

PERANCANGAN *CONCEPT ART* BERDASARKAN SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT

Steven Aldo Tjandra¹, Aristarchus Pranayama², Ryan P. Sutanto³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: stevenaldo7@gmail.com

Abstrak

Dewasa ini perkembangan *game* bertema sejarah di Indonesia sangatlah kurang karena kurangnya referensi yang dimiliki oleh *game developer* dalam mengembangkan *game* bertema sejarah. Selain itu, pelajaran sejarah susah dipelajari oleh kebanyakan orang pada usia sekolah karena pelajaran ini kurang disukai dan dianggap sebagai pelajaran yang tidak penting untuk dipelajari sekaligus membosankan. Tujuan dari perancangan *concept art* ini sebagai media untuk meningkatkan perkembangan *game* bertema sejarah serta sebagai media bantu untuk menarik minat serta mempermudah pembelajaran sejarah pada remaja berusia 15-18 tahun dengan cara penceritaan sejarah secara visual tanpa membuat orang merasa bosan dengan tulisan-tulisan sejarah tanpa gambar. Sejarah yang diangkat adalah sejarah Kerajaan Majapahit di Nusantara. Tema ini diangkat karena sejarah Kerajaan Majapahit di Indonesia masih kurang diulas (lebih banyak sejarah penjajahan Belanda dan sejarah pendudukan Jepang).

Kata Kunci: *Concept Art*, *Game*, Sejarah, Metode Pembelajaran, Kerajaan Majapahit.

Abstract

Today the development of history-themed games in Indonesia is very less due to the lack of references owned by game developers in developing the history-themed game. In addition, history lessons are hard to learn by most people at school age because they are less favored and are considered less important lessons to learn as well as boring. The purpose of designing this concept art are a medium to improve the development of history-themed games as well as a media aids to attract interest and facilitate learning history in adolescents aged 15-18 years by way of visual storytelling without making people feel bored with the writings of history without pictures. The topic is the history of Majapahit Kingdom in the Nusantara. This theme was chose because the history of the Majapahit Kingdom in Indonesia is still poorly reviewed (more about Dutch colonial history and Japanese occupation history).

Keywords: Concept Art, Game, History, Learning Method, Majapahit Kingdom.

Pendahuluan

Pada kemajuan era digital, cerita sejarah lampau Indonesia sudah mulai pudar sedikit demi sedikit. Cerita sejarah adalah sejenis cerita tradisional yang mencoba untuk menjelaskan tentang masa lalu terutama kaitannya dengan manusia maupun suatu daerah. Cerita seperti ini biasanya dapat tercantum di dokumen-dokumen, artefak peninggalan, maupun secara lisan diwariskan dari generasi ke generasi. Sejarah sendiri adalah istilah umum yang berhubungan dengan peristiwa masa lalu serta penemuan, koleksi, organisasi, dan penyajian informasi mengenai peristiwa ini. Istilah ini mencakup kosmik, geologi, dan sejarah makhluk

hidup, tetapi seringkali secara umum diartikan sebagai sejarah manusia.

Kisah Kerajaan Majapahit merupakan salah satu sejarah lampau yang ada di Indonesia. Kerajaan Majapahit sendiri merupakan kerajaan Hindu-Buddha terakhir yang menguasai Nusantara dan merupakan salah satu kerajaan terbesar dalam sejarah Indonesia. Kekuasaan Majapahit terbentang dari Jawa, Sumatra, Kalimantan, hingga wilayah Indonesia bagian timur. Kisah tentang Kerajaan Majapahit juga telah tercantum dalam novel/ roman sejarah, salah satunya dalam roman berjudul *Gajah Mada*, sebuah roman sejarah berseri yang

mengisahkan kehidupan Gajah Mada dengan ambisinya menguasai Nusantara, karya Langit Kresna Hariadi. Gajah Mada sendiri adalah seorang panglima perang dan tokoh yang sangat berpengaruh pada zaman Kerajaan Majapahit.

Kerajaan Majapahit resmi didirikan oleh Raden Wijaya pada tahun 1293 Masehi. Raden Wijaya merupakan menantu dari raja terakhir Kerajaan Singasari, Kertanegara. Kerajaan Singasari jatuh ketika Raja Kertanegara yang merupakan raja terakhir dari Kerajaan Singasari dibunuh oleh Adipati Kadiri, Jayakatwang. Setelah Singasari jatuh, Raden Wijaya beserta dua belas prajuritnya yang setia terus-menerus dikejar oleh prajurit Kadiri. Setelah menerima saran dari Adipati Madura, Arya Wiraraja, Raden Wijaya memutuskan untuk menghamba kepada Jayakatwang. Jayakatwang kemudian menganugerahkan daerah Tarik kepada Raden Wijaya untuk dikelola, Raden Wijaya mampu menjadikan daerah Tarik menjadi daerah yang ramai dan banyak orang menetap disana, serta menamainya Majapahit. *Maja* berasal dari buah maja, *pahit* berasal dari rasanya yang pahit. Raden Wijaya memiliki keinginan untuk membalaskan dendam atas kematian Raja Kertanegara, namun Arya Wiraraja menyarankan kepada Raden Wijaya untuk bersabar dan menunggu kedatangan tentara Tartar milik Kaisar Kubilai Khan. Kubilai Khan masih menyimpan dendam terhadap Kertanegara yang merusak wajah utusannya, Meng Chi dan memutuskan untuk membantu Raden Wijaya menghancurkan Kerajaan Kadiri yang dipimpin oleh Jayakatwang, mengira Raja Kadiri adalah Kertanegara. Kubilai Khan kemudian mengirim tentara Tartar sebanyak 20.000 orang dibawah pimpinan Shin Pi, Gao Xing, dan Ike Meje dan mendarat di Pulau Jawa pada tahun 1292 Masehi. Setelah Kerajaan Kadiri berhasil dihancurkan, Raden Wijaya beserta pasukan Kerajaan Majapahit balik menyerang tentara Tartar yang sedang berpesta pora dan merayakan kemenangan atas Kerajaan Kadiri. Pasukan Kerajaan Majapahit kemudian berhasil mengusir tentara Tartar dari tanah Jawa dan Raden Wijaya kemudian dinobatkan sebagai raja pertama Kerajaan Majapahit bergelar Sri Maharaja Kertajasa Jayawardhana pada tahun 1293 Masehi. Kejayaan Kerajaan Majapahit sampai pada puncaknya pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk dan Patih Gajah Mada. Pada masa pemerintahan Hayam Wuruk dan Gajah Mada, Kerajaan Majapahit melakukan ekspansi wilayah dan berhasil menaklukkan seluruh Nusantara mencakup Sumatra, Kalimantan, Semenanjung Malaya, Bali dan daerah timur Indonesia. Hayam Wuruk terkenal akan kebijaksanaan dan kemampuannya mengelola pemerintahan Majapahit dan hukum-hukum yang dibuatnya untuk masyarakat Majapahit. Sementara Gajah Mada, terkenal akan keberaniannya dan ambisinya untuk

mempersatukan Nusantara yang diucapkan dalam sumpahnya, Sumpah Palapa. Itulah beberapa ringkasan sejarah Kerajaan Majapahit.

Akan tetapi, hanya terdapat sedikit bukti fisik dari sisa-sisa Kerajaan Majapahit, antara lain beberapa prasasti dan artefak peninggalan namun sejarahnya tidak diketahui secara pasti. Sumber utama yang digunakan oleh para sejarawan adalah *Pararaton* ('Kitab Raja-raja') dalam bahasa Kawi dan *Nagarakretagama* dalam bahasa Jawa Kuno. *Pararaton* sendiri merupakan sebuah kitab naskah Sastra Jawa Pertengahan yang digubah dalam bahasa Jawa Kuno, sedangkan *Nagarakretagama* adalah syair kuno yang berasal dari Kerajaan-kerajaan lampau di Indonesia. Akibat sedikitnya bukti fisik yang ada mengenai Kerajaan Majapahit, kisah Kerajaan Majapahit yang besar ini bila dibiarkan akan semakin hilang oleh zaman dan diacuhkan oleh masyarakat Indonesia.

Dewasa ini, umumnya hal-hal yang tradisional seperti sejarah dianggap kuno dan membosankan. Sejarah nusantara pada zamannya sangat dikenal oleh setiap anak Indonesia, tapi pada zaman ini, anak-anak sudah hampir tidak pernah mendengarnya lagi. Keberadaan sejarah merupakan salah satu kekayaan budaya yang harus dipertahankan. Keberadaan sejarah sendiri sudah tergantikan oleh kisah-kisah *film* dan *game* luar negeri yang dikemas sangat baik dengan teknologi tinggi.

Film dan *Game* yang berasal dari luar negeri tidak hanya berasal dari cerita fiksi namun juga diangkat berdasarkan sejarah yang ada. Beberapa contoh *game* yang diangkat dari cerita sejarah antara lain: *Romance of Three Kingdoms* dan *Dynasty Warriors* yang diangkat dari sejarah 3 Kerajaan besar pada masanya di Tiongkok, *Nobunaga Ambitions* dan *Samurai Warriors* yang diangkat dari jaman peperangan antar *clan* di Jepang atau yang lebih dikenal dengan *Sengoku Era*, *Call of Duty* yang mengangkat kisah perjuangan tentara amerika dalam sejarah Perang Dunia 1 dan Perang Dunia 2 dan masih banyak *game* serta *film* lain yang mengangkat kisah sejarah dari negeri mereka masing-masing.

Dalam proses produksinya, pembuatan sebuah *game* terbagi jadi tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan paska produksi. Pada tahap pra produksi, konsep menjadi sebuah hal dasar yang penting dalam proses pembuatan *game*. Hal itu dikarenakan pada tahap ini semua ide dan gagasan yang dibuat akan diilustrasikan untuk digunakan dalam proses produksi. Tahap pembuatan ilustrasi tersebut biasa disebut dengan istilah *visual development / concept art*. *Concept art* tersebut mencakup mulai dari penggambaran karakter, lokasi, peralatan atau *prop*, alat transportasi, dan adegan (Galiban, n.d, para. 10-13). Menurut Raymond (2014), "*Concept art* merupakan bagian yang sangat penting pada produksi *video game* karena berbagai alasan. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, *concept art*

memberikan pedoman untuk seluruh proses pembuatan pada tahap-tahap selanjutnya” (para. 4). Dari penjelasan di atas, akan sangat menarik jika dibuat sebuah *concept art* yang mengangkat Kerajaan Majapahit. *Concept art* tersebut akan dikemas menjadi sebuah buku berisi visual-visual karakter, lokasi, dan peralatan atau *prop*, dan alat transportasi yang bisa digunakan dalam pembuatan *video game*. Buku dipilih sebagai media karena mudah digunakan dan dipahami oleh semua orang. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menarik minat para *game developer* di Indonesia untuk mengangkat Kerajaan Majapahit menjadi tema untuk sebuah *video game* dan menggunakan *concept art* ini sebagai referensi. Selain untuk referensi pembuatan *game*, *concept art* ini juga berguna untuk memperkenalkan kembali tokoh pahlawan Kerajaan Majapahit melalui cara yang lebih menarik, kreatif, dan komunikatif.

Perancangan *concept art* untuk *video game* bertema sejarah Kerajaan Majapahit sendiri belum pernah diangkat oleh mahasiswa tugas akhir Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra sebelumnya. Adapun karya *concept art* yang pernah dirancang oleh Jefri Stevanus tapi diambil dari sejarah kependudukan Jepang di Indonesia berjudul “Perancangan Visual Development Sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah” bertujuan untuk menarik dan memudahkan para produser yang ingin mengangkat sejarah kependudukan Jepang di Indonesia ke dalam sebuah *game*. Sementara perancangan ini selain dapat menarik dan memudahkan para produser yang ingin mengangkat sejarah Kerajaan Majapahit ke dalam sebuah *game* tetapi juga sebagai media untuk menarik minat remaja mempelajari sejarah Kerajaan Majapahit, salah satu kerajaan terbesar yang pernah ada di nusantara serta beragam detail yang ada di dalamnya.

Dengan adanya *concept art* yang mengangkat tema Kerajaan Majapahit ini diharapkan *game developer* di Indonesia mampu menghasilkan *video game* yang mengangkat tema sejarah serta mampu meningkatkan kebanggaan akan budaya dan sejarah lokal dari Nusantara. Selain itu diharapkan pula remaja di Indonesia mau mempelajari kembali budaya dan sejarah lokal yang dimiliki oleh bangsa ini melalui media yang kreatif dan menarik.

Concept Art

Menurut *concept artist* Jon Raymond, *concept art* atau yang sering disebut *visual development*, merupakan bagian penting yang digunakan untuk mengembangkan tampilan serta rasa visual yang ada di dalam proyek. Proyek yang ada bisa berupa tampilan animasi film ataupun *video games*. *Concept Artist* akan menggunakan jalan cerita dan karakter-karakter yang ada untuk membuat basis konsep yang

akan digunakan sebagai pedoman untuk keseluruhan visual proyek (Raymond, 2014, para. 1).

Menurut *concept artist* Landis Fields, *concept art* merupakan seni konsep tiga dimensi berkecepatan tinggi dan pra-visualisasi di mana semua berperan sebagai satu kesatuan dengan kontrol kualitas bermutu tinggi dengan ini *concept art* merupakan proses kreatif yang akan menentukan keseluruhan visual dari film, *video games*, animasi, dsb (“*Interview with Visual Development Artist Landis Fields*”, para. 3).

Menurut *Academy of Art San Fransisco concept art/ visual development / concept design*

adalah bagaimana adegan dan karakter yang rumit dibayangkan untuk film atau bagaimana dunia fantasi yang diwujudkan dalam *video game* digambarkan secara visual. Studi komposisi, perspektif, desain lingkungan, gambar tokoh dan karakter desain diperlukan oleh seorang *concept artist* (Academy of Arts, 2013, para. 2).

Fungsi dan Peranan Concept Art

Menyampaikan ide konsep kepada individu maupun kelompok lain agar dapat saling bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan dari ide konsep yang telah dimengerti dan disetujui bersama untuk menghasilkan karya visual yang menarik dan dapat dinikmati oleh semua orang.

Elemen Concept Art

Konsep seni terdiri dari dua elemen utama, ‘konsep’ di mana ide atau latar belakang subjek tertentu yang mungkin berhubungan dengan dunia cerita. Dan ‘seni’, yang menggambarkan ‘konsep’ dengan desain estetika yang akan menarik bagi target produksi, namun tetap mempertahankan dan mendukung ‘konsep’nya. Oleh karena itu, konsep seni yang baik adalah ketika kedua ‘konsep’ dan ‘seni’ dapat memberikan nilai hiburan tertinggi dengan produksi akhir (Galiban, 2012, para. 2).

Kategori Concept Art

a. Character/ Creature Design

Kemampuan memahami anatomi tubuh manusia, pemahaman akan *fashion*, sejarah budaya, kepribadian, klasifikasi hewan, kebiasaan, gaya hidup. Semua keterampilan tersebut sangat berguna untuk desainer karakter (Galiban, 2012, para. 9).

b. Environment Design

Desainer yang membuat *concept art* lingkungan / *environment* harus memiliki pengetahuan yang lebih dari yang lain, yakni pemahaman sejarah budaya, efek cuaca, kondisi lingkungan dan efeknya, ilmu pengetahuan umum, pemahaman teori cahaya yang lebih lanjut (Galiban, 2012, para. 10).

c. Key Art

Ilustrasi yang menyampaikan *shot* tertentu atau kerangka produksi untuk pencahayaan, suasana hati, warna dan sudut. Oleh karena itu desainer harus memiliki keterampilan ilustrasi yang baik, kecepatan kerja, pemahaman sinematografi, fotografi, pengaturan cahaya, *staging* dan komposisi (Galiban, 2012, para. 11).

d. Props/ Vehicle Design

Terkadang *props* (properti) dan kendaraan yang kompleks memiliki transformasi atau konversi, untuk menjelaskan gerakan mekanis *frame by frame* agar animator memahami bagaimana hal tersebut bergerak, artis harus mampu untuk memvisualisasikan fungsi mekanis yang sesungguhnya serta memerlukan pengetahuan tentang bagian industri. Terdapat pula perbedaan untuk desain objek hidup dan objek mati, merancang objek anorganik membutuhkan rasa estetika yang jauh berbeda, artis harus belajar dan melihat beberapa barang anorganik untuk memahami keindahan bentuk anorganik. Desain industri, singkatnya memerlukan kedekatan antara subjek dengan objek (Galiban, 2012, para. 12).

Prosedur Perancangan Concept Art

Ada sedikit perbedaan antara bekerja/*freelance* dan bekerja *in-house* namun berikut proses perancangan *concept artist* secara garis besar.

a. Tahapan Proyek

• Pitch Process

Proyek tidak selalu dimulai dengan satu tahap tertentu, ada banyak cara untuk proyek dapat berjalan tapi kebanyakan melalui proses *pitch* awal sebelum mendapatkan lampu hijau untuk memulai keseluruhan produksi maupun produksi awal

Ada 2 jenis utama proyek; proyek yang dimulai dari *Intellectual Property* (IP) orisinal yang baru, seringkali diawasi langsung oleh direktur kreatif atau pencipta. Lalu ada *franchises* yang telah ada atau IP yang telah dimiliki oleh salah satu pengembang atau penerbit di mana studio bernegosiasi (dan kadang-kadang bersaing) untuk mengembangkannya menjadi film/ *game* atau media lainnya. Penghubung utama antara kedua jajan ini adalah menghasilkan dukungan keuangan untuk menghasilkan produk akhir. Seperti kesepakatan bisnis perlu memberikan bukti produk sebelum penerbit atau pendukung keuangan akan menginvestasikan waktu dan uang mereka.

Pitches dapat berupa dokumen pendek namun berkualitas tinggi didukung oleh segenggam konsep kasar sampai demo yang dapat dimainkan (dalam kasus *video games*), yang intinya apa yang dapat *developer* buat dalam waktu singkat, yang mana biasanya sependek satu minggu.

Pekerjaan konsep yang diproduksi untuk tahap ini biasanya mencakup dasar-dasar; karakter utama,

setiap lokasi atau lingkungan kunci dan terkadang *mock ups* dari Logos dan desain *user interface*. Tujuan utama dari pekerjaan konsep awal ini untuk menentukan gaya visual (sering disebut pembangunan visual); untuk meringkas nantinya akan terlihat seperti apa dan menunjukkan keunikan dan perbedaannya dengan apa yang sudah ada. Intinya adalah untuk menjual produk dengan meyakinkan pemodal bahwa produk yang akan dibuat unik dan akan *booming* berikutnya (Adam, para. 3-7).

• Pre-Production Art

Setelah proyek mendapat lampu hijau awal dan memasuki proses pra-produksi, peran *concept artist* menjadi sangat penting dalam mengembangkan arahan artistik. *Concept Artist* bekerja sama dengan para desainer dan *Art/ Creative Directors* untuk mengembangkan ide *initial pitch* dan mengembangkannya menjadi produk yang dapat dicapai. Ini adalah waktu untuk mencoba teknologi baru, bereksperimen dengan gaya atau pendekatan baru, tes atau menerapkan *pipeline* baru dan pada dasarnya memastikan jadwal pembuatan, *pipeline* dan proses untuk periode produksi. Setelah tahap ini lebih baik untuk punya jadwal yang pasti demi kestabilan proyek.

Sementara tenggat waktu yang lebih pendek menghasilkan pra-produksi yang lebih pendek, dengan jumlah perancangan yang tepat oleh staf produksi selalu ada cukup waktu untuk perencanaan pra-produksi dan eksperimen (Adam, para. 8-9).

• Produksi Artwork

Tahap produksi adalah ketika proyek ditandatangani, tonggak dan pengiriman karya ditetapkan dan jangka waktu proyek biasanya telah direncanakan. Ini umumnya tahap di mana kebanyakan orang dibawa ke sebuah tim, kecuali seorang *concept artist* atau *art director* yang mana mencakup sebagian besar seniman konsep juga.

Pada titik ini *style* biasanya sudah ditemukan, panduan *style* sudah dibuat oleh *art director* dan dalam kasus *video game*, desain biasanya dipersempit juga.

Tergantung pada keterampilan individu beberapa peran selama produksi dapat meliputi; desain karakter dan makhluk, desain lingkungan dan struktur, desain *prop* dan senjata, desain kendaraan atau robot dan efek dan desain *ui*. Masing-masing peran diberi *brief* yang spesifik atau syarat desain untuk *game-play* (dalam hal *video games*) oleh *art director*.

Bekerja *freelance* cenderung mendapatkan *brief* tertulis dan dibandingkan dengan *in-house* lebih sulit bekerja sendirian sebagai *freelancer*. Jika *brief* terlalu sedikit bisa jadi terjadi lebih banyak revisi. Lebih baik seorang *freelancer* memastikan memiliki cukup informasi sebelum memulai desain (Adam, para. 10-13).

• Tanggung jawab dan Post-Production

Tanggung jawab *concept artist* lebih jauh daripada hanya sekedar menciptakan karakter, lingkungan atau desain *prop*. Setelah produksi menjalar ke berbagai divisi, *concept artist* mengisi peran ganda atau beberapa peran di berbagai bidang termasuk; *storyboards*, *texture painting*, *matte painting*, *environment dome asset creation*, *modeling*, desain *user interface* dan implementasi, desain partikel dan efek dan bahkan pencahayaan. Sementara tidak semua *concept artist* memiliki kebebasan untuk mengkhususkan dirinya hanya dalam pembuatan konsep, ada banyak peran yang dapat diisi dengan memanfaatkan keterampilan *concept artist* secara efektif. Bagi orang-orang yang mencoba masuk ke pekerjaan ini adalah hal yang baik untuk bersedia juga mengisi salah satu peran tambahan (Adam, para. 14).

b. Proses Konsep

• *The Brief*

Sebelum memulai setiap karya seni yang terpenting memahami tuntutan tugas yang akan dikerjakan. Beberapa hal yang penting yang perlu diketahui sebelum memulai pekerjaan adalah; berapa lama waktu yang dimiliki, apa gaya atau bahan referensi seni terkait, apa tanggal/ waktu untuk meninjau pekerjaan, apa saja *rights* gambar mereka minta (sekali pakai atau *all rights*), apa mereka membeli *artwork* asli, apa yang akan menjadi jenis pembayaran (satu kali, *up front advance*, gaji dll), apa mereka menutupi biaya untuk bahan dan biaya tambahan, dan mungkin salah satu yang paling penting; apa yang terjadi jika proyek dipindai. Setelah itu hanya ada satu hal yang kebanyakan *artist* sering lupa dan itu adalah mengenai hak kredit; akan publikasi dicetak dengan *credit-line*, hak cipta atau tanda tangan. Jika anda lupa untuk menegosiasikan setiap titik-titik ini sebelum memulai pekerjaan mungkin mustahil untuk menegosiasikan kembali nanti dan mungkin merusak hubungan *artist-client* (Adam, para. 18-19).

• *Research*

Setelah yakin semua detail rincian telah didiskusikan maka tahap selanjutnya adalah riset, kecuali seorang *artist* telah menjadi spesialis dari *genre* yang diambil. Lebih baik untuk mengumpulkan referensi serupa secara *online*, menonton DVD/ *film*, studi terkait atau seni terkait, buku atau majalah. Sebelum memulai setiap gambar atau proyek baru biasanya dilakukan kompilasi gambar referensi dalam bentuk *style sheet*; halaman penuh puluhan gambar inspirasi yang berhubungan dengan karya seni atau proyek yang dikerjakan. Perlu untuk menunjukkan *style sheet* ke klien atau *art director* agar memastikan masih di jalur yang benar sebelum melanjutkan pekerjaan (Adam, para. 20).

• *Ideation*

Salah satu perbedaan yang jelas antara pemula dan profesional adalah fase *ideation*. Sebagian *concept artist* pemula melompat terlalu jauh ke dalam ide

tunggal dan berinvestasi terlalu cepat dalam sketsa sebelum mencoba banyak ide berbeda yang dapat dipikirkannya. Ide terbaik biasanya bukan ide pertama. Seorang profesional biasanya membuat antara 4-6 ide tergantung pada apa subyek materi yang dikerjakan. Pada tahap ini sketsa digambar dengan *loose* dan cepat. Ingat bahwa klien akan perlu melihat ini jadi pastikan sketsa tidak terlalu *loose* karena berpotensi membuat klien tidak paham. Ingat bahwa presentasi adalah segalanya dan penilaian pertama adalah dengan mata, pastikan masih terlihat rapi (Adam, para. 21).

• *Review*

Ini adalah tahap menunjukkan ide kepada *client* atau *art director*. Pastikan ketika me-*review* ide-ide dengan klien atau *art director* bahwa mereka menyukainya dan puas dengan arah yang dituju *artworks* tersebut. Sebab pengerjaan ulang desain akhir jauh lebih sulit daripada menghasilkan beberapa sketsa lebih jika mereka diperlukan (Adam, para. 22).

• *Produksi Artwork*

Setelah *artist* dan *art director* saling setuju dengan ide dan sketsa yang telah di-*review*, ini adalah ketika *final artwork* dibuat (Adam, para. 23).

• *Revision Passes*

Pada tahap ini *artist* menunjukkan desain akhirnya kepada klien dan *art director* agar tetap berada di jalur yang benar. Revisi terhadap desain akhir yang sudah jadi masih dapat dilakukan (Adam, para. 24).

• *Persetujuan dan Penyerahan Desain*

Akhirnya semua konsep akan disetujui dan diserahkan kepada klien. Seorang *freelance* akan selesai pada tahap ini atau sesuai kontrak kerja tetapi bagi yang bekerja *in-house* ada satu langkah tambahan yang sangat bermanfaat. Seorang *artist in-house* dapat membantu membimbing dan memberikan umpan balik saat desain konsepnya dibuat kenyataan atau dibuat *asset*-nya (Adam, para. 25).

• *Asset Creation dan Follow Up*

Concept artwork yang telah dibuat tidak hilang begitu saja. Ini adalah aset yang diteruskan ke *artist* lain untuk diaplikasikan menjadi *3D* ataupun *life-action*. *Artist in-house* dapat menonton dan membantu memberikan umpan balik pada desainnya kepada orang lain yang membuat desain itu hidup dan menambahkan sebagian jiwa artistiknya kepada desain awal (Adam, para. 26).

Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita

Tema yang diangkat adalah sejarah Kerajaan Majapahit, sejarah sendiri merupakan pelajaran yang kurang disukai siswa sekarang ini. Sejarah dianggap kurang menarik maka harus dibuat menarik dengan cara divisualisasikan. Sejarah pada masa Kerajaan Majapahit kurang diperhatikan dan kurang diingat oleh masyarakat Indonesia saat ini karena

keterbatasan media yang menarik serta kurangnya informasi tentang Kerajaan Majapahit.

Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan terbesar di dalam sejarah perjalanan Nusantara yang berdiri pada tahun 1293 hingga 1500 Masehi. Kerajaan Majapahit didirikan oleh Raden Wijaya yang bergelar Sri Raja Kertarajasa Jayawardhana setelah berhasil mengalahkan Kerajaan Kadiri yang dipimpin oleh Jayakatwang dan pasukan Mongol milik Kubilai Khan. Selama dipimpin oleh Kertarajasa, Kerajaan Majapahit mampu memperkokoh serta memperluas wilayah kekuasaan mereka di Pulau Jawa dengan ibukota mereka Mojopahit-sekarang Trowulan, Mojokerto. Kertarajasa memimpin Kerajaan Majapahit melewati masa-masa sulit dan berbagai pemberontakan oleh kerajaan-kerajaan kecil maupun adipati dibawah kekuasaan Kertarajasa, salah satunya Ranggalawe, putra adipati Madura, Aryawiraraja.

Setelah wafatnya Kertarajasa, Kerajaan Majapahit dipimpin oleh putra mahkota Kertarajasa, Jayanegara. Pemerintahan Jayanegara juga digoncang oleh berbagai pemberontakan dalam negeri salah satunya oleh Ra Kutu, yang akhirnya berhasil ditumpas oleh Gajah Mada yang saat itu menjadi pemimpin pasukan Bhayangkara, pasukan elit pelindung raja. Jayanegara wafat tanpa meninggalkan putra sehingga kemudian puncak pemerintahan Kerajaan Majapahit dipegang oleh Tribhuwana Tunggaladewi, saudara tiri perempuan dari Jayanegara dan putri mahkota raja pendahulu, Kertarajasa. Selama pemerintahan Tribhuwana Tunggaladewi, Gajah Mada memegang posisi penting dalam pemerintahan, antara lain dengan menjadi Patih di Daha, Kahuripan, hingga akhirnya menjadi Patih Amangkubumi (jabatan kedua di pemerintahan setelah raja). Tribhuwana Tunggaladewi kemudian mengundurkan diri dan mengangkat anaknya, Hayam Wuruk menjadi raja Kerajaan Majapahit berikutnya.

Hayam Wuruk menjadi raja di usianya yang terbilang sangat muda yakni enam belas tahun, namun kecerdasan dan wibawa yang diturunkan oleh kakeknya, Kertarajasa sang pendiri Kerajaan Majapahit membuat Hayam Wuruk tumbuh menjadi raja terbesar di Kerajaan Majapahit. Keberadaan Gajah Mada sebagai Patih Amangkubumi juga berperan penting bagi pemerintahan Kerajaan Majapahit saat itu. Hayam Wuruk dan Gajah Mada mampu memperkuat posisi Majapahit di Nusantara dan memperluas wilayah mereka hingga Semenanjung Malaya, bagian utara Australia dan selatan Filipina. Adityawarman sebagai laksamana maritim Majapahit saat itu mampu menjaga kedaulatan Majapahit di Nusantara. Setelah wafatnya Gajah Mada, tidak ada orang yang mampu menggantikan posisi Gajah Mada sehingga Hayam Wuruk harus memerintah Kerajaan Majapahit sendirian. Wafatnya Hayam Wuruk sekaligus

menandakan berhentinya kejayaan Kerajaan Majapahit di Nusantara. Tahun 1500 Masehi, berakhirilah kekuasaan Kerajaan Majapahit di Nusantara (Muljana, 2005).

Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis

Pelajaran Sejarah Indonesia merupakan pelajaran wajib pada masa sekolah. Hal ini bukanlah hanya sekedar fungsi formalitas belaka namun karena Sejarah mengajarkan nilai-nilai dan pengalaman-pengalaman masa lalu yang diperlukan bagi bangsa Indonesia untuk membangun Indonesia ke arah yang lebih baik. Sejarah merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa atau kejadian yang telah terjadi pada masa lampau di mana kemudian dapat menjadi patokan dan cerminan untuk pemecahan masalah di masa sekarang. Menurut Prof. Dr. Kuntowijoyo, sejarah mempunyai kegunaan bagi pengembangan dirinya (intrinsik) dan memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu di luar dirinya (ekstrinsik).

a. Kegunaan intrinsik diantaranya adalah:

- Sejarah sebagai ilmu, berkembang dengan cara: perkembangan dalam filsafat, perkembangan dalam teori sejarah, perkembangan dalam ilmu-ilmu lain, perkembangan dalam metode sejarah.

- Sejarah sebagai cara mengetahui masa lampau, bersama dengan mitos sejarah adalah untuk mengetahui masa lampau yang setidaknya menghasilkan dua sikap yaitu menerima dan menolak.

- Sejarah sebagai pernyataan pendapat, banyak penulis sejarah yang menggunakan ilmunya untuk menulis pendapat.

- Sejarah sebagai profesi, sebagai penulis atau peneliti sejarah.

b. Adapun kegunaan ekstrinsik diantaranya adalah:

- Sejarah sebagai pendidikan moral.
- Sejarah sebagai pendidikan penalaran.
- Sejarah sebagai pendidikan politik.
- Sejarah sebagai pendidikan kebijakan.
- Sejarah sebagai pendidikan perubahan.
- Sejarah sebagai pendidikan masa depan.
- Sejarah sebagai pendidikan keindahan.
- Sejarah sebagai ilmu bantu.
- Sejarah sebagai latar belakang.
- Sejarah sebagai rujukan.

Dalam sejarah Kerajaan Majapahit dapat dipelajari adanya jiwa patriotisme dan nasionalisme dalam usahanya untuk mempersatukan Nusantara untuk pertama kalinya, di mana pada saat itu terdapat banyak sekali kerajaan-kerajaan kecil di seluruh wilayah Nusantara. Selain itu, dalam usaha Raden Wijaya untuk mendirikan Kerajaan Majapahit sendiri memiliki banyak sekali rintangan serta musuh yang menghadang. Kegigihan dari seorang Raden Wijaya serta siasatnya yang cerdas membuahkan hasil, Kerajaan Majapahit kerajaan

terbesar di sejarah Nusantara berhasil didirikan setelah runtuhnya Singasari dan Kadiri. Setelah wafatnya Sri Raja Kertarajasa Jayawardhana, Kerajaan Majapahit mampu berjaya dibawa pemerintahan Hayam Wuruk dan Gajah Mada, 2 orang di pucuk pemerintahan Majapahit yang terkenal akan kebijaksanaan, wibawa dan ketegasan yang dimilikinya. Panglima perang Majapahit sekaligus Laksamana Maritim, Adityawarman juga terkenal akan keberaniannya serta ketangguhannya dalam menjaga keamanan dan kedaulatan maritim Nusantara pada masa pemerintahan Hayam Wuruk dan Gajah Mada.

Oleh karena pentingnya pembelajaran sejarah, di Indonesia pelajaran sejarah telah diberikan sejak tingkat SD sampai SMA. Pada tingkat SMP, pikiran remaja masih belum sepenuhnya logis dan rasional. Menurut kurikulum 2013 pelajaran sejarah untuk SMP kelas 3 diajarkan mengenai sejarah kerajaan-kerajaan yang pernah berdiri di Indonesia, salah satunya Kerajaan Majapahit. Berdasarkan survei dari beberapa siswa SMP di Surabaya, 6 dari 10 anak berpendapat bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan. Muncul pertanyaan, mengapa remaja lebih mudah mengingat cerita dalam film atau *game* daripada mengingat bagaimana Kerajaan Majapahit berdiri hingga mempersatukan seluruh Nusantara dengan cara mempelajari buku sejarah? Dr. Aminudin Mansor mengatakan “Selain itu, buku teks baharu yang lebih menarik dengan pelbagai gambar, keterangan dan peristiwa penting. Buku teks sejarah yang berwarna dan menggunakan “point form” fakta-fakta penting dan bukan dalam bentuk karangan yang membosankan”. Seorang filsuf Tiongkok, Konfusius pernah berkata “Apa yang saya dengar saya lupa, apa yang saya lihat saya ingat, apa yang saya lakukan saya pahami”. Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa lemahnya faktor visual dan interaksi mempengaruhi kurangnya minat siswa dalam mempelajari sejarah. Oleh karena itu perancangan ini ditujukan untuk remaja kelas 3 SMP yang bosan mempelajari sejarah melalui buku-buku teks pelajaran sekolah.

Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan ke beberapa *game developer*, kecenderungan untuk mengangkat sebuah tema historikal lokal masih sangatlah kecil. Hal ini dikarenakan kurangnya/ sedikitnya data-data verbal maupun visual pendukung tema yang akan diangkat. Data-data verbal maupun visual pendukung sangatlah penting karena dapat menjadi referensi dari konsep dasar pembuatan *game* dengan tema yang akan diangkat.

Tinjauan Fungsi dan Peranan *Concept Art* Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan

Membuat *concept art* memungkinkan seseorang untuk menyampaikan ide dan membuat konsep secara visual kepada individu atau kelompok lain sehingga proses pembuatan dapat berlangsung lancar mulai dari proses pra-produksi hingga tahap produksi akhir. Hal ini memungkinkan untuk menyelesaikan sebuah produk yang memiliki konsep yang rumit dan memerlukan banyak orang untuk proses pengerjaannya, dengan adanya *concept art*, setiap orang dapat mengerti konsep desain yang ada dan ada kesamaan tujuan desain. Dalam hal ini, *game developer* akan menyampaikan pesan melalui media *video game* yang dibuat bertemakan Kerajaan Majapahit kepada remaja berusia 15-18 tahun agar remaja tersebut mau mencintai serta melestarikan keberadaan sejarah lokal terutama sejarah Kerajaan Majapahit.

Tujuan Kreatif

Menyajikan visual *concept art* sejarah Kerajaan Majapahit yang menarik serta menciptakan *image* sejarah sebagai pelajaran yang menghibur, menarik, layak untuk dimengerti.

Strategi Kreatif

Merancang visual yang menarik bagi remaja usia 15-18 tahun di mana secara psikologis, seorang remaja dalam kurun usia tersebut mampu menyerap dan tertarik dengan bentuk-bentuk visual yang realistis serta memiliki banyak detail di dalamnya. Perancangan *concept art* sejarah Kerajaan Majapahit dibuat berdasarkan pertimbangan hal-hal di atas dan dibuat secara menarik serta dapat dimengerti.

Fakta-fakta sejarah yang ditampilkan berupa gambar-gambar *concept art* beserta keterangannya sehingga dapat dipahami sebagai salah satu sumber referensi yang diperlukan dalam mempelajari sejarah Kerajaan Majapahit.

Target Audience

Target Primer: *Concept art “The Legacy of Majapahit”* nantinya akan dikembangkan oleh *game developer* menjadi sebuah *game* ber-genre strategi dan peperangan.

Target Sekunder: Remaja dengan rentang usia 15-18 tahun yang tertarik untuk mempelajari sejarah, suka bermain *game*, dan tertarik dengan kebudayaan lokal di Indonesia.

Isi dan Tema *Concept Art*

Ide cerita awalnya diambil dari ketertarikan akan sejarah dan budaya asli Indonesia. Sebelum Indonesia terbentuk, Indonesia pernah terbagi ke dalam beberapa kerajaan yang menguasai wilayah-wilayah di Nusantara, salah satunya adalah Kerajaan Majapahit. Kerajaan Majapahit sendiri merupakan

kerajaan terbesar yang pernah berdiri di Nusantara dan memiliki banyak peninggalan kebudayaan. Secara keseluruhan ide dan tema cerita yang diangkat akan terfokus pada sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit hingga mencapai puncak kejayaan dan menguasai seluruh Nusantara. Ide dan tema cerita yang diangkat memiliki kesamaan seperti yang diajarkan di bangku kelas 2 SMP namun lebih detail karena hanya terfokus pada sejarah Kerajaan Majapahit.

Keseluruhan cerita *concept art* dalam perancangan ini akan dibuat secara detail dan memperhatikan konten sejarah di dalamnya sehingga *concept art* ini mampu menjadi referensi yang baik bagi para remaja di Indonesia dalam menambah wawasan mereka akan Kerajaan Majapahit.

Dikisahkan, Kerajaan Majapahit kerajaan Hindu-Buddha terakhir di Indonesia dan Kerajaan terbesar di sejarah Indonesia menyimpan kekayaan budaya yang berlimpah dan berbagai sisi historikal yang terkandung di dalamnya. Ide cerita akan bermula dari cikal bakal terbentuknya Kerajaan Majapahit, keruntuhan Singasari dan kedatangan pasukan Tartar/ Mongol ke Nusantara pada saat itu.

Kertanegara, raja terakhir dari Singasari menolak membayar upeti kepada Kubilai Khan serta mempermalukan utusan yang dikirim oleh Kubilai Khan. Hal inilah yang menyebabkan tersulutnya amarah Kubilai Khan sehingga memutuskan untuk mengirim armada perangnya ke Nusantara untuk menghancurkan Singasari. Namun pada saat pasukan Mongol datang ke Nusantara, Singasari telah runtuh dan Kertanegara telah dibunuh oleh Jayakatwang, raja Kediri. Raden Wijaya, menantu dari raja terakhir Singasari mampu memanfaatkan situasi ini dan mengambil strategi cerdas dengan memutuskan untuk membantu pasukan Mongol menghancurkan Kerajaan Kediri, mengira Kediri dan Singasari adalah kerajaan yang sama.

Setelah Kediri mampu dihancurkan oleh pasukan Mongol, Raden Wijaya mengumpulkan sisa pasukan dari daerah kekuasaan Singasari dan balik menyerang tentara Mongol. Tentara Mongol tercerai berai dan kelabakan saat diserang oleh pasukan gabungan yang dipimpin oleh Raden Wijaya, banyak dari mereka yang memutuskan untuk bunuh diri ataupun berusaha kembali ke Mongol dengan sisa-sisa kapal yang ada.

Raden Wijaya, menantu dari Kertanegara dari Singasari diangkat sebagai penguasa mutlak oleh rakyat di Jawa dan dinobatkan sebagai Sri Raja Kertarajasa Jayawardhana, pendiri Kerajaan Majapahit. Kerajaan Majapahit kala itu beribukota di Mojopahit, sekarang Trowulan, Mojokerto. Pada awal-awal pemerintahannya, Kertarajasa membuat beberapa aturan dan hukum dasar untuk rakyat di Majapahit dan menetapkan berbagai standar dasar

bagi rakyatnya. Meskipun memerintah dengan baik, pemerintahan Kertarajasa digoncang oleh berbagai pemberontakan oleh beberapa orang terdekat dan kepercayaannya, salah satunya Ranggalawe, putra mahkota adipati Madura, Aryawiraraja. Ranggalawe merupakan salah satu orang terdekat Kertarajasa dan telah dianggap sebagai adik sendiri oleh Kertarajasa. Pemberontakan Ranggalawe didasari oleh rasa ketidakpuasan akan posisi yang diterimanya setelah Raden Wijaya dinobatkan sebagai Raja pertama Majapahit. Kerajaan Majapahit terpecah ke dalam dua kubu, kubu yang mendukung Kertarajasa dan kubu yang mendukung pemberontakan Ranggalawe. Pemberontakan berhasil diakhiri dengan kemenangan dari kubu Kertarajasa dan Ranggalawe tewas dalam pertempuran di Tarik, Mojokerto.

Kematian Ranggalawe menimbulkan duka yang dalam bagi Kertarajasa sekaligus beberapa petinggi di Kerajaan Majapahit. Banyak orang menyayangkan pemberontakan Ranggalawe yang merupakan panglima sekaligus orang terdekat Raden Wijaya. Setelah Kertarajasa turun takhta, ia digantikan oleh putranya Jayanegara. Pemerintahan Jayanegara juga digoncang oleh berbagai pemberontakan, salah satunya oleh Lembu Sora. Lembu Sora bahkan sempat menduduki ibukota Mojopahit selama 5 tahun sebelum berhasil dikalahkan oleh Gajah Mada, pemimpin pasukan Bhayangkara saat itu.

Keberhasilan Gajah Mada dalam menumpas pemberontakan Lembu Sora menimbulkan decak kagum oleh rakyat Majapahit serta petinggi Kerajaan Majapahit. Atas pertimbangan Patih Amangkubumi saat itu, Arya Tadah, Gajah Mada diangkat sebagai Patih di Daha (bekas ibukota Kediri) dan Kahuripan (bekas ibukota Sriwijaya).

Gajah Mada yang awalnya hanya seorang pemuda biasa dari Desa Maja, mampu menjadi seorang pemimpin yang bijaksana serta dikagumi oleh rakyat Majapahit dan bahkan menjadi sosok yang tidak akan tergantikan di dalam struktur pemerintahan Kerajaan Majapahit. Di dalam sumpahnya yang terkenal dengan Sumpah Palapa, Gajah Mada mengikrarkan bahwa dirinya tidak akan beristirahat sebelum berhasil menyatukan seluruh Nusantara (sebutan untuk wilayah kesatuan Indonesia pada masa lalu).

Hayam Wuruk yang menjadi raja keempat di dalam sejarah Kerajaan Majapahit merupakan cucu dari Raden Wijaya/ Kertarajasa. Pada saat dinobatkan menjadi raja, Hayam Wuruk hanya berusia sepuluh tahun. Namun, rasa keingintahuan yang tinggi serta bimbingan dan ajaran orang-orang terdekat membuat Hayam Wuruk tumbuh menjadi seorang raja yang besar dan bijaksana. Gajah Mada berperan besar dalam pertumbuhan Hayam Wuruk dan mengajarkan banyak hal kepadanya. Hayam Wuruk

dan Gajah Mada yang merupakan pucuk pimpinan di Kerajaan Majapahit saat itu mampu memimpin dan membuat Kerajaan Majapahit sampai pada puncak kejayaannya. Adityawarman sebagai laksamana maritim sekaligus panglima perang Kerajaan Majapahit juga turut berperan besar dalam pemersatuan Nusantara dibawah kekuasaan Kerajaan Majapahit.

Perancangan ide cerita pada *concept art* ini melingkupi perjalanan dari berdirinya Kerajaan Majapahit hingga masa kejayaannya. Diharapkan melalui perancangan ini, game developer di Indonesia dapat menciptakan lebih banyak karya *video game* yang mengangkat tema lokal dan sejarah budaya Indonesia. Selain itu diharapkan pula remaja di Indonesia dapat memiliki pemahaman dan pengetahuan yang lebih mengenai Kerajaan Majapahit sekaligus detail yang terkandung di dalamnya. Selain itu, melalui perancangan ini remaja di Indonesia dapat lebih menghargai keberadaan sejarah sebagai peninggalan budaya yang harus dilestarikan khususnya Kerajaan Majapahit.

Gaya Visual/Grafis

Semi realis, karena *concept art* yang dirancang mengajarkan kejadian sejarah maka akan lebih bijaksana apabila gaya visual yang diangkat adalah sesesuai mungkin dengan kejadian sebenarnya. Selain itu, untuk *target audience* dari *video game* yang nantinya akan dirancang adalah remaja usia 15-18 tahun

Teknik Visualisasi

Digital Painting 2D

Judul *Concept Art*

The Legacy of Majapahit Kingdom

Referensi Visual



Gambar depan Lukisan Pelantikan Raden Wijaya (Koleksi Grahadi)

Sumber: <http://thoriqo.blogspot.co.id>

Gambar 1. Referensi visual untuk karakter Raden Wijaya



Sumber: wisatanesia.co

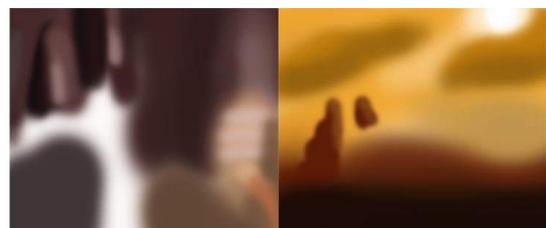
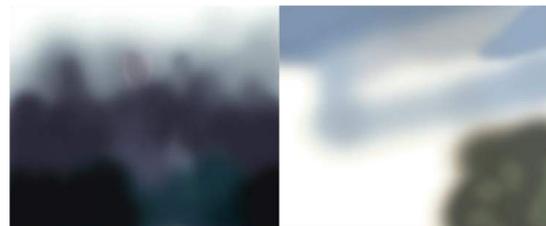
Gambar 2. Referensi visual untuk lingkungan sawah dan pedesaan



Sumber: www.blacktrianglesilat.com

Gambar 3. Referensi visual untuk adegan Ekspedisi Palapa

Tone/Mood Warna



Gambar 4. Design Main Mood/ Tone Pattern

Tone warna yang digunakan pada perancangan ini memiliki warna yang terkesan dramatis, serius dan memiliki kontras yang tinggi dimana ada warna yang gelap sekaligus warna terang yang berasal dari cahaya dan sebagainya. Tema yang diangkat merupakan tema sejarah yang dramatis serta memiliki banyak sisi keseriusan di dalamnya oleh

karena itu *tone* yang digunakan menggunakan *tone* dengan contoh gambar diatas.

Tipografi

ABCDEFGHIJK
LMNOPQRSTU
VWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
yz

Untuk tipografi yang digunakan secara keseluruhan pada perancangan ini adalah *Althea* sementara untuk *logotype* dari *Concept Art* ini merupakan hasil olahan tipografi dari *typeface* bertipe *script*.

Hasil Perancangan



Gambar 5. Desain Final Mockup Concept Artbook



Gambar 6. Final Desain untuk Karakter Raden Wijaya



Gambar 7. Final Desain untuk Environment Section



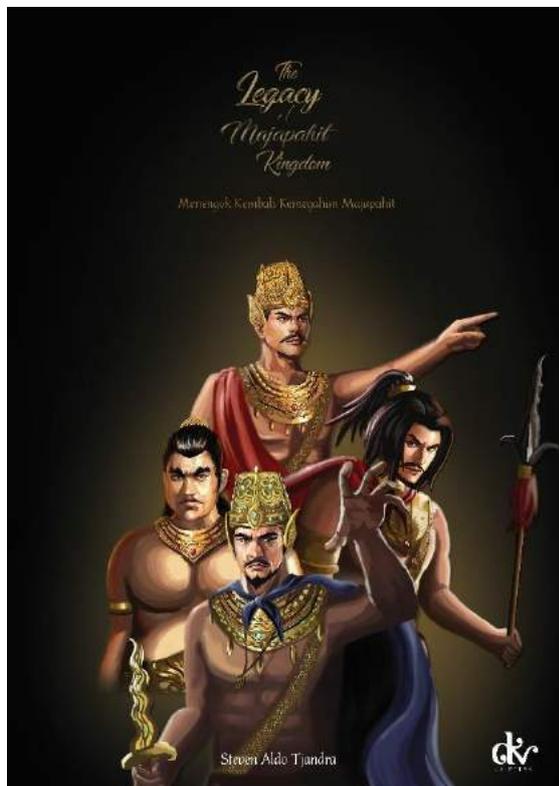
Gambar 8. Final Desain untuk "Penaklukan Daha"



Gambar 9. Final Desain untuk Kartu Karakter



Gambar 10. Tampilan Layout Concept Artbook



Gambar 11. Final Desain untuk Poster Promosi

Simpulan

Di dalam membuat perancangan *concept art* yang berjudul “*The Legacy of Majapahit Kingdom*” ada banyak sekali hal yang perlu diperhatikan mulai dari gaya visual yang akan digunakan, teknik dalam membuat *concept art*, pendekatan visual, penjadwalan karya, dan sebagainya. Akan menjadi berbeda apabila membuat *concept art* yang bertema sejarah dengan *concept art* yang bertema fantasi/ *sci-fi*. Untuk membuat *concept art* yang bertemakan

sejarah, penulis menemui beberapa kesulitan salah satunya pada tahapan riset karena desain yang akan divisualisasikan harus sesuai dengan apa yang ada sesungguhnya di dalam sejarah, contohnya dalam membuat logo Majapahit maupun membuat penggambaran karakter-karakter yang ada di dalam sejarah Kerajaan Majapahit. Seorang *concept artist* tidak hanya memerlukan pengetahuan yang kuat terhadap ilmu perspektif, pencahayaan, dan anatomi saja melainkan juga harus mengerti komposisi yang baik, mengenal bagaimana suatu gerakan dimulai dan berhenti, contohnya dalam membuat adegan Perang Paregreg, diperlukan pengetahuan yang cukup untuk bisa menggambarkan adegan pergerakan yang ada di dalam visual yang ingin diangkat. Intinya, dalam pembuatan *concept art* bertemakan sejarah dari Kerajaan Majapahit ini diperlukan banyak persiapan dalam bentuk riset, survei lokasi, survei *target audience*, menentukan teknik dalam pembuatan ilustrasi, kesesuaian dengan *culture/* budaya pada zaman Majapahit, ketepatan waktu, serta pengerjaan yang efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, J. (2011). *Concept Art is Vital*. Retrieved from The process of making concept art: conceptartisvital.com
- Adji, K. B. (2016). *Di Balik Pesona dan Sisi Kelam Majapahit, Sebuah Catatan Sejarah yang Tercecer dan Disembunyikan*. Yogyakarta: Araska.
- Cobban, J. L. (1990). *The City of Java : An Essay in Historical Geography*. Michigan: UMI Dissertation Services.
- Galiban, R. R. (n.d.). *What is Concept Art?* Retrieved from Randbin: <http://www.randbin.com/what-is-concept-art/>
- Hidayat, M. (2013). *Arya Wiraraja dan Lamajang Tigang Guru, Menafsir Ulang Sejarah Majapahit Timur*. Denpasar: Pustaka Larasan.
- Muljana, S. (2005). *Menuju Puncak Kemegahan Majapahit*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.
- Panji, T. (2015). *Kitab Sejarah Terlengkap Majapahit*. Yogyakarta: Laksana.
- Pickthall, J. (2012, November 6). *Just What is Concept Art?* Retrieved from Creative Bloq:

<http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>

Rahardjo, S. (2011). *Peradaban Jawa*. Beji Timur: Komunitas Bambu.

Raymond, J. (2014, January 30). *Concept Art: What is Concept Art and Why is it Important?* Retrieved from Artistry in Games:
<http://artistryingames.com/concept-art-concept-art-important/>

Sejarah Kerajaan Majapahit. (2013, Agustus 20). Diambil kembali dari Portal Sejarah:
<http://www.portalsejarah.com/sejarah-kerajaan-majapahit.html>

Stevanus, J. (2015). *Perancangan Visual Development Sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah*. Surabaya: Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.

Wardoyo, S. (2014). *The Rise of Majapahit*. Jakarta: PT Grasindo.