

PERANCANGAN *CONCEPT ART PLATFORMER GAME*

TIMUN MAS

SKRIPSI



disusun oleh

Fajar Latif Muttaqin

16.11.0414

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

PERANCANGAN *CONCEPT ART PLATFORMER GAME*

TIMUN MAS

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

Fajar Latif Muttaqin

16.11.0414

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN *CONCEPT ART PLATFORMER GAME* TIMUN MAS

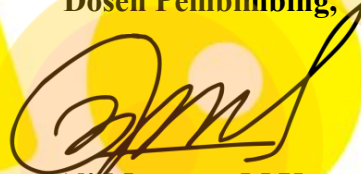
yang disusun dan diajukan oleh

Fajar Latif Muttaqin

16.11.0414

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Januari 2023

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, M.Kom

NIK. 190302192

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN *CONCEPT ART PLATFORMER GAME* TIMUN MAS

yang disusun dan diajukan oleh

Fajar Latif Muttaqin

16.11.0414

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302332

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

Ali Mustopa, M.Kom.
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Maret 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fajar Latif Muttaqin

NIM : 16.11.0414

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan *Concept Art Platformer Game Timun Mas*

Dosen Pembimbing : Ali Mustopa, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 7 Maret 2023

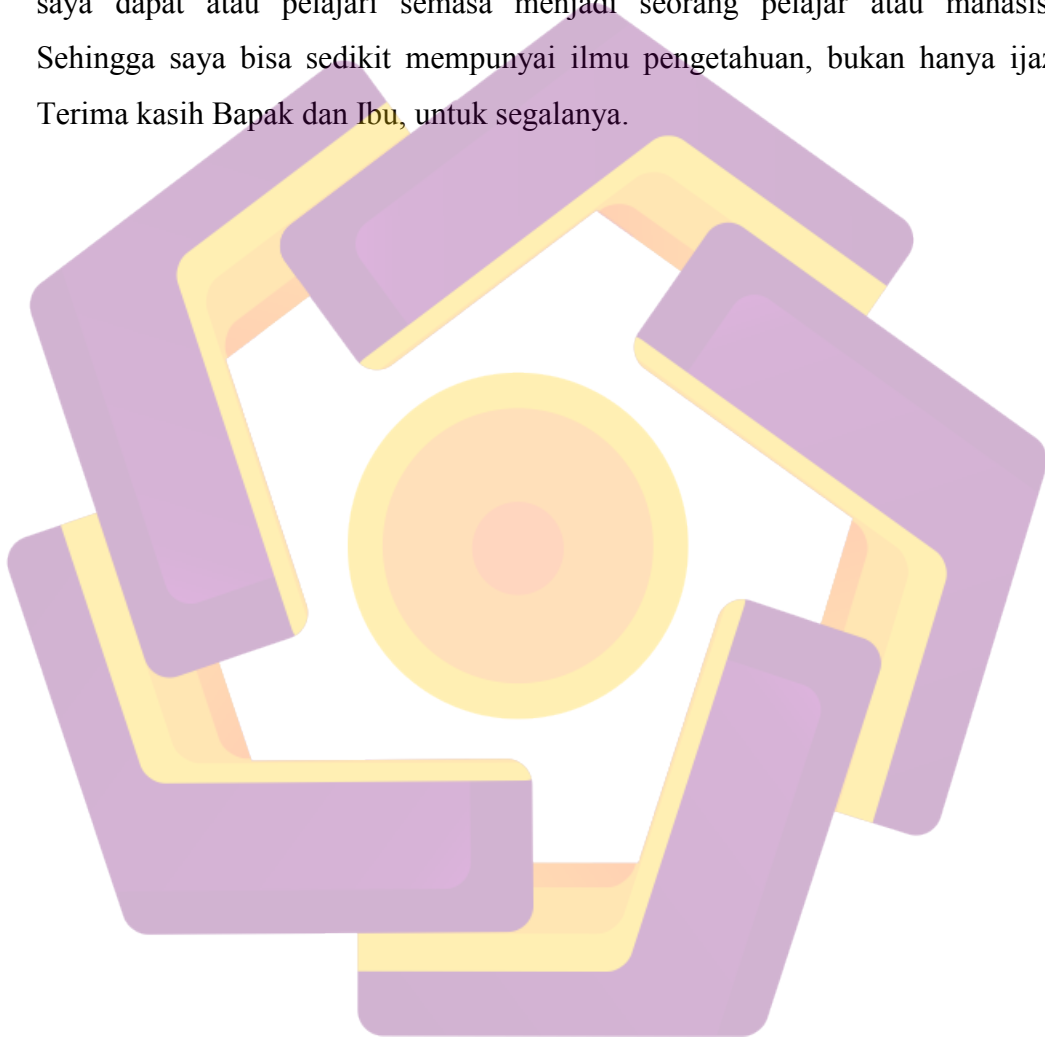
Yang Menyatakan,



Fajar Latif Muttaqin

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya dedikasikan kepada kedua orang tua yang sangat saya cintai, yang sudah memberi izin, waktu, tenaga, dan banyak hal untuk saya belajar secara otodidak, mengejar ketertinggalan ilmu dan pengetahuan yang tidak pernah saya dapat atau pelajari semasa menjadi seorang pelajar atau mahasiswa. Sehingga saya bisa sedikit mempunyai ilmu pengetahuan, bukan hanya ijazah. Terima kasih Bapak dan Ibu, untuk segalanya.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena telah memberikan banyak anugerah ilmu, rezeki, rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Perancangan Concept Art Platformer Game Timun Mas** dengan baik. Salam dan salawat penulis kepada Rasullullah Muhammad SAW.

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, antara lain:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom, selaku ketua program Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M. Kom., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan nasihat selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu saat menempuh pendidikan.
5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari tidak lepas dari kekurangan, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 7 Maret 2023

Fajar Latif Muttaqin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	IX
INTISARI	XIII
ABSTRACT	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Perancangan	3
1.7 Sistematika Perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Kajian Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Pengertian <i>Concept Art</i>	6
2.2.2 Kemampuan Dasar Untuk Membuat <i>Concept Art</i>	6
2.2.3 Fungsi <i>Concept Art</i>	11
2.2.4 Tahapan Membuat <i>Concept Art</i>	11
2.2.5 Jenis <i>Concept Art</i>	12

2.2.6 Contoh <i>Concept Art</i>	14
2.2.7 Pengertian <i>Video Game</i>	17
2.2.8 <i>Video Game Platform</i>	17
2.2.9 Jenis <i>Video Game</i>	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Analisis Observasi	26
3.1.1 Gambaran Umum	26
3.1.2 Referensi	34
3.1.3 Gaya Visual	36
3.2 Alat Dan Bahan	37
3.3 Konsep <i>Game</i>	39
3.3.1 <i>Game Overview</i>	39
3.3.2 <i>Game Setting</i>	39
3.3.3 <i>Gameplay</i>	42
3.3.4 <i>Design And Art</i>	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Implementasi	49
4.1.1 Pembuatan <i>Speed Painting</i>	49
4.1.2 Pembuatan <i>Mood Board</i>	52
4.1.3 Pembuatan <i>Color Study</i>	57
4.1.4 Pembuatan <i>Sketches Dan Line Drawing</i>	61
4.1.5 Proses <i>Inking, Coloring, Dan Shading</i>	80
4.1.6 Hasil Akhir	85
BAB V PENUTUP	99
5.2 Kesimpulan	99
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Concept Art</i> Karakter Utama	14
Gambar 2.2 Contoh <i>Concept Art</i> Karakter Musuh	15
Gambar 2.3 Contoh <i>Concept Art</i> Peralatan	15
Gambar 2.4 Contoh <i>Concept Art Environment</i>	16
Gambar 2.5 Contoh <i>Concept Art NPC</i>	16
Gambar 2.6 Contoh <i>Concept Art</i> Kendaraan	17
Gambar 2.7 <i>Personal Computer</i>	18
Gambar 2.8 <i>Console Playstation</i>	18
Gambar 2.9 <i>Handheld Console</i> Nintendo 3DS	19
Gambar 2.10 <i>Smartphone</i>	19
Gambar 2.11 <i>Shooter Video Game</i>	20
Gambar 2.12 <i>Adventure Video Game</i>	20
Gambar 2.13 <i>Puzzle Video Game</i>	21
Gambar 2.14 <i>Simulation Video Game</i>	21
Gambar 2.15 <i>Sport Video Game</i>	22
Gambar 2.16 <i>Hack And Slash Video Game</i>	22
Gambar 2.17 <i>RPG Video Game</i>	23
Gambar 2.18 <i>RTS Video Game</i>	24
Gambar 2.19 <i>MOBA Video Game</i>	24
Gambar 2.20 <i>Platformer Video Game</i>	25
Gambar 3.1 Karakter <i>Castle Crasher</i>	34
Gambar 3.2 <i>Video Game Castle Crasher</i>	34
Gambar 3.3 <i>Down In Bermuda</i>	35
Gambar 3.4 <i>Environment Down In Bermuda</i>	35
Gambar 3.5 Contoh Karakter <i>Chibi</i>	36
Gambar 3.6 <i>Flowchart UI</i>	48
Gambar 4.1 <i>Speed Painting</i> Karakter Timun Mas Dan Simbok	49
Gambar 4.2 <i>Speed Painting</i> Karakter Petapa Dan Raksasa	50
Gambar 4.3 <i>Speed Painting</i> Ular Dan Kelelawar	50

Gambar 4.4 <i>Speed Painting</i> Laba-Laba Dan Buaya	51
Gambar 4.5 <i>Speed Painting Equipments</i>	51
Gambar 4.6 <i>Speed Painting Environment</i> Siang Hari, Sore Hari, Dan Menjelang Malam Hari	52
Gambar 4.7 <i>Mood Board</i> Karakter Timun Mas Dan Simbok	53
Gambar 4.8 <i>Mood Board</i> Karakter Raksasa Dan Petapa	54
Gambar 4.9 <i>Mood Board Enemies</i> Ular Dan Kelelawar	55
Gambar 4.10 <i>Mood Board Enemies</i> Buaya Dan Laba-Laba	56
Gambar 4.11 <i>Mood Board Environment</i> Siang dan Sore Hari	57
Gambar 4.12 <i>Mood Board Environment</i> Menjelang Malam	57
Gambar 4.13 <i>Color Study</i> Karakter Timun Mas Dan Simbok	58
Gambar 4.14 <i>Color Study</i> Karakter Petapa Dan Raksasa	59
Gambar 4.15 <i>Color Study</i> Ular dan Kelelawar	59
Gambar 4.16 <i>Color Study</i> Buaya Dan Laba-Laba	60
Gambar 4.17 <i>Color Study Environment</i> Siang Dan Sore Hari	60
Gambar 4.18 <i>Color Study Environment</i> Menjelang Malam Hari	61
Gambar 4.19 Eksplorasi Sketsa Kepala Timun Mas	62
Gambar 4.20 Eksplorasi Sketsa Kepala Simbok	62
Gambar 4.21 Eksplorasi Sketsa Kepala Petapa	63
Gambar 4.22 Eksplorasi Sketsa Kepala Raksasa	63
Gambar 4.23 Eksplorasi Bentuk Ular	64
Gambar 4.24 Eksplorasi Bentuk Kelelawar	64
Gambar 4.25 Eksplorasi Bentuk Buaya	65
Gambar 4.26 Eksplorasi Bentuk Laba-Laba	65
Gambar 4.27 Eksplorasi Bentuk Kantong	65
Gambar 4.28 Eksplorasi Bentuk <i>Items</i>	66
Gambar 4.29 Eksplorasi <i>Environment</i> Siang Hari	66
Gambar 4.30 Eksplorasi <i>Environment</i> Sore Hari	67
Gambar 4.31 Eksplorasi <i>Environment</i> Malam Hari	67
Gambar 4.32 Eksplorasi Badan Timun Mas	68
Gambar 4.33 Eksplorasi Badan Simbok	69

Gambar 4.34 Eksplorasi Badan Petapa	69
Gambar 4.35 Eksplorasi Badan Raksasa	70
Gambar 4.36 Sketsa Samping Timun Mas	70
Gambar 4.37 Sketsa Samping Simbok	71
Gambar 4.38 Sketsa Samping Raksasa	71
Gambar 4.39 <i>Line Drawing</i> Timun Mas	72
Gambar 4.40 <i>Line Drawing</i> Simbok	72
Gambar 4.41 <i>Line Drawing</i> Petapa	73
Gambar 4.42 <i>Line Drawing</i> Raksasa	73
Gambar 4.43 <i>Line Drawing</i> Ular	74
Gambar 4.44 <i>Line Drawing</i> Kelelawar	74
Gambar 4.45 <i>Line Drawing</i> Buaya	74
Gambar 4.46 <i>Line Drawing</i> Laba-Laba	75
Gambar 4.47 <i>Line Drawing Environment</i> Siang Hari	75
Gambar 4.48 <i>Line Drawing Environment</i> Sore Hari	76
Gambar 4.49 <i>Line Drawing Environment</i> Menjelang Malam Hari	76
Gambar 4.50 <i>Refinement</i> Timun Mas	77
Gambar 4.51 <i>Refinement</i> Petapa	77
Gambar 4.52 <i>Refinement</i> Raksasa	78
Gambar 4.53 <i>Refinement</i> Ular	78
Gambar 4.54 <i>Refinement</i> Kelelawar	79
Gambar 4.55 <i>Refinement</i> Buaya	79
Gambar 4.56 <i>Refinement</i> Laba-Laba	79
Gambar 4.57 <i>Refinement</i> Kantong	80
Gambar 4.58 <i>Refinement Items</i>	80
Gambar 4.59 <i>Ink Line</i> Timun Mas	81
Gambar 4.60 <i>Coloring</i> Timun Mas	81
Gambar 4.61 <i>Shading</i> Timun Mas	82
Gambar 4.62 <i>Highlight</i> Timun Mas	82
Gambar 4.63 <i>Export</i> Dari Procreate	83
Gambar 4.64 <i>Export</i> Dari Photoshop	83

Gambar 4.65 <i>Tracing</i> Gambar Illustrator	84
Gambar 4.66 <i>Color Correction</i> Illustrator	84
Gambar 4.67 <i>Texturing</i> Photoshop	85
Gambar 4.68 Timun Mas	86
Gambar 4.69 <i>Color Pallette</i> Karakter Timun Mas	86
Gambar 4.70 Simbok	87
Gambar 4.71 <i>Color Pallette</i> Karakter Simbok	87
Gambar 4.72 Petapa	88
Gambar 4.73 <i>Color Pallette</i> Karakter Petapa	88
Gambar 4.74 Raksasa	89
Gambar 4.75 <i>Color Pallette</i> Karakter Raksasa	89
Gambar 4.76 Ular	90
Gambar 4.77 <i>Color Pallette</i> Ular	90
Gambar 4.78 Kelelawar	91
Gambar 4.79 <i>Color Pallette</i> Kelelawar	91
Gambar 4.80 Buaya	92
Gambar 4.81 <i>Color Pallette</i> Buaya	92
Gambar 4.82 Laba-Laba	93
Gambar 4.83 <i>Color Pallette</i> Laba-Laba	93
Gambar 4.84 Kantong	93
Gambar 4.85 <i>Color Pallette</i> Kantong	94
Gambar 4.86 <i>Equipments</i>	94
Gambar 4.87 <i>Color Pallette Equipments</i>	95
Gambar 4.88 <i>Environment</i> Siang Hari	95
Gambar 4.89 <i>Color Pallette Environment</i> Siang Hari	96
Gambar 4.90 <i>Environment</i> Sore Hari	96
Gambar 4.91 <i>Color pallette Environment</i> Sore Hari	97
Gambar 4.92 <i>Environment</i> Menjelang Malam Hari	97
Gambar 4.93 <i>Color Pallette Environment</i> Menjelang Malam Hari Hari	98

INTISARI

Timun Mas adalah cerita rakyat yang sering kita temui dibuku-buku cerita rakyat nusantara. Seiring dengan teknologi yang terus berkembang pesat, penyajian cerita tentang Timun Mas ini akan menarik jika diperkenalkan kembali menggunakan media yang modern agar lebih menggugah minat generasi muda saat ini untuk mengenal cerita rakyat nusantara. Terlebih lagi, generasi muda sekarang lebih familiar dengan media digital yang ada saat ini, salah satunya adalah *video game*.

Perancangan *concept art platformer game* Timun Mas ini akan menjadi representasi dari ide dan juga desain yang nantinya dapat digunakan untuk referensi pembuatan *platformer game* Timun Mas. Dengan *genre platformer* ini, pemain dapat berpetualang menggunakan karakter Timun Mas sebagai karakter utama untuk menghadapi rintangan, musuh, dan objek lain yang ditampilkan.

Dengan perancangan *concept art* ini, diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan antusiasme masyarakat dalam mengenal dan melestarikan cerita rakyat nusantara, karena sudah merupakan tanggung jawab kita bersama untuk melestarikan cerita rakyat yang ada, agar eksistensinya bisa terus terjaga dan tidak hilang karena perkembangan zaman.

Kata kunci: *concept art, game, platformer, Timun Mas*

ABSTRACT

Timun Mas is a folk tale that we often encounter in folklore books of the archipelago. Along with technology that continues to develop rapidly, the presentation of the story about Timun Mas will be interesting if it is reintroduced using modern media to further arouse the interest of today's young generation to get to know the folklore of the archipelago. Moreover, the younger generation is now more familiar with existing digital media, one of which is video games.

The design of the Timun Mas concept art platformer game will be a representation of the idea and also the design that can later be used as a reference for making the platformer game Timun Mas. With this platformer genre, players can go on an adventure using the Timun Mas character as the main character to face obstacles, enemies, and other objects that are displayed.

By designing this concept art, it is hoped that it can become a means to increase the enthusiasm of the community in recognizing and preserving the folklore of the archipelago, because it is our collective responsibility to preserve existing folklore, so that its existence can be maintained and not lost due to the times.

Keyword: *concept art, game, platformer, Timun Mas*

