

# Perancangan *Concept Art* Berdasarkan Perang Diponegoro

Raymond Ferdinand Apriatono<sup>1</sup>, Wibowo<sup>2</sup>, Rika Febriani<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email: raymond.apriatono@gmail.com

## Abstrak

Perang Diponegoro merupakan salah satu perang terbesar di Indonesia. Perang tersebut juga merupakan alasan kenapa Pangeran Diponegoro dikenal sebagai pahlawan nasional Indonesia oleh semua orang. Namun, tidak banyak yang tahu tentang sejarah dan kisah perang tersebut. Maka dari itu, akan menarik jika dibuat *video game* bertema Perang Diponegoro, karena *video game* sangat komunikatif dan diminati banyak orang. Tujuan dari perancangan *concept art* ini adalah untuk menarik minat para *game developer* Indonesia untuk mengangkat Perang Diponegoro sebagai tema *video game*. *Concept art* yang dirancang meliputi desain karakter, properti, kendaraan, dan lokasi yang didesain menggunakan referensi dari sejarah aslinya, sehingga berpotensi menjadi referensi utama dan mampu memangkas waktu dan biaya yang diperlukan dalam proses pra produksi *video game*.

**Kata kunci:** Diponegoro, Perang, *Concept Art*, *Video Game*.

## Abstract

**Title:** Designing of Concept Art Based on Diponegoro War

Diponegoro War was one of the biggest war in Indonesia. That war was also the reason why Prince Diponegoro is known as a national hero in Indonesia by everyone. But, not many people knew about the history and story of the war. And so, it will be interesting if Diponegoro War is made into a video game, because video games are so communicative and interesting for many people. The purpose of this concept art is to attract the interest of game developers in Indonesia to use the Diponegoro War as a video game theme. The designs of the concept art include characters, properties, vehicles, and environments which are designed using real historical references, thus have potential to become main reference and able to cut the time and cost needed in the pre production process of making video games.

**Keywords** Diponegoro, War, *Concept Art*, *Video Game*.

## Pendahuluan

### Latar Belakang Masalah

Pangeran Diponegoro merupakan salah satu figur pahlawan Indonesia yang sangat terkenal. Lahir di Yogyakarta pada tanggal 11 November 1785, beliau menjadi terkenal dikarenakan memimpin sebuah perang, yaitu Perang Jawa, atau yang biasa disebut sebagai Perang Diponegoro. Perang itu disebut-sebut sebagai perang yang memakan korban paling banyak dalam sejarah Indonesia.

Perang Diponegoro terjadi di tahun 1825-1830. Perang tersebut melibatkan rakyat di daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta melawan tentara Belanda yang saat itu masih menduduki sebagian pulau Jawa. Perang Diponegoro merupakan perang terbuka yang

mengerahkan banyak pasukan seperti infanteri, kavaleri, dan artileri.

Dalam proses produksinya, pembuatan sebuah *video 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 *video 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 *concept art*. *Concept art* tersebut mencakup mulai dari penggambaran karakter, lokasi, peralatan atau *prop*, alat transportasi, dan adegan.

Dari penjelasan di atas, akan sangat menarik jika dibuat sebuah *concept art* yang mengangkat Perang Diponegoro. *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 Perang Diponegoro menjadi tema untuk sebuah *video game* dan menggunakan *concept art* ini sebagai referensi. Selain untuk referensi pembuatan *video game*, *concept art* ini juga berguna untuk memperkenalkan kembali tokoh pahlawan Pangeran Diponegoro melalui cara yang lebih menarik, kreatif, dan komunikatif.

### Tujuan Perancangan

- Membuat *concept art* berdasarkan Perang Diponegoro secara menarik yang bisa dijadikan referensi bagi para *game developer* agar bisa diangkat menjadi tema *video game*.
- Merancang sebuah buku berisi *concept art* secara menarik dan komunikatif.

### Rumusan Masalah

- Bagaimana membuat *concept art* berdasarkan Perang Diponegoro secara menarik yang bisa dijadikan referensi bagi para *game developer* agar bisa diangkat menjadi tema *video game*?
- Bagaimana merancang sebuah buku berisi *concept art* secara menarik dan komunikatif?

### Batasan Lingkup Perancangan

Perancangan ini hanya meliputi konsep visual karakter, lokasi, *prop*, dan alat transportasi yang disesuaikan dengan kondisi sejarah Perang Diponegoro.

## Metode Perancangan

### Data yang dibutuhkan

- Data Primer:
  - Buku berisi sejarah dan kisah Perang Diponegoro
  - Teknik dan referensi *concept art*
  - Teknik dan referensi desain *layout* untuk buku

- Data Sekunder:

- Referensi pakaian dan seragam masyarakat pribumi yang digunakan selama Perang Diponegoro
- Referensi pakaian dan seragam tentara Belanda yang digunakan selama Perang Diponegoro
- Referensi persenjataan yang digunakan selama Perang Diponegoro
- Referensi alat transportasi yang digunakan selama Perang Diponegoro

### Metode Pengumpulan Data

- Observasi

Metode observasi bertujuan untuk mencari data berupa karya-karya *concept art* yang bisa digunakan sebagai referensi dalam desain.

- Dokumentasi

Metode dokumentasi bertujuan untuk mencari data berupa ide visual yang diperoleh dari buku-buku tentang sejarah dan kisah Perang Diponegoro.

### Alat Pengumpulan Data

Alat-alat yang digunakan sebagai alat pengumpul data adalah:

- Komputer
- Buku
- Internet

### Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis kualitatif, yaitu upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Bogdan dkk., 1982).

### Unit Analisis Data

Menggunakan analisis 5W1H dan SWOT terhadap masalah yang diangkat:

- Analisis 5W1H:
  - a. *What*: Menunjukkan teknik dalam sebuah proses pra produksi *video game* dengan menggunakan sejarah sebagai dasar ide visual.
  - b. *Who*: Para *game developer* dan peminat *game* di Indonesia.
  - c. *When*: Sekarang, dimana *concept art* masih kurang dikenal oleh masyarakat.
  - d. *Where*: Indonesia.
  - e. *Why*: Tidak banyak yang mengetahui sejarah dan kisah Perang Diponegoro.
  - f. *How*: Merancang buku *concept art* berdasarkan Perang Diponegoro.

Kesimpulan dari analisa SWIH diatas adalah buku yang dirancang memiliki peluang besar sebagai salah satu referensi utama dalam pembuatan *game* bertema Perang Diponegoro.

- Analisis SWOT:

- a. *Strength*: Buku yang dirancang berisi konsep-konsep desain yang bisa digunakan sebagai referensi dalam proses pembuatan *game* yang mengangkat tema Perang Diponegoro.
- b. *Weakness*: Buku yang dirancang jenisnya belum banyak yang tahu.
- c. *Opportunity*: Buku saingan sejenis masih jarang ditemukan di Indonesia.
- d. *Threat*: Belum ditemukan ancaman di dalam perancangan ini.

Kesimpulan dari analisa SWOT diatas adalah buku yang dirancang memiliki potensi sebagai referensi utama dan mampu mengenalkan teknik *concept art* dalam proses pra produksi kepada masyarakat.

## Pembahasan

### Isi Perancangan Buku *Concept Art*

Buku yang dirancang memiliki isi sebagai berikut:

- a. Penjelasan mengenai *concept art*.
- b. Sejarah Perang Diponegoro.
- c. *Concept art* tokoh-tokoh dalam Perang Diponegoro.
- d. *Concept art* senjata dan properti dalam Perang Diponegoro.
- e. *Concept art* lokasi-lokasi peristiwa dalam Perang Diponegoro.
- f. Keterangan tiap desain *concept art*.

### Gaya dan Teknik Visualisasi

Gaya visual yang digunakan dalam perancangan desain *concept art* ini adalah *semi realistic*, dimana gambarnya lebih mengarah ke realistik namun menggunakan *outline* dan lebih simpel.

Teknik visualisasi perancangan ini adalah *digital painting* 2D, menggunakan *Wacom Bamboo* sebagai *hardware*, dan menggunakan *software Adobe Photoshop CC 2015* dan *Adobe Illustrator CC 2015*.

### Proses Perancangan Buku *Concept Art*

Proses perancangan buku *concept art* ini diawali dengan desain *concept art* untuk tiap kategori, yaitu karakter, properti, alat transportasi, dan lokasi yang sudah dipilih. *Concept art* yang akan didesain adalah sebagai berikut:

- a. Desain karakter:
  - Pangeran Diponegoro

- Kyai Modjo
- Alibasyah Sentot Prawirodirdjo
- Tentara Pribumi
- Letnan Gubernur Jendral Markus de Kock
- Gubernur Jendral van den Bosch
- Tentara Belanda

- b. Desain properti:

- Keris
- Pedang Jawa
- Pedang *cutlass*
- Tombak
- Panah
- Senapan lontak
- Meriam
- 4 pusaka Pangeran Diponegoro

- c. Desain transportasi:

- Kereta kuda
- Kuda Kyai Gentayu

- d. Desain lokasi:

- Kediaman Pangeran Diponegoro di Tegalrejo
- Goa Selarong
- Benteng Vredeburg
- Gedung Perundingan

Setelah memilih apa yang akan dibuat desainnya, maka langkah selanjutnya adalah membuat sketsa/*thumbnail* untuk tiap kategori. Pembuatan *thumbnail* dilakukan diatas kertas dan menggunakan pensil 2B. *Thumbnail* ini merupakan eksplorasi visual untuk tiap desain yang didapat melalui berbagai referensi.

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *tighttissue*. Di tahap ini, *thumbnail* dipindah dari kertas ke komputer menggunakan scanner, kemudian diberi *outline* dan warna yang kira-kira cocok untuk tiap desain.

Setelah pembuatan *tighttissue*, langkah berikutnya adalah *final artwork*. Pada tahap ini dipilih desain yang dianggap cocok dan paling bagus, lalu dibuat lebih detail. Hasil *final artwork* ini yang nantinya bisa digunakan untuk proses produksi.



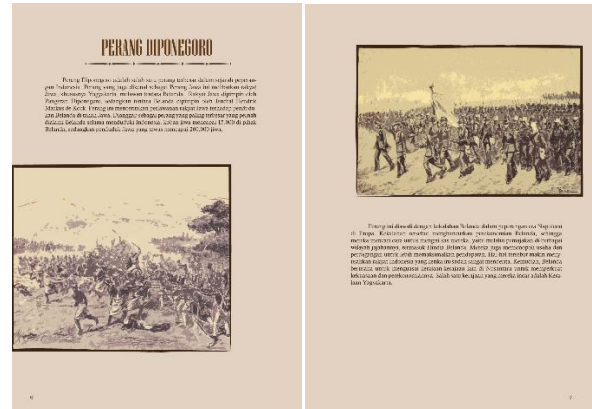
**Gambar 3. Final artwork concept art Pangeran Diponegoro**

Proses pembuatan *thumbnail* hingga *final artwork* diaplikasikan pada tiap kategori, mulai dari desain karakter hingga desain lokasi. Hal ini dilakukan karena tiap karakter, properti, transport, dan lokasi harus dieksplorasi untuk mendapatkan berbagai macam pilihan desain. Eksplorasi desain sangatlah krusial, karena akan digunakan untuk membentuk satu *final artwork* yang akan digunakan dalam proses produksi, dan desain-desain yang tidak terpilih bisa dipakai untuk proyek lainnya.

Setelah selesai membuat seluruh desain *concept art*, maka langkah berikutnya adalah merancang bukunya. Buku *concept art* memiliki tiga isi utama, yaitu penjelasan tentang *concept art*, sejarah peristiwa Perang Diponegoro, dan desain *concept art*.



**Gambar 4. Layout halaman penjelasan tentang concept art**



**Gambar 5. Layout halaman peristiwa sejarah Perang Diponegoro**

Pada bagian desain *concept art* dibagi menjadi tiga kategori, yaitu *character design* yang berisi desain karakter yang dipilih, *property design* yang berisi desain senjata dan alat transportasi, dan *environment design* yang berisi desain lokasi dalam perang.



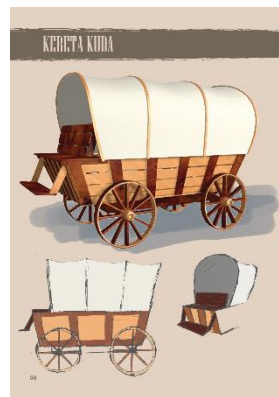
**Gambar 6. Layout halaman pembatas tiap kategori**



**Gambar 7. Layout halaman desain karakter**



Gambar 8. *Layout* halaman desain karakter bagian sketsa



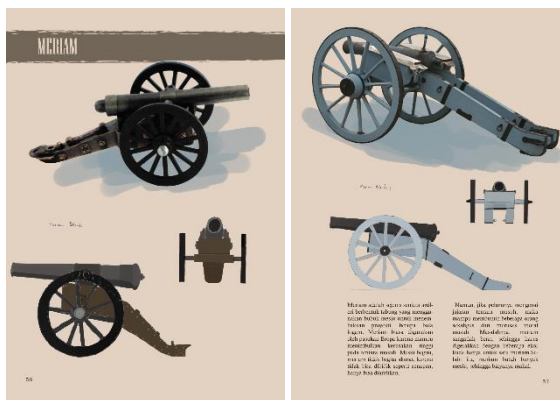
Gambar 11. *Layout* halaman desain kereta kuda



Gambar 9. *Layout* halaman desain senjata



Gambar 12. *Layout* halaman desain 4 pusaka dan kuda Kyai Gentayu



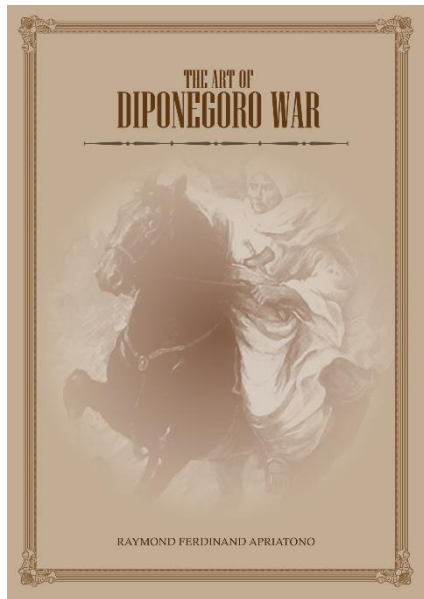
Gambar 10. *Layout* halaman desain meriam



Gambar 13. *Layout* halaman desain lokasi

Setelah selesai mendesain *layout* buku dan memberikan keterangan pada tiap desain, maka langkah berikutnya adalah membuat *cover* buku. *Cover* dibuat terakhir karena desainnya bisa berdasarkan pada *layout* halaman dalamnya agar serasi.





**Gambar 14. Desain final cover buku**

Tahap berikutnya setelah mendesain buku adalah *proofing*. *Proofing* dilakukan untuk mengecek apakah ada kesalahan dalam buku, seperti *margin* dan warna. Setelah membuat *proof* dan jika tidak ada masalah, maka tinggal dicetak menjadi buku.

## Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

*Concept art* adalah suatu proses desain dalam kegiatan pra produksi yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses produksi nantinya. Kegiatan produksi yang memanfaatkan *concept art* biasanya adalah *video game*, animasi, film, iklan, dan otomotif. *Concept art* sangat krusial karena akan menentukan keseluruhan visual dalam suatu produksi, sehingga biasanya memakan *budget* besar. Terlebih biasanya pembuatan *concept art* diharuskan cepat, sehingga membutuhkan banyak orang agar lebih mudah mengeksplorasi desain-desain visualnya. *Concept art* meliputi *character design*, *prop design*, *vehicle design*, *environment design*, dan *key art*. Perancangan ini meliputi *character design*, *prop design*, *vehicle design*, dan *environment design* berdasarkan Perang Diponegoro, sehingga bisa dijadikan referensi bagi para *game developer* di Indonesia agar tertarik untuk mengangkat kisah perang tersebut dalam *video game*. Perancangan ini juga meliputi penjelasan mengenai apa itu *concept art* dan cerita sejarah Perang Diponegoro itu sendiri. Perancangan ini bisa menjadi salah satu sumber referensi yang lengkap dan bisa membantu dalam proses pra produksi.

### Saran

Saran untuk perancangan *concept art* ini adalah proporsi tubuh tokoh-tokoh dan tentara Jawa dibedakan dari tokoh-tokoh dan tentara Belanda, karena perawakan rakyat Jawa lebih kecil dibandingkan perawakan rakyat Belanda.

### Daftar Pustaka

- Anhut, Anjin. (02 Juli 2014). *Let's Get Real About Concept Art*. Diunduh 06 February 2016 dari <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>
- Barisan Sentot 1831-1834. (03 Oktober 2014). Diunduh 03 Maret 2016 dari <http://minanglamo.blogspot.co.id/2014/10/barisan-sentot-1831-1834.html>
- Carey, P., & Mohamad, G. (2016). Takdir: Riwayat Pangeran Diponegoro 1785-1855. Jakarta: Kompas.
- Concept Art World*. (n.d.). *Call of Duty: Black Ops III Marketing Art by Karakter Design Studio*. Diunduh 27 February 2016 dari <http://conceptartworld.com/?p=42115>
- Galiban, R. R. (n.d.). *What is Concept Art?*. Diunduh 09 February 2016 dari <http://www.randbin.com/what-is-concept-art/>
- Luknanto, D. (n.d.). Indonesia Tempo Doeloe: Pertempuran Indonesia-Belanda. Diunduh 26 Mei 2016 dari <http://luk.staff.ugm.ac.id/itd/perang/02.html>
- Ridwan. (01 Mei 2014). Pangeran Diponegoro: Tokoh Perang Jawa Yang Termasyur. Diunduh 10 Februari 2016 dari <http://indonesiatempodoeloe.blogspot.co.id/2014/05/pangeran-diponegoro-tokoh-perang-jawa.html>
- Pengertian dan Ruang Lingkup Sejarah. (24 September 2014). Diunduh 12 February 2016 dari <https://sejarawan.wordpress.com/2012/09/24/pengertian-dan-ruang-lingkup-sejarah-2/>
- Perang Diponegoro. (n.d.). Diunduh 11 February 2016 dari <http://sejarahbudayanusantara.weebly.com/perang-diponegoro.html>
- Peters, S. (07 Januari 2003). *Concept Art*. Diunduh 07 February 2016 dari <http://conceptart-sp.tumblr.com/>
- Pickthall, J. (2012, November 06). *Just What is Concept Art?*. Diunduh 03 February 2016 dari <http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155/>
- Purdue University. (n.d.). *Game Development Process*. Diunduh 10 February 2016 dari <http://www.e-games.tech.purdue.edu/GameDevProcess.asp>
- Mimbar Rakyat. (07 Februari 2005). Inilah 4 Benda Pusaka Peninggalan Pangeran Diponegoro. Diunduh 31 Mei 2016 dari <http://www.mimbar-rakyat.com/detail/inilah-4-benda-pusaka-peninggalan-pangeran-diponegoro-2/>