prajurit Bregada dalam bentuk pixel. Kesepuluh prajurit tadi memiliki karakteristik masing-masing yang dapat dibedakan dari pakaian dan atribut yang dipakai. Namun dalam satu Bregada yang sama ada perbedaan pada atribut satu prajurit dengan yang lain. Ini karena dalam satu pleton terdapat beberapa kasta, akan lebih baik bila dipilih salah satu kasta sebagai representasi Bregada. Kasta yang dipilih adalah kasta *Jajar*/prajurit dikarenakan jumlah mereka yang paling banyak dalam satu pleton. Karena jumlahnya, mereka menjadi salah satu yang paling familiar ditonton oleh audiens. Audiens akan lebih mengingat sesuatu yang memiliki frekuensi tampil di depan mata lebih sering. Oleh karena itu *Jajar* dipilih sebagai representatif yang akan diilustrasikan.

Ilustrasi yang dibuat memiliki tema *retro* karena menggunakan gaya pixel yang sepenuhnya dikerjakan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. Karena perancangan ini ditujukan sebagai aset digital, maka ilustrasi yang dibuat sangat sederhana. Hanya ilustrasi dengan latar 1 warna yang kontras. Tidak ada penambahan ornamen atau perubahan warna pakaian dalam ilustrasi, semua digambarkan sesuai dengan kenampakan prajurit Bregada yang asli. Ada 3 kelompok ilustrasi yang dibuat yaitu *Avatar*, *Sprite* dan *Title Card*.

### B. Konsep Visual

#### LAYOUT

Penempatan Bregada dalam ilustrasi *avatar* dan *sprite* berada di tengah-tengah area. Khusus untuk *title card*, layout Bregada disesuaikan sehingga dalam satu frame cukup untuk tulisan dan ilustrasi. Ketentuan layout akan dibuat sebagai berikut:



**Gambar 3.1**

Layout perancangan *avatar*  
(sumber: dokumen pribadi)

## AVATAR

*Avatar* merupakan penggambaran suatu karakter dalam bentuk ilustrasi digital. *Avatar* digambar dari ujung kaki hingga ujung topi dengan detil pixel menengah yang memiliki dimensi badan maksimal 30 x 90 pixel (30 kotak horizontal dan 90 kotak vertikal di dalam kanvas 300x300 pixel). Penempatan ilustrasi berada di tengah bidang/*center*. Setelah jadi, ilustrasi akan ditampilkan dalam gambar *portrait* dengan resolusi 1080 x 1350 pixel (4x5)

## SPRITE

*Sprite* merupakan desain karakter berukuran kecil yang biasanya digunakan pada gim. *Sprite* digambar dari ujung kaki hingga ujung topi dengan detail rendah yang memiliki dimensi badan maksimal 14 x 30 bit (14 kotak horizontal, 30 kotak vertikal di dalam kanvas 300x300 pixel). Penempatan ilustrasi berada di tengah bidang/*center*. Setelah jadi, ilustrasi akan ditampilkan dalam gambar *portrait* dengan resolusi 1080 x 1350 pixel (4x5)



**Gambar 3.2**

Layout perancangan *sprite*  
(sumber: dokumen pribadi)

## TITLE CARD

*Title Card* sebenarnya adalah desain nama/judul dalam satu bidang (persegi panjang) yang dilengkapi dengan ilustrasi. *Title card* digambar sesuai kebutuhan dengan berbagai pose dan ukuran badan yang juga digambar dengan berbagai detail dari tajam hingga rendah. *Title card* yang dibuat memiliki dimensi bidang persegi panjang 98 x 26 bit (98 kotak horizontal dan 26 kotak vertikal di dalam kanvas 300x300 pixel). Penempatan ilustrasi acak sesuai dengan kebutuhan. Setelah jadi, ilustrasi akan ditampilkan dalam gambar *landscapae* dengan resolusi 1250 x 625 pixel (2x1)

**Gambar 3.3**

Layout perancangan *title card*  
(sumber: dokumen pribadi)



## TIPOGRAFI

Penggunaan *font* diaplikasikan pada ilustrasi *avatar* dan *sprite* sedangkan untuk ilustrasi *title card* font dibuat secara manual menggunakan teknik yang sama dengan ilustrasi pixel. *Font* yang digunakan adalah *Arcade Classic* dengan ukuran 27pt.



**Gambar 3.4**

*Font Arcade Classic*  
(sumber: [dafont.com](http://dafont.com))

# BAB 4 A

# PROSES DESAIN

## A. Referensi Desain

Proses perancangan suatu ilustrasi tidak lepas dengan referensi desain yang digunakan. Baik dari sisi gaya desain atau objek, semua membutuhkan referensi agar bisa tergambarkan ilustrasi yang ingin dibuat. Dalam perancangan ini digunakan referensi foto untuk gambaran objek secara keseluruhan, referensi buku untuk memahami atribut yang digunakan dengan lebih detil dan referensi ilustrasi dari artis lain yang juga membuat desain pixel untuk memahami proporsi, postur dan pose.



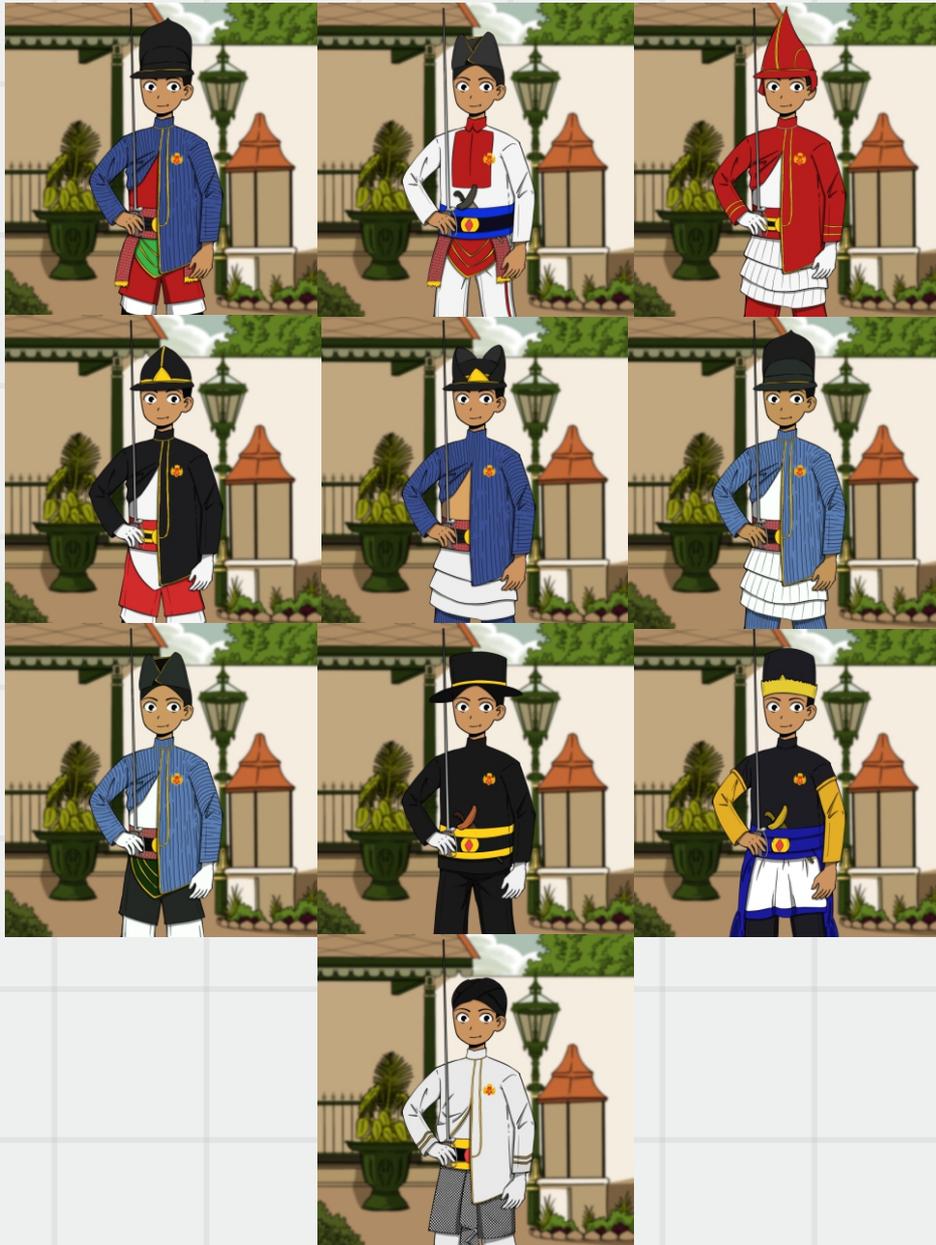
**Gambar 4.1**

Referensi bregada (a) Wirabraja; (b) Daheng; (c) Bugis; (d) Mantrijero; (e) Ketanggung, (f) Nyutra; (g) Prawiratama; (h) Jagakarya; (i) Patangpuluh dan (j) Surakarsa

(sumber: kratonjogja.id)

Referensi foto digunakan untuk memahami penggambaran Bregada secara keseluruhan/*big picture*. Dari referensi foto bisa didapat informasi seperti warna seragam, warna *lonthong*, warna *sayak* dan bentuk topi. Namun karena foto yang diperoleh bersumber dari internet, beberapa foto nampak pecah & blur saat diperbesar untuk melihat detail seragam. Oleh karena itu referensi foto dibantu dengan referensi dari buku/studi pustaka. Dari buku bisa diperoleh data yang lebih mendetail misalnya motif *lonthong*, bentuk *sayak*, jenis sepatu dan ornamen pada topi. Kedua hal ini sangat membantu dalam proses perancangan untuk mendapatkan ilustrasi yang seakurat mungkin dengan objek asli

Selain foto, ada referensi ilustrasi dari karya skripsi mahasiswa STSRD VISI lain yang digunakan. Referensi ilustrasi tersebut menampilkan ke-10 prajurit Bregada yang diilustrasikan dalam gaya 2 dimensi. Karya ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan gambaran bagaimana tampilan Bregada yang akan dibuat.

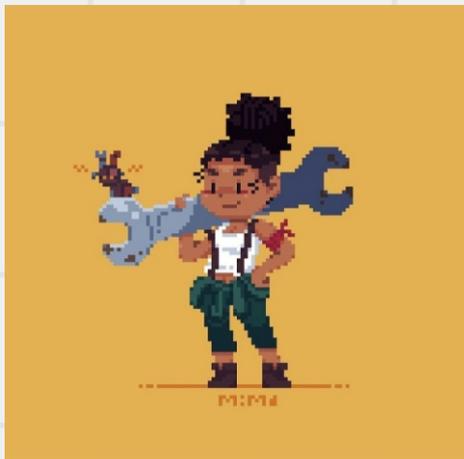


## Gambar 4.2

Referensi ilustrasi (a) Bregada Patangpuluh, (b) Bregada Daheng, (c) Bregada Wirabraja, (d) Bregada Daheng, (e) Bregada Jagakarya, (f) Bregada Mantrijero, (g) Bregada Ketanggung (h) Bregada Bugis, (i) Bregada Nyutra dan (j) Bregada Surakarsa

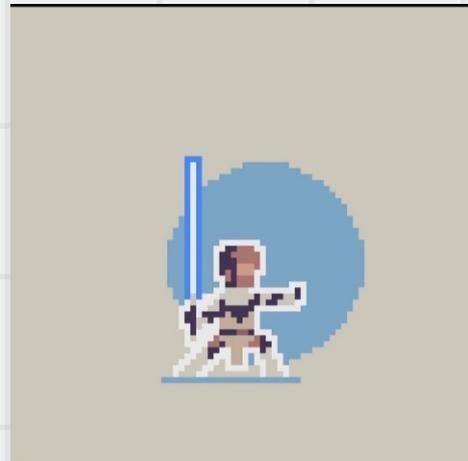
(sumber: Skripsi Perancangan NFT, 2021)

Referensi ilustrasi pixel juga digunakan dalam perancangan ini. Referensi yang digunakan sebagai acuan pembuatan karya *avatar* adalah karya pixel artis di sosial media *Instagram @pixelmima*. Proporsi yang disajikan oleh artis tersebut terkesan pas dari kaki, badan dan kepala. Begitu juga dengan layout/ukuran ilustrasi saat disajikan dalam bidang persegi yang sangat apik, tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar juga. Walau demikian ada modifikasi yang dilakukan yaitu pada bagian kepala yang ukurannya diperkecil sehingga tidak terlalu menimbulkan kesan kartun. Selain proporsi, karya ini juga dijadikan acuan dalam menentukan dimensi pixel yang akan digunakan. Detail yang tidak terlalu tajam nampak bagus saat disajikan.



**Gambar 4.3**

Referensi proporsi badan dan dimensi *avatar*  
(sumber: *instagram @pixelmima*)



**Gambar 4.4**

Referensi proporsi badan dan dimensi *sprite*  
(sumber: *instagram @angrysnail*)

Referensi selanjutnya yang digunakan untuk pembuatan karya *sprite* adalah karya artis pixel di sosial media *Instagram @angrysnail*. Karya artis asal Rusia ini mengutamakan unsur minimalis dengan dimensi pixel yang kecil. Selain itu proporsi yang ditampilkan dirasa pas untuk pembuatan *sprite*. Selain menjadikan proporsi dan dimensi sebagai referensi, pose yang ditampilkan juga dijadikan referensi. Pose-pose yang unik bisa menarik perhatian audiens untuk lebih memperhatikan ilustrasi yang ditampilkan. Artis ini juga sedikit mempengaruhi dalam pemilihan skema warna ilustrasi *sprite*.

Referensi karya terakhir menginspirasi penulis untuk membuat *title card* dari Prajurit Bregada. Karya tersebut adalah ilustrasi *thumbnail* dari artis pixel *instagram* @*mr.valenberg* yang membuat ilustrasi pixel dengan warna yang kontras. Karya yang disajikan dalam bingkai *landscape* terlihat menarik. Proporsi dan dimensi yang dibuat tidak memiliki patokan khusus. Karya yang terbentuk terkesan *random* namun tetap menarik untuk dilihat.



## Gambar 4.5

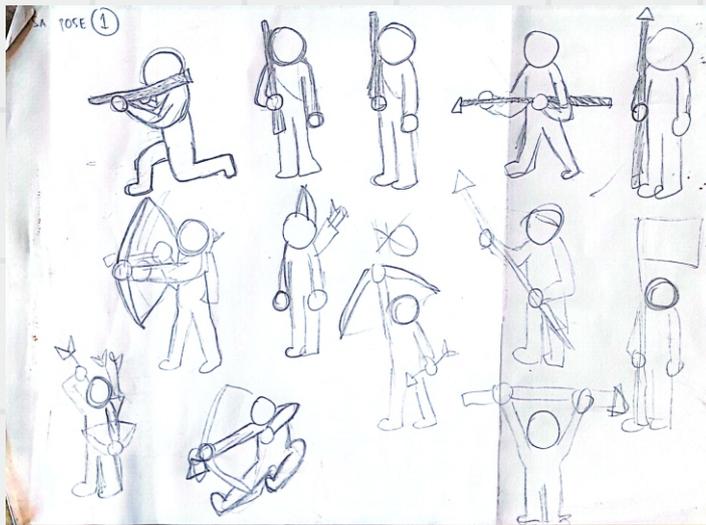
Referensi *title card*

(sumber: *instagram* @*Mr.Valenberg*)



## B. Rough Design .....

Sebagai proses awal perancangan ilustrasi, dibuat beberapa sketsa untuk menentukan pose dan proporsi ilustrasi. Sketsa tersebut ditampilkan sebagai berikut:

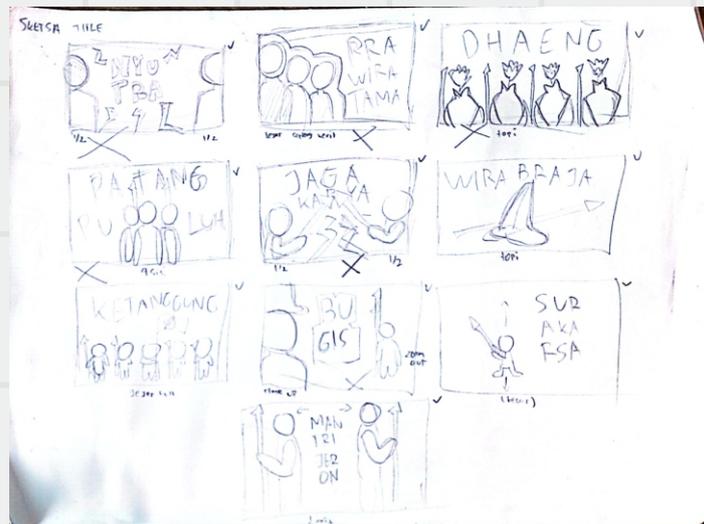


**Gambar 4.6**

Sketsa pose  
(sumber: dokumen pribadi)

**Gambar 4.7**

Sketsa title card  
(sumber: dokumen pribadi)



## C. Alternative Design

Setelah proses sketsa, dilakukan pembuatan ilustrasi secara digital. Pembuatan ilustrasi tidak lepas dari proses *trial and error* untuk menentukan mana ilustrasi yang terbaik. Terdapat 3 alternatif untuk pembuatan desain *avatar*. Ditinjau dari proporsi dan *style* ilustrasi. Alternatif yang dibuat yaitu:



**Gambar 4.8**

Alternatif Proporsi Desain  
(sumber: dokumen pribadi)

Dipilih desain yang paling kanan karena proporsinya yang tepat. Selanjutnya dibuat 3 alternatif desain yang menunjukkan seberapa tajam pixel yang dibuat. Dari 3 desain, dipilih 2 untuk dijadikan karya. Desain yang tajam menjadi *avatar* dan desain yang sederhana menjadi *sprite*.

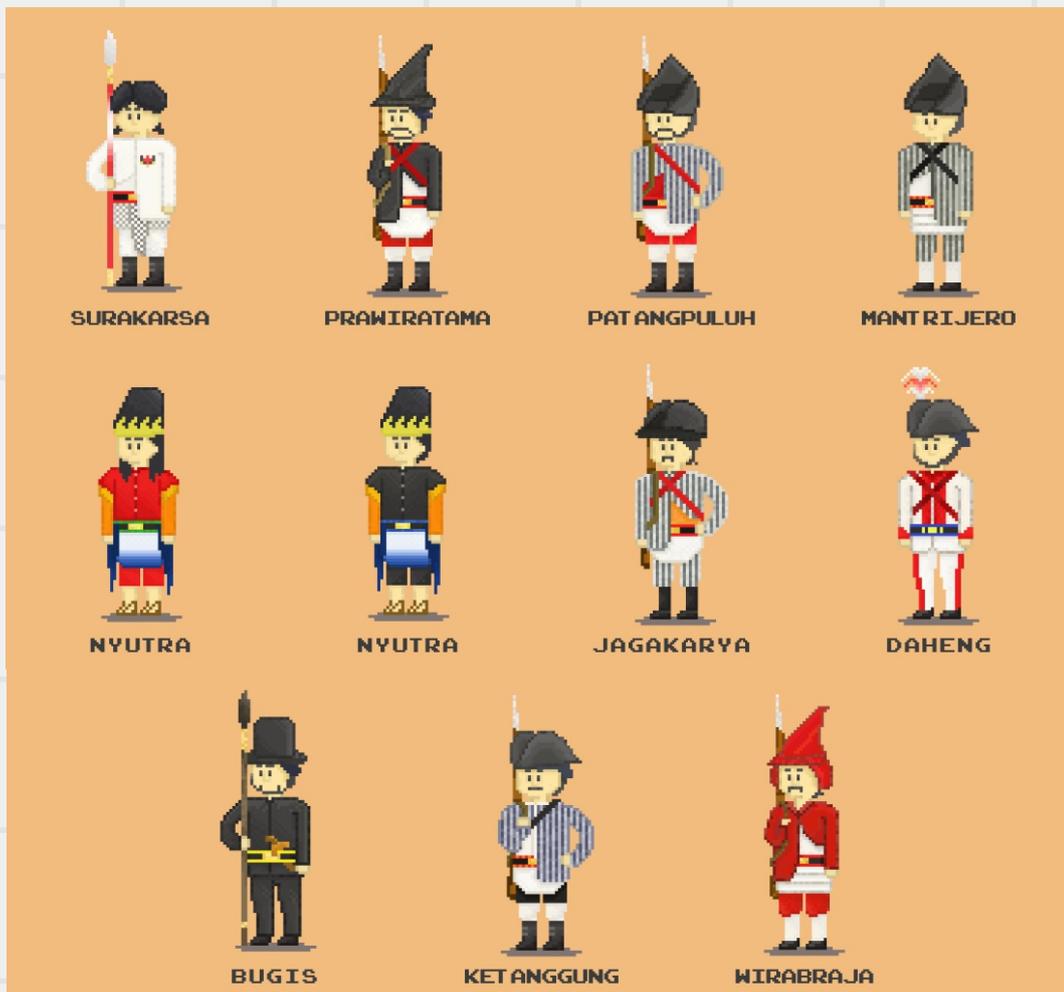
**Gambar 4.9**

Alternatif desain final  
(sumber: dokumen pribadi)



## C. Final Design

Setelah didapat satu karya yang pas, karya tersebut lalu dijadikan *template*. Proses selanjutnya adalah mengubah pakaian, warna pakaian dan aksesoris sesuai dengan karakteristik masing-masing Bregada hingga diperoleh karya final. Karya final yang dibuat berjumlah 32 ilustrasi dengan rincian 11 ilustrasi *avatar*, 11 ilustrasi *sprite* dan 10 ilustrasi *title card*. Karya yang dibuat sebagai berikut:



**Gambar 4.10**

Desain final *avatar* (a) Surakarsa, (b) Prawiratama, (c) Patangpuluh, (d) Mantrijero; (e) Nyutra Merah, (f) Nyutra Hitam, (g) Jagakarya, (h) Daheng, (i) Bugis, (j) Ketanggung dan (h) Wirabraja

(sumber: dokumen pribadi)

Ilustrasi *sprite* yang dibuat memiliki bermacam-macam *background* dan *frame*. Pertimbangan dalam memilih warna ini didasari oleh warna kontras yang membuat desain ilustrasi lebih menonjol. Hal ini dikarenakan ilustrasi *sprite* tidak memiliki *border* sehingga rawan untuk kabur/warnanya membaur bila salah memilih warna *background*



### Gambar 4.11

Desain final *sprite* (a) Surakarsa, (b) Prawiratama, (c) Patangpuluh, (d) Mantrijero; (e) Nyutra Merah, (f) Nyutra Hitam, (g) Jagakarya, (h) Daheng, (i) Bugis, (j) Ketanggung dan (k) Wirabraja

(sumber: dokumen pribadi)

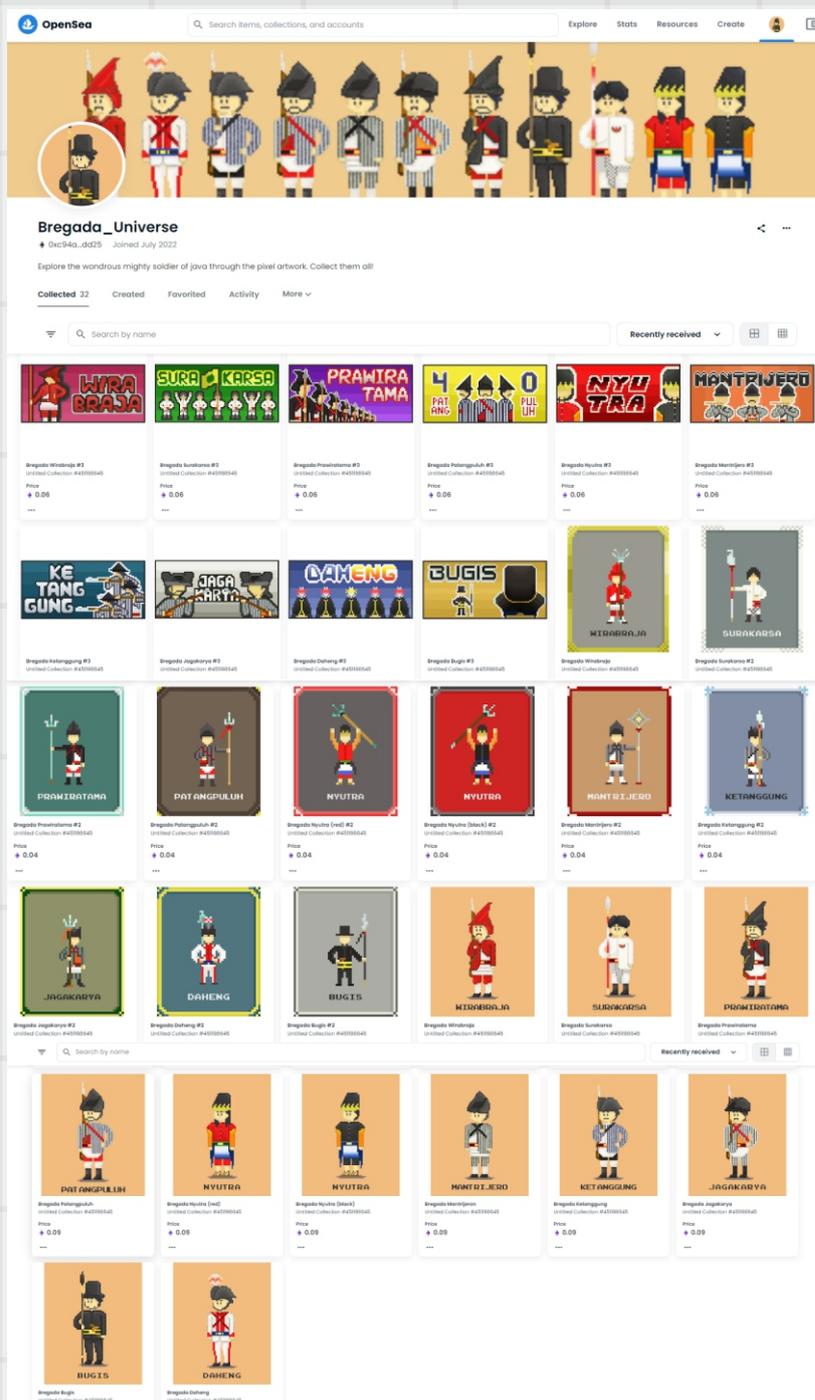
Untuk konsep background pada desain *title card* juga mengutamakan aspek kontras sehingga karya piel Bregada bisa terlihat menjadi *center of view*. Pemilihan warna tersebut secara acak. Tidak ada arti khusus untuk warna-warna yang dipilih sebagai *background*



**Gambar 4.12**

Desain final *sprite* (a) Surakarsa, (b) Prawiratama, (c) Patangpuluh, (d) Mantrijero; (e) Nyutra, (f) Jagakarya, (g) Daheng, (h) Bugis, (i) Ketanggung dan (j) Wirabraja

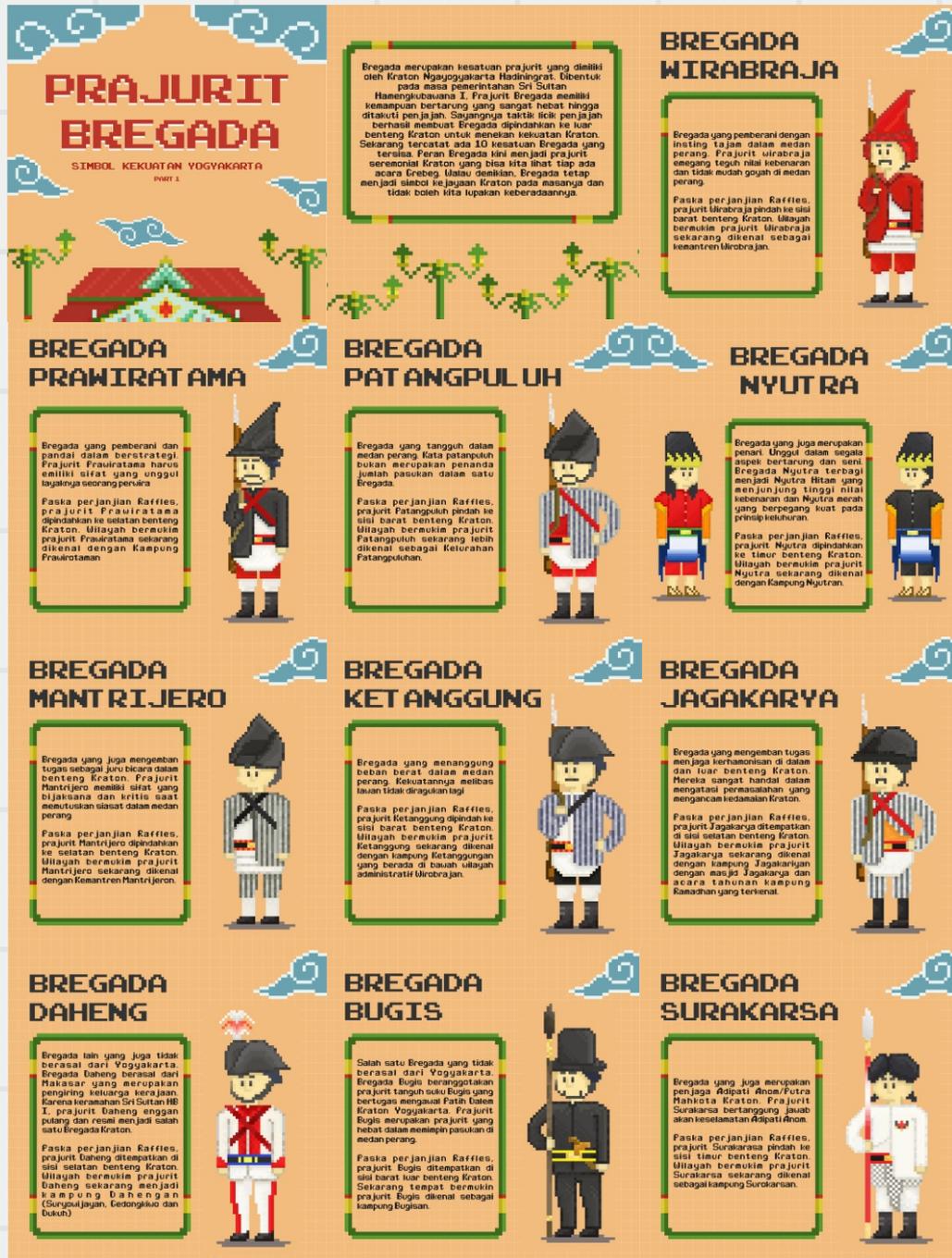
(sumber: dokumen pribadi)



## Gambar 4.13

Desain akhir yang sudah di unggah ke situs *opensea.io* sebagai aset digital NFT

(sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 4.14**

Percobaan aplikasi aset digital pada *feed* sosial media *instagram*

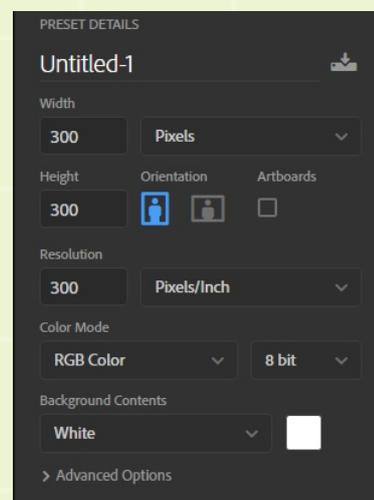
(sumber: dokumen pribadi)

# LAMPIRAN

## Cara Membuat Ilustrasi Pixel .....

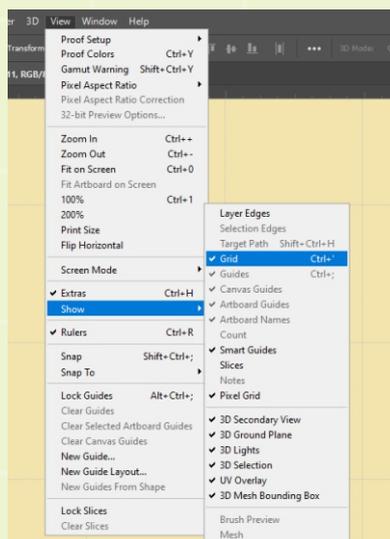
Sebagai data tambahan, penulis memasukan cara membuat ilustrasi *pixel*. Ilustrasi Pixel bisa dibuat di berbagai macam perangkat lunak. Yang penulis gunakan adalah *Adobe Photoshop* menggunakan *pencil tool* sebagai piranti utamanya. Berikut tips dan cara membuat ilustrasi pixel:

**Membuat lembar kerja yang sesuai.** Sejatinya dalam membuat karya pixel tidak perlu menggunakan lembar kerja yang terlalu besar. Penulis menyarankan menggunakan *canvas* ukuran 300 x 300 pixel sudah cukup. Untuk resolusi yang digunakan tergantung dengan ketajaman pixel yang diinginkan. Semakin besar maka akan semakin jelas.



**Gambar 5.1**

Windows halaman baru di *Photoshop*  
(sumber: dokumen pribadi)

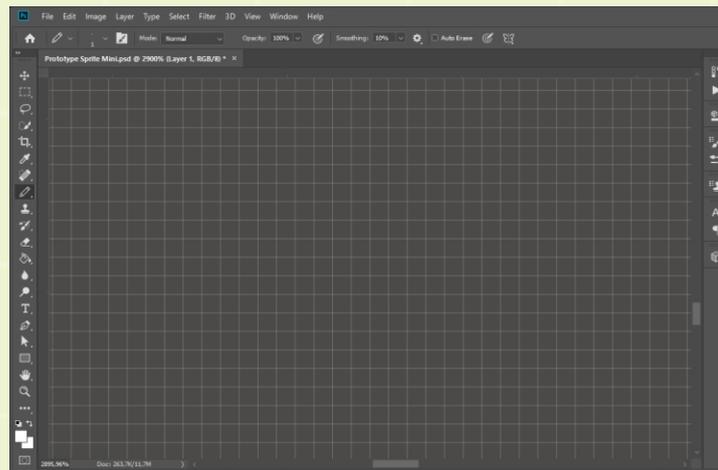


**Gambar 5.2**

cara menampilkan grid di *Photoshop*  
(sumber: dokumen pribadi)

**Menampilkan *Grid*.** Hal yang penting dalam membuat karya pixel adalah *Grid*. *Grid* berfungsi seperti garis bantu yang akan membantu untuk mengawasi karya pixel agar tetap sesuai, rapi dan proporsional dalam segi garis, lengkung dan bentuk agar tetap berwujud.

**Mengatur *tools* & memulai berkarya.** Dalam pembuatan pixel, *tools* utama yang digunakan yaitu *pencil tool* dan *eraser tool*. Pastikan ukuran keduanya diatur di angka 1 atau ukuran terkecil. Selanjutnya lakukan *zoom in* pada bidang kerja hingga maksimal. Pembuatan pixel dilakukan dengan menyusun satu per satu bit (persegi) menggunakan *pencil tool* di dalam *canvas* dengan bantuan *grid* hingga membentuk suatu objek. Pastikan *background* berwarna kontras agar objek yang dibuat terlihat. Bila ingin melihat hasil akhir karya, cukup dengan *zoom out* hingga terlihat karya.



**Gambar 5.3**

*Canvas pada Photoshop*  
(sumber: dokumen pribadi)

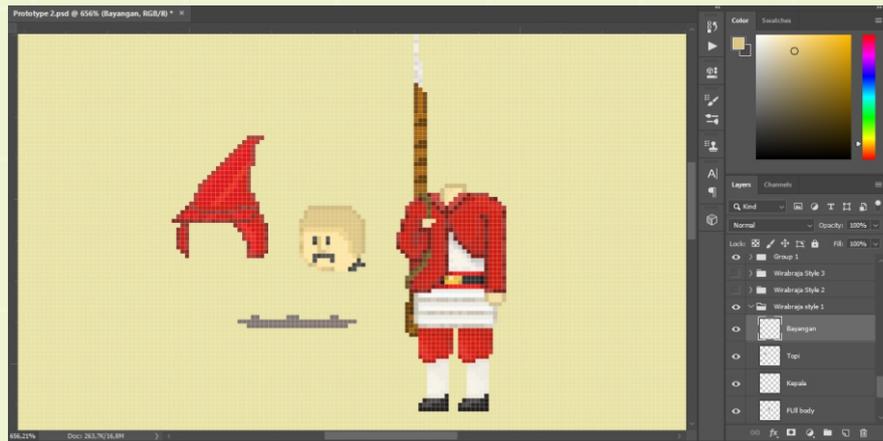
**Membuat Proporsi.** Karya penulis dimulai dengan membuat proporsi dari referensi yang ada. Proporsi digunakan untuk menentukan seberapa besar badan, kepala, kaki karya yang akan dibuat.



**Gambar 5.4**

Membuat proporsi  
(sumber: dokumen pribadi)

**Master Desain.** Proses pembuatan karya pixel bisa dibilang cukup memakan waktu. Penulis memulai dari mengatur proporsi, kemudian pewarnaan menggunakan warna dasar solid; dilanjutkan dengan *bordering* atau *lining* yaitu memberi warna tepi; langkah terkakhir adalah memberi detail seperti bayangan, *highlight* atau lekukan kain. Pastikan tiap bagian dibuat dalam *layer* yang berbeda. Hasil pertama bisa dijadikan *master*. Untuk karya selanjutnya cukup mengubah warna dan detail dari *master* saja tidak perlu dari awal membuat badan baru.



## Gambar 5.5

membuat *master* desain  
(sumber: dokumen pribadi)



## Gambar 5.6

Memperbesar ukuran karya  
(sumber: dokumen pribadi)

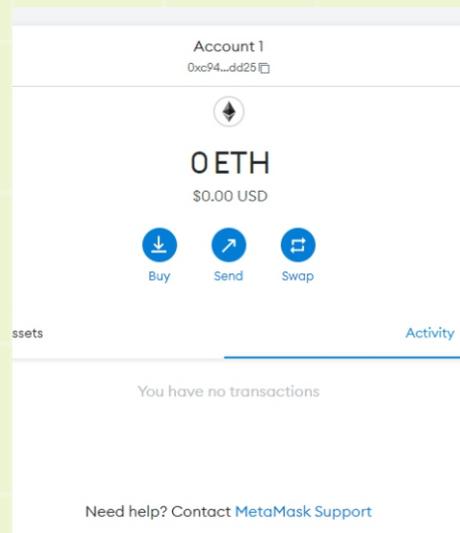
**Memperbesar.** Karya pixel yang dihasilkan masih belum sepenuhnya jadi karena ukurannya yang sangat kecil. Karya perlu dibesarkan (*transform*) agar bisa dilihat maksimal di berbagai media. Hal yang perlu dilakukan sebelumnya adalah mengubah *interpolation* menjadi *nearest neighbor* untuk menghindari karya yang pecah saat dibesarkan.

## Cara Mengunggah NFT

Sebagai data tambahan lain, penulis juga memasukan tata cara untuk *upload* NFT di *platform opensea.io* agar kedepannya bila ada mahasiswa STSRD VISI lain yang juga ingin mengunggah bisa mengikuti tata cara ini dengan mudah. Hal yang perlu diketahui bahwa cara mengunggah NFT akan berbeda bila *platform* yang digunakan berbeda juga.

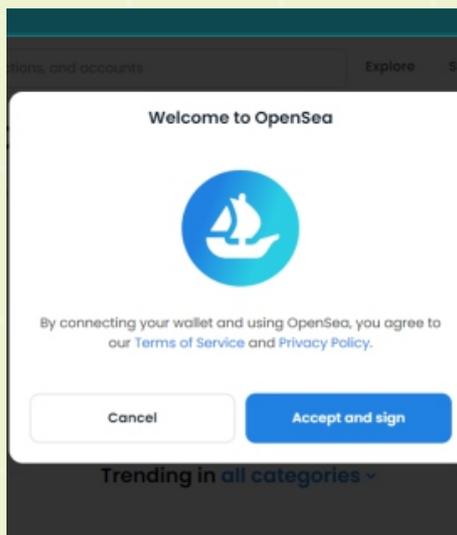
### Membuat Akun dompet *crypto*.

Dompet *crypto* yang penulis gunakan adalah Metamask karena penulis ingin bertransaksi NFT menggunakan mata uang *polygon*. Caranya hanya perlu mencari di *Google* “install Metamask” dan menginstall *plugin* di *web browser* dengan menggunakan *email* yang aktif. Perlu diketahui bahwa mata uang yang berbeda memerlukan dompet *crypto* yang berbeda juga.



**Gambar 5.7**

Akun dompet *crypto metamask*  
(sumber: dokumen pribadi)

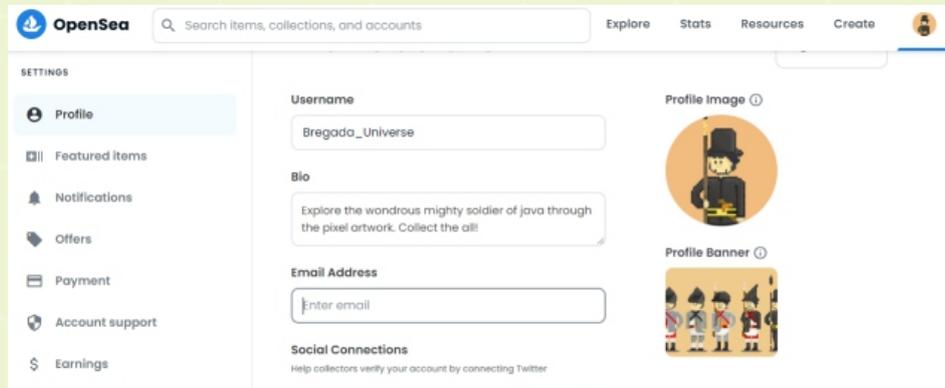


**Gambar 5.8**

menautkan akun dompet *crypto*  
(sumber: dokumen pribadi)

**Menautkan akun Dompet *Crypto* dengan *Opensea.io*.** Buka *opensea.io* di *web broser* kemudian klik profil di pojok kanan atas untuk tersambung ke haaman profil. Bila sudah, kamu akan diminta untuk menghubungkan *opensea.io* dengan dompet *crypto* yang dimiliki. Klik “*register*” hingga muncul *pop up* dari *plugin*. Bila sudah muncul klik *sign* dan kamu sudah memiliki akun *opensea.io*

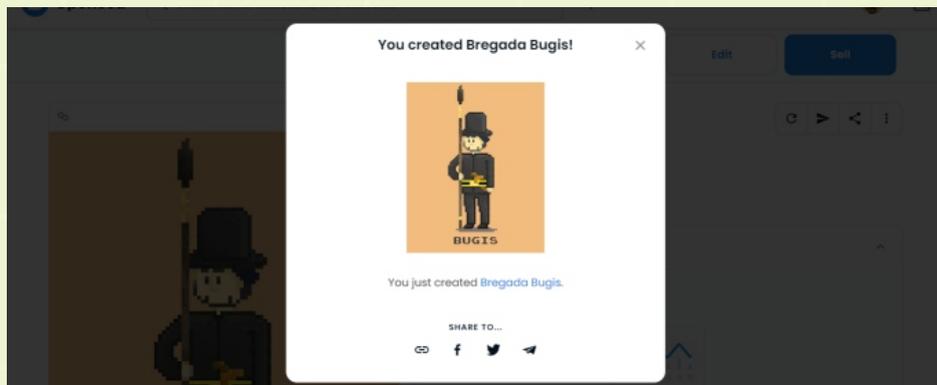
**Mengatur data profil.** Atur profil yang akan dibuat sesuai kehendak. Mulai dari nama, foto profil, foto *banner* hingga biodata.



## Gambar 5.9

Profil akun *opensea.io*  
(sumber: dokumen pribadi)

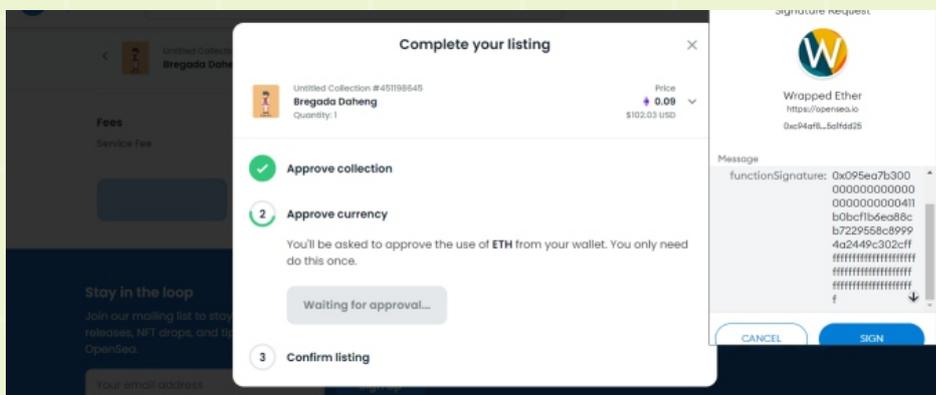
**Mengunggah karya/*Minting*.** Bila profil sudah terisi, langkah selanjutnya adalah mengunggah karya. Klik tombol “*create*” di bagian kanan atas. Unggah karya dan masukan data yang diperlukan seperti deskripsi, tab koleksi dan tab kategori. JANGAN LUPA untuk mengubah mata uang menjadi *polygon* bila menggunakan dompet *crypto metamask*. Platform *opensea.io* menggunakan ETH sebagai mata uang *default*-nya. Bila sudah klik “*complete*” dan harus verifikasi *captcha* dahulu.



## Gambar 5.10

*Minting* karya NFT  
(sumber: dokumen pribadi)

**Menjual karya/Listing.** Bila sudah diunggah, langkah selanjutnya adalah menjual NFT/Listing. Caranya dengan klik tombol “sell” berwarna biru di atas kanan halaman NFT. Selanjutnya akan diminta informasi mengenai harga NFT. Setelah menentukan harga klik “complete listing” dan akan muncul *pop up plugin* dompet *crypto* untuk mengkonfirmasi penjualanmu. Klik “sign” pada *pop up* yang muncul maka NFT sudah berhasil diunggah dan dijual



**Gambar 5.11**

*Listing karya NFT  
(sumber: dokumen pribadi)*

# DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanta. 2017. *Perajurit Keraton Yogyakarta*. <https://begawanariyanta.wordpress.com/2012/07/06/perajurit-keraton-yogyakarta/> (diakses pada 14 Agustus 2022 pukul 22.30)
- Dwiyanto, D. 2009. *Kraton Yogyakarta: Sejarah, Nasionalisme, & Teladan Perjuangan Yogyakarta: Paradigma Indonesia*.
- Fajar. A. 2021. *Perancangan Digital Aset NFT Sebagai Pengenalan Tokoh Budaya Jawa Yogyakarta di Media Seni Digital*. Yogyakarta: STSRD VISI.
- Liputan6. 2022. *Lagi Naik Daun Yuk Kenali 6 Marketplace NFT Karya Anak Bangsa*. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4863934/lagi-naik-daun-yuk-kenali-6-marketplace-nft-karya-anak-bangsa> (diakses pada 28 Juni 2022 pukul 21.30)
- Heryanto, F. 2004. *Mengenal Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Yogyakarta: Warna Grafika.
- Roem, et al. 1982. *Tahta Untuk Rakyat: Celah-Celah Kehidupan Sultan Hamengkubuwono IX*. Jakarta: Gramedia.
- Soelarto, B. 1993. *Garebeg Di Kasultanan Yogyakarta*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Suharmaji, L. 2020. *Geger Sepoy: Sejarah Kelam Perseteruan Inggris dan Keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Araska.
- Suryanto, D. 2014. *Foto Mural: Mural Prajurit Keraton Ngayogyakarta*. <https://www.solopos.com/foto-mural-mural-prajurit-keraton-ngayogyakarta-504097> (diakses pada 28 Juni 2022 pukul 21.30).
- Suwito, Y. S., dkk. 2009. *Prajurit Kraton Yogyakarta Filosofi Dan Nilai Budaya Yang Terkandung Didalamnya*. Yogyakarta: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan.