

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 *visual guide* yang nantinya dapat digunakan untuk referensi dan juga panduan untuk tim produksi membuat *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.

Concept art sendiri adalah salah satu bentuk produksi ilustrasi untuk memvisualkan sebuah ide yang sebelumnya hanya berwujud sebagai tulisan kata-kata atau gagasan yang ada pada pikiran seseorang, menjadi sebuah film, *video games*, animasi, dan buku komik. Selain itu, *concept art* juga banyak digunakan untuk bidang lain seperti iklan, *music video*, produksi konser, dan pengembangan taman hiburan. Orang yang mengerjakan *concept art* biasa disebut dengan istilah *concept artist*.

Concept artist akan bekerja dari *brief* atau arahan dari *director* atau *art director* untuk merubah dan mentranslasikan sebuah ide menjadi sebuah bentuk visual yang dapat digunakan untuk mengevaluasi potensi dari sebuah proyek, dan mengembangkan konsepnya lebih jauh lagi. Singkatnya, tugas dari *concept artist* adalah untuk membantu memvisualkan ide dan gagasan dari sebuah *project*.

Perancangan *concept art* dari *platformer game* Timun Mas ini berfungsi sebagai media eksplorasi dan visual direction, serta visual guide untuk tim produksi game Timun Mas membuat desain yang sesungguhnya, yang akan digunakan dalam pembuatan video game dengan *genre platformer* yang mengangkat cerita rakyat nusantara Timun Mas, sehingga dapat dibuat dan dikemas menjadi lebih menarik sebagai sumber informasi dan sarana untuk terus mengenalkan cerita rakyat nusantara kepada generasi muda.[1]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu bagaimana cara merancang *concept art platformer video game* Timun Mas yang berdasarkan pada cerita rakyat nusantara Timun Mas.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan terlalu luas, maka perlu dibatasi dengan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini hanya sebatas perancangan *concept art video game* saja, seperti desain karakter, *environment*, *item*, dan *enemy encounter*.
2. *Concept art* yang dibuat merupakan desain dan ilustrasi 2D.
3. *Concept art* yang dibuat berdasarkan cerita rakyat nusantara Timun Mas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang sebuah *concept art* yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman visual dalam produksi *platformer game* Timun Mas.
2. Merancang *concept art platformer game* Timun Mas untuk terus mengenalkan, melestarikan, dan memberi wawasan generasi muda tentang cerita rakyat nusantara.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi mahasiswa

Menjadi panduan perancangan *concept art* dan menghasilkan karya yang dapat dijadikan sebagai portofolio.

2. Manfaat bagi institusi

Dengan perancangan *concept art* ini, diharapkan dapat menjadi sumber informasi seputar panduan perancangan *concept art* untuk *video game* yang mengangkat cerita rakyat nusantara.

3. Manfaat bagi masyarakat

Memberikan pengetahuan, referensi, dan juga informasi tentang cerita rakyat nusantara Timun Mas dalam bentuk *concept art*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan dari beberapa *concept art* yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam pembuatan penelitian ini.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Penulis mencari dan mempelajari sumber bacaan yang dapat memberikan sumber informasi yang berhubungan dengan *concept art*.

1.6.1.3 Metode Literatur

Penulis melakukan pengumpulan data pustaka dengan cara mencari bahan dari buku dan referensi yang berkaitan dengan penelitian

1.6.2 Metode Perancangan

Setelah melakukan pengumpulan data dan juga analisis masalah serta analisis alat dan bahan yang dibutuhkan, selanjutnya dilakukan tahapan

perancangan berupa visualisasi konsep yang meliputi *character*, *enemy*, *equipment*, dan *environment*.

1.7 Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, dan metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, dan juga penjelasan tentang dasar teori yang mendukung perancangan dan pembuatan *concept art*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan mulai dari gambaran umum, analisis kebutuhan, dan juga *ideation* sebagai dasar ide untuk perancangan *concept art*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai proses pembuatan *concept art* yang meliputi pembuatan karakter, musuh, peralatan, dan *environment*, serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil dan perancangan *concept art* yang sudah dibuat.