

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

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. Kisah-kisah tersebut muncul sebagai bentuk apresiasi masyarakat Indonesia terhadap para tokoh yang berjuang dengan gigih mengorbankan jiwa dan raganya dalam mempertahankan tanah Indonesia dari serbuan penjajah yang mencoba menduduki tanah Indonesia selama lebih dari 350 tahun. Sosok mereka kemudian diriwayatkan dan diwariskan secara turun-temurun kepada generasi penerus bangsa sebagai bentuk cerminan bahwa bangsa Indonesia merupakan bangsa yang kuat dengan manusianya.

Sebelum para penjajah Portugis, Belanda, dan Jepang mendatangi Indonesia untuk mendapatkan dan menguasai sumber rempah-rempah, Indonesia telah menjadi salah satu jalur perniagaan yang dilalui oleh pedagang-pedagang yang berasal dari Cina, India, dan negara-negara timur tengah. Hal ini telah berlangsung semenjak abad ke-5 M. Salah satu daerah di Indonesia yang terkenal sebagai jalur perdagangan ialah Aceh. Hingga abad ke-15 M, Aceh terus menjadi salah satu jalur perdagangan yang terkenal karena rempah-rempahnya, seperti beras dan lada. Hal ini dikarenakan letak ibu kota Aceh yang sangat strategis, yaitu terletak di pintu gerbang pelayaran dari India dan Timur Tengah yang akan ke Malaka, Cina, atau ke Jawa. Kemajuan ini membuat Aceh mampu membangun angkatan bersenjata yang kuat, terutama armada kelautannya. Akan tetapi, kemajuan tersebut tidak diperoleh dengan mudah. Banyak sekali penjajah yang berniat untuk menguasai sumber daya yang dimiliki Aceh pada saat itu. Pihak Aceh pun tidak tinggal diam melihat orang lain mencoba untuk menguasai mereka. Maka, terjadilah perlawanan-perlawanan yang akhirnya

memunculkan tokoh-tokoh yang memiliki peran besar dalam mempertahankan Aceh, salah satu dari tokoh-tokoh tersebut adalah Laksamana Keumalahayati.

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.

Tidak seperti pahlawan wanita Indonesia lainnya seperti R.A. Kartini atau Cut Nyak Dien, sosok Keumalahayati sendiri belum begitu dikenal di kalangan masyarakat Indonesia. Hal ini dikarenakan sedikit sekali sumber data mengenai cerita Keumalahayati. Tidak diketahui kapan beliau lahir dan kapan beliau meninggal. Meskipun begitu, seluruh dunia mengakui kehebatan dan kegagahannya ketika mengalahkan penjajah Belanda dalam pertarungan laut. Peristiwa tersebut dilukiskan oleh perancang asal Belanda, Marie van C. Zeggelen dalam bukunya berjudul *Oude Glorie*, hal.157, yang menjelaskan tentang bagaimana Keumalahayati berhasil mengalahkan pimpinan penjajah belanda.

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 dipimpinnya melancarkan serangan kepada pihak Belanda yang dipimpin oleh Cornelis de Houtman dan Frederick de Houtman.

Keumalahayati memulai penyerbuannya dengan membangun benteng pertahanan armada Inong Balee. Benteng tersebut memiliki ketinggian 100 meter dari permukaan air laut. Pada benteng tersebut terdapat meriam-meriam dengan diameter lubang sepanjang 3 meter yang menghadap ke laut sebagai bentuk pertahanan dalam menghadapi serangan laut. Julius Jacobs dalam buku "*Het Familie en Kampoengleven op Groot Atjeh*" terbitan Leiden, 1894 mengungkapkan bahwa Jhon Davis dari Inggris yang menjadi nahkoda pada sebuah kapal Belanda yang mengunjungi kerajaan Aceh pada masa Keumalahayati menjadi admiral, menyebutkan bahwa Aceh pada saat itu memiliki armada laut yang terdiri dari 100 kapal perang (galey), yang diantaranya berkapasitas muatan 400 sampai 500 penumpang yang dipimpin oleh Laksamana Keumalahayati (<http://www.atjehcyber.net/2011/09/laksamana-keumalahati-sang-inisiator.html#ixzz2NMtCsyLc>). Akhirnya pada tanggal 21 Juni 1599, dilakukan penyerangan terhadap dua buah kapal Belanda bernama de Leeuw dan de Leeuwin yang saat itu berlabuh di ibukota Kerajaan Aceh atas perintah Sultan yang memerintah pada saat itu. Penyerangan tersebut dipimpin oleh Laksamana Keumalahayati. Pihak Belanda melakukan perlawanan dengan sengit sehingga banyak jatuh korban antara kedua belah pihak. Pada akhirnya, Keumalahayati berhasil menewaskan Cornelis de Houtman dalam pertempuran satu lawan satu yang berlangsung di dek kapal. Anak buahnya, Frederick de Houtman berhasil ditangkap dan ditahan dalam kerajaan Aceh selama 2 tahun.

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.

Selain itu, visual sebuah karakter memegang peranan penting dalam game-game yang disebutkan di atas. Elemen-elemen visual yang membentuk karakter pada game tersebut menambah perasaan *immersive* yang dihasilkan game tersebut sehingga game tersebut semakin menarik. Keumalahayati yang memiliki gelar laksamana wanita pertama di dunia menjadikannya elemen utama yang sangat kuat dalam game ini. Oleh karena itu, perancangan konsep visual tokoh Keumalahayati haruslah memiliki konsep yang kuat dan tetap mempertahankan nilai-nilai kultural dari sosok Keumalahayati tersebut.

Concept Art merupakan salah satu pondasi utama dalam perancangan game (Pardew: 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.

Maka dari itu, sebagai seorang pekerja kreatif yang cinta tanah air, Peneliti ingin mengangkat kembali kisah Keumalahayati dan menghadirkannya kembali menjadi sebuah media visual interaktif berupa game bergenre fantasi dengan

harapan agar masyarakat Indonesia dapat mengenal dan mengapresiasi jasa para pahlawan dalam melindungi tanah Indonesia dari para penjajah.

1.2. Identifikasi Masalah

- Kurangnya pengetahuan masyarakat Indonesia akan cerita kepahlawanan Malahayati dalam mengusir penjajah yang mencoba menduduki tanah Aceh.
- Perancangan concept art game Keumalahayati masih belum ada.
- Tidak banyak yang merancang concept art & world building kerajaan Aceh pada abad 16 M.
- Belum ada game yang bertemakan cerita kepahlawanan Keumalahayati.
- Belum ada media visual(film, animasi, atau game) yang mengangkat cerita kepahlawanan Keumalahayati dengan genre fantasi.

1.3. Batasan Masalah

Dalam menyusun perancangan concept art, peneliti membatasi masalah dalam hal-hal berikut:

1. Apa

Media yang akan dibuat yaitu Artbook *concept art*.

2. Siapa

Target audience dari perancangan ini adalah *core gamer*.

3. Bagian mana

Dalam perancangan ini, peneliti berperan dalam sebagai concept artist dan visual development.

4. Tempat

Suasana pada perancangan ini akan dilakukan di Aceh.

5. Waktu

Perancangan ini akan menggunakan sistematika waktu *sinkronik*.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menentukan data yang dibutuhkan untuk perancangan konsep art karakter laksamana Keumalahayati dan kerajaan Aceh abad 16 M untuk kebutuhan game bergenre fantasi?
2. Bagaimana merancang konsep art karakter untuk kebutuhan game berjudul: *The Glory of Keumalahayati* dengan genre fantasi yang menarik dan tetap mempertahankan nilai-nilai kultural dari tokoh tersebut?
3. Bagaimana merancang konsep art *environment* kerajaan Aceh abad 16 M yang bertemakan fantasi untuk mendukung kepada penokohan karakter dalam game berjudul: *The Glory of Keumalahayati* dengan tetap mempertahankan nilai-nilai kultural dari kerajaan tersebut?

1.5. 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.
4. Agar hasil penelitian ini dapat digunakan oleh instansi-instansi pendidikan sebagai referensi.

5. Tujuan individu peneliti untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang *concept art* sebagai bekal peneliti untuk memasuki dunia profesional.

1.6. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat dibuatnya perancangan ini bagi peneliti ialah menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam bidang Multimedia, yaitu pada tahap pra-produksi dalam proses pembuatan game. Tahap pra-produksi tersebut khususnya pada perancangan *concept art*. Diharapkan setelah menyelesaikan perancangan ini, peneliti lebih mengetahui hal-hal yang dibutuhkan dalam perancangan *concept art*, seperti proses pembuatan karakter, *environment*, dan aset-aset yang dibutuhkan dalam merancang sebuah game.

b. Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada masyarakat mengenai kisah kepahlawanan Keumalahayati. Selain itu, perancangan ini juga diharapkan memberikan wawasan kepada masyarakat terhadap proses pembuatan game, terutama pada tahap pra produksi.

2. Manfaat Teoretis

Perancangan ini diharapkan dapat berguna terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang industri kreatif.

1.7. Metodologi Perancangan

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data untuk mendukung perancangan, peneliti menggunakan 3 (tiga) metode pengumpulan data, antara lain:

1.7.1.1. Kuisisioner

Peneliti memberikan kuisisioner online kepada teman-teman mahasiswa dan pelaku industri kreatif dengan tujuan untuk mengetahui apakah pengisi kuisisioner tersebut tentang cerita kepahlawanan Keumalahayati serta untuk mengetahui preferensi audiens mengenai bagaimana kisah Keumalahayati akan diangkat dari segi desain dan gameplay.

1.7.1.2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi di masa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian itu (Rohidi, 2011:208). Setelah mendapatkan data dari hasil kuisisioner, peneliti melakukan wawancara ke beberapa narasumber. Narasumber pada wawancara ini adalah perancang novel yang menetap di Jakarta, *Concept Artist* untuk game di Jakarta, dan orang Aceh yang menetap di Jakarta. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana cerita Keumalahayati dikenal dan bagaimana proses perancangan *world building* untuk kebutuhan video game.

1.7.1.3. Studi Pustaka

Peneliti melakukan studi pustaka untuk mengetahui kondisi kerajaan Aceh pada abad 16 M serta untuk mengetahui proses perancangan *concept art* untuk kebutuhan video game. Peneliti akan mengunjungi Gedung Arsip Nasional Republik Indonesia untuk mencari data mengenai kerajaan Aceh abad 16 M. Sedangkan untuk data mengenai fundamental dalam perancangan *concept art* telah didapatkan oleh peneliti dalam buku "*Beginning Illustration and Storyboarding for Games*" oleh Les Pardew dan "100 Ways to Create Fantasy Figures" oleh Francis Tsai.

1.7.2. Metode Analisis Data

Peneliti melakukan analisis data menggunakan metode kualitatif interpretatif. berdasarkan pengamatan dari peristiwa dan aktivitas yang dibatasi dalam segi waktu oleh peneliti.

1.7.3. Sistematika Perancangan

Setelah mengumpulkan dan menganalisis data, maka didapatkan hasil analisis data yang menjadi landasan bagi perancang dalam perancangan *concept art* untuk kebutuhan game *The Glory of Keumalahayati*. Berikut adalah tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam perancangan, antara lain:

1. Ide

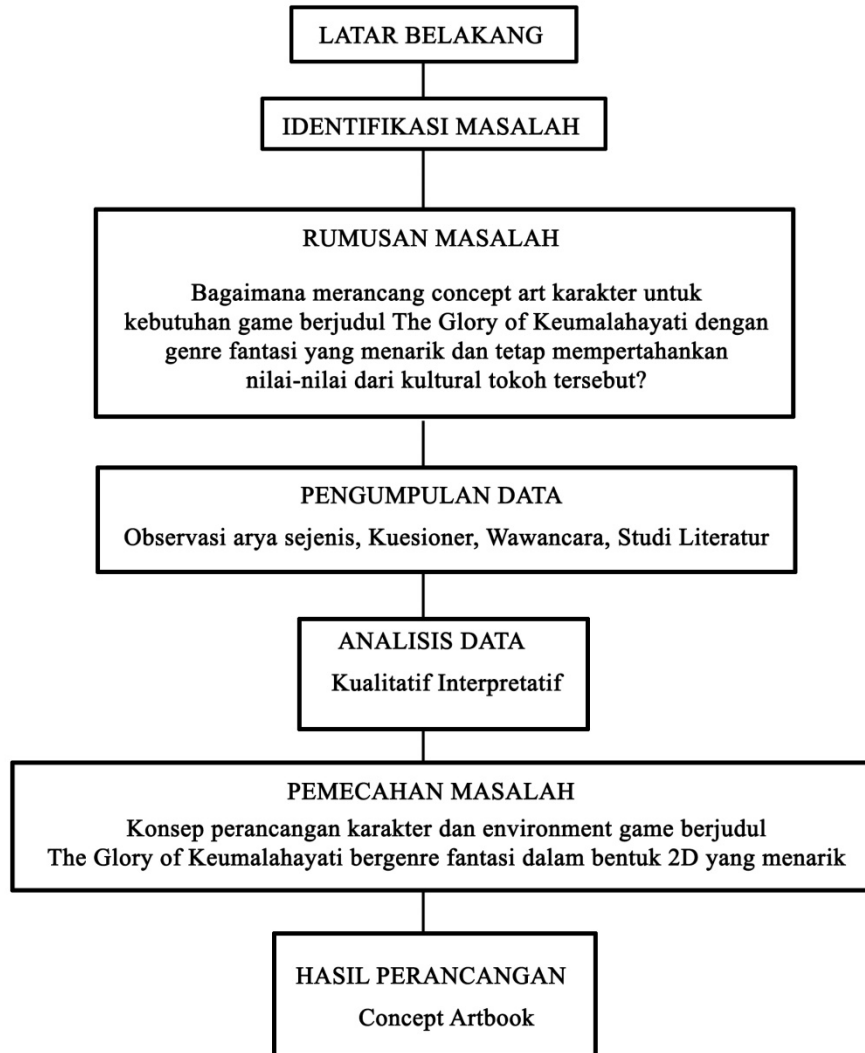
Pada tahap ini perancang menentukan ide awal mengenai karakter dan environment berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis.

Perancang juga mengumpulkan referensi data visual yang cukup berkaitan dengan data yang telah dikumpulkan.

2. Eksplorasi

Setelah menentukan ide, perancang melakukan eksplorasi sketsa dari berbagai ide yang akan divisualkan. Eksplorasi yang dilakukan dimulai dari pencarian bentuk dan siluet, pengayaan visual, dan warna.

1.8. Kerangka Perancangan



1.9. Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan mengenai fenomena sosok pahlawan Keumalahayati dan sejarah kerajaan Aceh, tujuan perancangan, ruang lingkup, metode pengumpulan data, hingga sistematika perancangan.

BAB II Landasan Pemikiran

Menjelaskan mengenai teori yang menjadi dasar dalam perancangan *concept art* untuk kebutuhan game bergenre fantasi.

BAB III Analisis Data dan Masalah

Menjelaskan mengenai bagaimana mengumpulkan data yang mendukung perancangan *concept art* game fantasi serta cara menganalisis untuk menentukan konsep perancangan.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep dan hasil perancangan *concept art* yang telah dibuat berdasarkan data-data yang telah didapatkan sebelumnya.

BAB V Penutup

Berisi mengenai kesimpulan dari hasil perancangan yang disesuaikan dengan tujuan perancangan.