

PERANCANGAN CONCEPT ART GAME BERJUDUL "THE GLORY OF KEUMALAHAYATI" BERGENRE FANTASI

CONCEPT ART DESIGN FOR FANTASY GAME "THE GLORY OF KEUMALAHAYATI"

Raihan Amin, Arief Budiman, S.Sn., M.Sn.

Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu, Bandung 40257 Indonesia
raihanamin3003@gmail.com, ariefiink@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Indonesia sebagai negara yang memiliki banyak pulau yang tersebar diseluruh penjuru negeri, tentunya memiliki berbagai keragaman dan kisah yang unik. Salah satu keragaman tersebut ialah banyaknya peninggalan kisah-kisah tokoh pahlawan yang berasal dari berbagai penjuru daerah di Indonesia. Salah satu kisah pahlawan tersebut adalah kisah Laksamana Keumalahayati, yang berhasil melindungi tanah Aceh dari para penjajah yang datang dan ingin menguasai Aceh yang terkenal akan kekayaan sumber daya dan jalur perdagangannya pada masa itu. Teori yang digunakan pada perancangan ini ialah teori fantasi, teori karakter, dan environment. *Concept art* merupakan salah satu pondasi dalam perancangan sebuah game karena merupakan elemen yang sangat efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan deskripsi interpretatif dari data sejarah yang didapat dari studi literatur dan wawancara. Hasil dari perancangan ini ialah desain karakter, *environment*, dan properti dengan genre fantasi dengan tetap mempertahankan ciri khas kedaerahan Aceh, seperti pakaian adat, senjata, dan elemen-elemen simboliknya dengan harapan sosok Keumalahayati dapat lebih dikenal oleh masyarakat.

Kata Kunci: *Concept art*, karakter, *environment*, fantasi, Aceh, Keumalahayati

Abstract

As an archipelago state, Indonesia is having so many tales that spread around the land. One of those tales is the story of Admiral Keumalahayati, whose succeed for protecting Aceh against Colonialist who wants to take over Aceh Sultanate that's famous for it's wealth of resources and as a gate of Asia's trading routes on that time. Theories used on this research are concept art, fantasy, characters, and environment theory. Concept art is one of the main foundation in creating a game because it's an important element to tell the stories for the audiens. Methods used on this research is qualitative method with interpretative description from historical data obtained from literatures and interview with the experts. The results of this research is character designs, environments, and properties with fantasy genre while maintaining Aceh's cultural elements, like traditional clothing, weapons, and symbolic element while hoping that Keumalahayati will be more known by the public.

Keyword: *Concept art*, character, *environment*, *fantasy*, Aceh, Keumalahayati

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Keumalahayati adalah seorang wanita keturunan dari Laksamana Mahmud Shah, cucu dari Laksamana Muhammad Said Shah putra dari Sultan Salahuddin Shah yang merupakan putra dari Sultan Ali Mughayat Shah. Keumalahayati yang telah mewarisi darah pejuang dan juga memiliki semangat juang yang besar pun juga menempuh pendidikan militer untuk meneruskan perjuangan para pendahulunya. Keumalahayati kemudian lulus dari

akademi militer Baitul Makdis dengan prestasi yang gemilang dan diberikan kepercayaan menjadi Komandan Protokol Istana Darud Dunya.

Kisah perjuangan Keumalahayati dimulai ketika suaminya tewas pada pertempuran di teluk Haru melawan Portugis. Walaupun kemenangan diraih oleh pihak kerajaan Aceh, Keumalahayati sangat marah kepada Portugis dan ingin menuntut balas atas kematian suaminya. Akhirnya Keumalahayati mengajukan permohonan kepada Sultan Al Mukammil yang memerintah saat itu untuk membentuk armada yang prajuritnya terdiri atas wanita-wanita janda yang kehilangan suaminya di medan perang. Armada tersebut diberi nama Armada Inong Balee dengan Keumalahayati sebagai pimpinannya yang telah diangkat menjadi Laksamana. Akhirnya pada tahun 1599 M, Keumalahayati bersama armada Inong Balee yang dipimpinya melancarkan serangan kepada pihak Belanda yang dipimpin oleh Cornelis de Houtman dan Frederick de Houtman.

Sungguh sangat disayangkan apabila kisah kepahlawanan Keumalahayati hilang begitu saja tanpa adanya apresiasi terhadap perjuangannya melindungi tanah Aceh. Oleh karena itu, peneliti sebagai seorang pekerja kreatif dalam bidang game ingin membuat sebuah game bergenre fantasi dengan mengangkat sosok Keumalahayati sebagai aspek utama dalam game tersebut. Saat ini, game telah menjadi salah satu media informasi interaktif yang berpotensi menarik perhatian masyarakat dikarenakan pengalaman *immersive* yang dapat dihasilkan dari media game. Selain itu, belum adanya game yang mengangkat cerita Keumalahayati dengan genre fantasi. Genre fantasi sudah sangat lama diminati oleh para pecinta game dikarenakan pengalaman yang tidak bisa didapatkan di dunia nyata dapat dirasakan oleh para pemain game tersebut. Sebagai contoh, dalam game Final Fantasy VII, pemain dapat memanggil monster dan makhluk mitologi yang tidak mungkin dapat dimunculkan di dunia nyata. Atau seperti dalam game Assassin's Creed dimana pemain dapat memantau posisi musuh dengan mengirim elang dan memantau lewat mata elang tersebut. Pengalaman-pengalaman seperti itu menjadikan genre fantasi sangat menarik.

Concept Art merupakan salah satu pondasi utama dalam perancangan game (Pardew, 2005:xv). Kualitas sebuah *concept art* karakter sangat mempengaruhi game tersebut. Karakter adalah fokus perhatian dalam sebuah game. Apapun yang dipakai oleh seorang karakter, ekspresi dan bahasa tubuh yang mereka lakukan menghasilkan emosi lebih mendalam sehingga karakter tersebut terasa hidup. Hal inilah yang membuat sebuah *concept art* memegang peran penting dalam perancangan game.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat Indonesia akan cerita kepahlawanan Malahayati dalam mengusir penjajah yang mencoba menduduki tanah Aceh.
2. Perancangan *concept art* game Keumalahayati masih belum ada.
3. Belum ada game yang bertemakan cerita kepahlawanan Keumalahayati.

1.3 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengenalkan sosok Keumalahayati sebagai salah satu pahlawan Indonesia pada masa penjajahan kepada masyarakat.
2. Untuk mengetahui bagaimana merancang *concept art* karakter Keumalahayati dengan genre fantasi yang menarik dan tetap mempertahankan nilai-nilai kultural tokoh tersebut.
3. Untuk mengetahui bagaimana merancang *concept art environment* kerajaan Aceh abad 16 yang mendukung penokohan karakter Keumalahayati dengan genre fantasi yang menarik dan tetap mempertahankan nilai-nilai kultural tokoh tersebut.

1.4 Metodologi Perancangan dan Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan dan perancangan ini ialah metode kualitatif Interpretatif berdasarkan pengamatan dari peristiwa dan aktivitas yang dibatasi dalam segi waktu oleh peneliti. Pengumpulan data diawali dengan melakukan studi dari berbagai literatur dan data sejarah, yang kemudian dari data-data yang didapat tersebut di-interpretasikan oleh peneliti berdasarkan hubungan antara data utama dan data irisan.

2 Dasar Teori

2.1 Game

Sid Meier, desainer game legendaris sering mengatakan bahwa game merupakan "rangkaiannya dari berbagai pilihan yang berarti." Dengan kata lain, pilihan-pilihan tersebut tidak kosong dan tanpa memiliki hubungan dengan pengalaman sang pemain, pilihan-pilihan tersebut memiliki arti dalam konteks game tersebut, yang menjadi salah satu bagian yang membuat game tersebut menarik.

2.2 Concept art

Menurut Carolyn Handler Miller (2004:202), *Concept art*, yang juga disebut gambar konseptual atau sketsa konsep, adalah representasi visual berupa gambar dari beberapa aspek dalam sebuah perancangan. Gambar tersebut biasanya digunakan untuk melukiskan karakter dan tempat. Gambar tersebut digunakan sebagai bahan percobaan oleh tim perancangan untuk menguji desain karakter atau tempat yang memungkinkan. Kemudian desain-desain tersebut dikembangkan lagi sampai seluruh tim tersebut sepakat dengan hasil final dari desain tersebut.

2.3 Fantasi

Martha C. Sammons dalam bukunya yang berjudul *War of The Fantasy Worlds*(2010:36) menuliskan bahwa J. R. R. Tolkien(perancang cerita *The Lord of The Rings, The Hobbit*) menganggap bahwa fantasi merupakan bentuk perwujudan tertinggi dari sebuah seni karena dapat menciptakan sebuah imaji yang tidak ditemukan pada dunia nyata. Tolkien mendefinisikan Fantasi sebagai sebuah kebebasan dalam fakta yang telah diamati di dunia nyata. Sebuah seni sub-kreatif dan ekspresinya berasal dari imaji, yang memiliki kualitas berupa keanehan yang sangat penting dalam sebuah cerita dongeng. Terdapat banyak sekali definisi mengenai fantasi, tetapi secara umum, para kritikus mendefinisikannya sebagai menciptakan sebuah dunia yang memiliki elemen-elemen yang bukan bagian dari dunia nyata. Dunia tersebut mungkin saja berupa dunia paralel, Bumi pada masa lalu atau masa depan.

2.4 Desain Karakter

Les Pardew dalam bukunya yang berjudul *Beginning Illustration and Storyboarding for Games* (2005:8) mengemukakan bahwa desain karakter adalah sketsa dari karakter yang akan muncul dalam game. Karakter adalah orang-orang atau makhluk dalam game yang dikendalikan oleh pemain ataupun kecerdasan buatan (AI). Beberapa karakter memainkan peran penting dalam game dan beberapa lainnya hanya berperan sedikit, akan tetapi setiap karakter harus dirancang sedemikian rupa.

3 Pembahasan

3.1 Data

Berdasarkan dari hasil penugumpulan dan analisis data oleh perancang, perancang mendapatkan bahwa:

1. Aceh pada abad 16 merupakan pintu gerbang ke luar Nusantara dan pintu masuk jalur perdagangan internasional. Hal ini menyebabkan banyaknya orang Aceh yang memiliki ciri fisik mirip dengan orang-orang Arab, Turki, Cina, dan India.
2. Orang Aceh pada masa itu menggunakan pakaian seperti rompi dengan lengan lebar, kain yang melilit pinggang, dan memakai serban. Model pakaian ini mirip dengan gaya pakaian orang-orang turki zaman dahulu yang disebabkan hubungan kerajaan Aceh dengan kerajaan Turki Utsmani sebagai sesama kerajaan Islam.
3. Laksamana Keumalahayati adalah keturunan dari Sultan Ali Mughayat Syah, yaitu pendiri kerajaan Aceh. Ia mengenyam pendidikan di akademi militer Mahad Baitul Makdis. Setelah lulus dari akademi tersebut, Ia mendapat kepercayaan dari Sultan Alaidin Riayat Syah (1589-1604) yang memerintah saat itu untuk menjadi komandan protokol istana.
4. Setelah kematian Suaminya, Keumalahayati memohon kepada Sultan untuk diangkat menjadi Laksamana menggantikan kedudukan Suaminya. Ia kemudian membentuk pasukan Inong Balee yang terdiri atas para janda perang.
5. Keumalayati berhasil mengalahkan Cornelis de Houtman dalam pertarungan satu lawan satu di atas geladak kapal. Sedangkan adiknya, Frederijk de Houtman ditangkap dan ditawan di penjara selama 2 tahun.

3.2 Konsep Perancangan

Perancangan *concept art* untuk game berjudul "*The Glory of Keumalahayati*" dibuat dengan berdasarkan hasil pengumpulan data melalui wawancara terhadap narasumber, observasi, dan analisis terhadap literatur yang terkait dengan kisah tokoh pahlawan Laksamana Keumalahayati. Perancang menggunakan unsur-unsur intrinsik dari kisah sejarah Laksamana Keumalahayati seperti karakter dan *setting environment* sebagai referensi dalam menyusun sebuah konsep besar baru yang bertemakan fantasi, dengan tetap memusatkan cerita kepada tokoh Laksamana Keumalahayati. Selain itu, perancang juga mencoba menampilkan elemen-elemen kultural dari kerajaan Aceh pada game ini dengan mengolahnya kembali menjadi genre fantasi dengan menambahkan makhluk-makhluk fantasi yang cukup sesuai dengan aspek-aspek tradisional daerah Aceh.

Ide besar dari perancangan *concept art* ini ialah untuk mengenalkan sosok laksamana Keumalahayati serta kisah kepahlawanannya dalam genre fantasi. Tujuan dari dipilihnya genre fantasi dalam perancangan ini adalah untuk menghadirkan pengalaman baru kepada pemain dalam menjelajahi dan bertindak dalam dunia yang tidak dapat mereka alami di zaman sekarang ini, serta untuk memberikan *appeal* terhadap audience yang dituju dengan estetika visual yang maksimal.

Game "*The Glory of Keumalahayati*" merupakan game yang mengangkat kisah pahlawan Laksamana Keumalahayati, seorang Laksamana Angkatan Laut yang berasal dari Aceh pada abad ke 16, dan merupakan Laksamana wanita pertama di dunia. Laksamana Malahayati berjasa besar karena telah menumpas Cornelis de Houtman, penjajah asal Belanda yang pertama kali sampai ke Indonesia dan menggagalkan rencana jahatnya dalam menguasai sumber rempah-rempah yang ada di tanah Aceh. Game ini merupakan game action bergenre fantasi yang menceritakan perjalanan Laksamana Keumalahayati dari mulai Ia memasuki akademi militer hingga menjadi seorang Laksamana dan memimpin pasukan para janda dan melindungi tanah Aceh dari para penjajah. Game ini menggunakan sudut pandang *third-person* yang bertujuan agar pemain dapat lebih merasakan aksi dalam game tersebut.

Achen merupakan sebuah kerajaan yang terletak di ujung kepulauan dan dekat dengan daerah laut lepas. Achen merupakan kerajaan yang kaya dan megah akan sumber daya alam, terutama di perairan, perhutanan dan pertambangan. Hal ini membuat kerajaan Achen sangat maju di bidang pelayaran dan militer. Selain itu, letak geografis Achen yang berada di ujung kepulauan, menjadikan kerajaan Achen tempat singgah bagi para pelayar dari berbagai pulau. Kerajaan Achen dihuni oleh tiga ras, yaitu Manusia, *Sane*, dan ras Manusia Gajah. *Sane* adalah ras manusia pohon yang sangat peka terhadap alam. Mereka memiliki kemampuan intelektual yang tinggi dan sangat ahli di bidang sains dan teknologi. Kemudian ras manusia gajah adalah ras yang sudah lama menghuni pulau sebelum terbentuknya kerajaan Achen. Mereka memiliki kemampuan fisik yang sangat kuat. Ras manusia gajah sangat pandai di bidang pertambangan dan pembangunan. Sedangkan manusia merupakan ras yang menjadi penyatu antara ras-ras lain. Mereka dipercaya untuk memimpin pemerintahan kerajaan Achen. Ketiga ras tersebut saling bekerja sama membangun kerajaan Achen.

Salah satu hasil penemuan yang membuat kerajaan Achen unggul di bidang militer ialah gelang tempur. Gelang tempur adalah aksesoris yang terbentuk dari emas, yang diberikan kekuatan alam sehingga membuat pemakainya dapat mengendalikan kekuatan alam tersebut. Gelang emas tersebut dibuat oleh manusia gajah, ditanamkan kekuatan alam oleh Sane dan digunakan oleh prajurit manusia. Konsep gelang tempur ini merupakan elemen simbolik dalam menampilkan salah satu kebudayaan Aceh pada abad 16 M yang saat itu merupakan kerajaan yang kaya akan perhiasan emasnya.

Konsep perancangan karakter Keumalahayati pada game bergenre fantasi ini ialah seorang prajurit yang mampu mengendalikan elemen air. Konsep ini dibuat berdasarkan kepada data bahwa Aceh pada zaman dahulu yang merupakan kerajaan maritim dan kedudukan tokoh Keumalahayati sebagai seorang laksamana angkatan laut. Perancang ingin menampilkan tokoh Keumalahayati sebagai seorang tokoh yang menguasai elemen air karena jabatannya sebagai laksamana yang dimana sudah pasti bahwa sebagian besar medan tempurnya ialah di laut.

3.6 Konsep Visual

1. Karakter

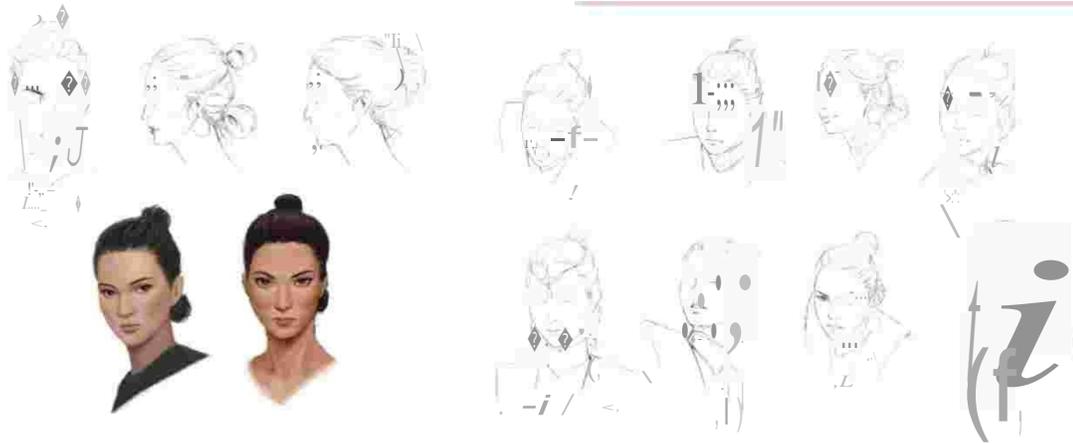
Perancangan konsep karakter untuk game "*The Glory of Keumalahayati*" menggunakan peng gayaan visual semi realis dan realistik, untuk memberikan kesan bahwa karakter pada game tersebut terlihat nyata dan memaksimalkan detail-detail simbolis yang mencerminkan konteks kultural dalam game tersebut. Konsep karakter Keumalahayati dan penduduk kerajaan Achen memiliki atribut yang berasal dari elemen kultural Aceh yang dikombinasikan dengan elemen kultural Turki ottoman, yang identik dengan warna merah, hijau, dan emas.



Keumalahayati adalah seorang prajurit wanita muda Aceh yang merupakan keturunan Raja pertama pendiri kerajaan Aceh, Sultan Ali Mughayat Syah. Nama Keumalahayati memiliki arti yang sangat unik, yaitu batu yang indah dan bercahaya. Sejak kecil, Ia sangat menyukai lautan, bahkan mampu berdiam diri memandang ke arah lautan selama berjam-jam. Ia merupakan salah satu lulusan taruna akademi militer kelautan Mahad Baitul Makdis. Kemampuannya dilirik oleh pihak istana dan Ia diangkat menjadi Komandan Protokol Istana setelah lulus dari akademi militer. Keumalahayati merupakan sosok yang sedikit pemalu, akan tetapi menjadi sangat percaya diri ketika menunjukkan kemampuannya.



Perancang ingin membuat karakter Keumalahayati terlihat lebih 'appeal' dibandingkan karakter lainnya dengan tidak menggunakan skema warna yang umum terdapat di dunia game yang dibuat, yaitu merah dan hijau. Pemilihan warna biru gelap memberikan kesan 'tenang' dari karakter Keumalahayati yang sebenarnya sedang mengalami tantangan emosional karena suaminya yang tewas dan anaknya yang diculik. Ia yakin pada segala kejadian yang menimpanya, terdapat hikmah dibalikinya, sehingga Ia berusaha untuk tetap percaya kepada yang maha kuasa atas apa yang dialaminya saat itu.



Dalam proses mendesain wajah karakter Laksamana Keumalahayati, perancang telah mewawancarai kerabat yang merupakan orang Aceh dan melakukan studi wajah terhadap aktris terkenal yang berasal dari Aceh seperti Cut Keke, Cut Tari, dan Qory Sandioriva. Dari hasil studi didapatkan bahwa wanita Aceh memiliki ciri yakni dagu lancip, tatapan yang tajam, dan bagian pipi yang lebih menonjol.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan untuk kebutuhan laporan tugas akhir berjudul Perancangan Concept Art Game berjudul "The Glory of Keumalahayati" bergenre Fantasi, didapatkan kesimpulan bahwa :

1. Masih sedikitnya sumber-sumber tertulis yang membahas mengenai kisah Keumalahayati, sehingga mengakibatkan masyarakat tidak terlalu mengenal sosok Laksamana Keumalahayati. Hal ini bisa jadi dikarenakan kejadian tersebut terjadi hampir 5 abad lalu sehingga sangat sulit untuk mencari data mengenai kisah Keumalahayati tersebut.
2. Terdapat perubahan cerita dengan penambahan elemen-elemen fantasi namun cerita tetap berpusat kepada karakter Keumalahayati sebagai tokoh utama.
3. Perancangan concept art ini menggunakan genre fantasi karena pada media budaya populer seperti game, genre fantasi merupakan genre yang sangat memikat hati audiens. Selain itu, genre fantasi mampu meng-empasis sebuah kebudayaan dengan penambahan elemen-elemen magis.

Daftar Pustaka:

Sumber buku :

Ratna, Nyoman K. 2010. *Metode Penelitian: Kajian Budaya Dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Novak, Jeannie. 2012. *Game Development Essentials an Introduction – Third Edition*. New York: Delmar.

Miller, Carolyn Handler. 2004. *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Burlington: Focal Press.

Solarski, Chris. 2012. *Drawing Basic and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. New York: Watson-Guption Publications.

Sammons, Martha C. 2010. *War of the Fantasy Worlds*. California: ABC-CLIO, LLC.

Solarski, Chris. 2017. *Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design*. New York: CRC Press.

Alexander, Rob. 2006. *Drawing & Painting Fantasy Landscapes & Cityscapes*. London: Quarto Inc.

Pardew, Les. 2005. *Beginning Illustrations and Storyboarding for Games*. Boston: Thomson Course Technology PTR.

Perry, David. 2009. *David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox*. Boston: Course Technology.

Tsai, Francis. 2008. *100 Ways to Create Fantasy Figures*. Cincinnati: David & Charles Limited.

Lombard, Denys. 1991. *Kerajaan Aceh: Jaman Sultan Iskandar Muda (1607-1636)*. Jakarta: Balai Pustaka.

Hasjmy, A. 1983. *Kebudayaan Aceh dalam Sejarah*. Jakarta: Penerbit Beuna

Indonesian Heritage. 1996. *Early Modern History*. Jakarta: Archipelago Press.