

PRESENTASI KERIS LAMPUNG DALAM VIDEO GAME RPG



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Muhammad Januar Khairul Hadi

2415133885

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

PRESENTASI KERIS LAMPUNG DALAM VIDEO GAME RPG

Muhammad Januar Khairul Hadi

2415133885

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zaitun Y.A Kherid, M.Pd
NIP : 19820422 200812 2 001

Adalah Dosen Pembimbing dari Mahasiswa :

Nama : M. januar Khairul Hadi
NIM : 2415133885
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Angkatan : 13

Dengan ini saya menyetujui agar mahasiswa tersebut dapat mengajukan pendaftaran Ujian Tugas Akhir/~~Seminar Proposal~~/Sidang Skripsi/~~Kolokium~~/Ujian Komprehensif /~~Ujian Tesis*~~ semester 113 dengan judul : Presentasi Keris Lampung Melalui Video game RPG

Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dipergunakan sebaik baiknya.

Jakarta, 19 Januari 2021



Zaitun Y.A Kherid, M.Pd
NIP. 19820422 200812 2 001

(*)Pilih salah satu

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eko Hadi Prayitno, M.Pd
NIDN : 0316108101

Adalah Dosen Pembimbing dari Mahasiswa :

Nama : M. januar Khairul Hadi
NIM : 2415133885
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Angkatan : 13

Dengan ini saya menyetujui agar mahasiswa tersebut dapat mengajukan pendaftaran Ujian Tugas Akhir/~~Seminar Proposal/Sidang Skripsi/Kolokium/Ujian Komprehensif /Ujian Tesis*~~ semester 113 dengan judul : Presentasi Keris Lampung Melalui Video game RPG

Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dipergunakan sebaik baiknya.

Jakarta, 19 Januari 2021



Eko Hadi Prayitno, M.Pd
NIDN. 0316108101

(*)Pilih salah satu

Yth. Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Rupa
Di Tempat

Jakarta, 19 Januari 2021

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Januar Khairul Hadi

No. Registrasi : 2415133885

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Dengan ini mengajukan permohonan agar dapat disetujui untuk diuji. Adapun skripsi/~~komprehensi~~/tugas akhir/karya seni, yang saya tulis berjudul:
Presentasi Keris Lampung Melalui Video Game RPG

Dengan pembimbing:

Pembimbing I : Zaitun Y.A Kherid, M.Pd.

Pembimbing II : Eko Hadi Prayitno, M.Pd.

Mengetahui,

Pembimbing I,



Zaitun Y.A Kherid, M.Pd.

NIP. 19820422 200812 2 001

Pembimbing II,



Eko Hadi Prayitno, M.Pd.

NIDN. 0316108101

Pemohon,



M. Januar Khairul Hadi

No. Reg. 2415133885

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : M. Januar Khairul Hadi
NIM : 2415133885
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Presentasi Keris Lampung dalam Video Game RPG

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dosen Pembimbing 1



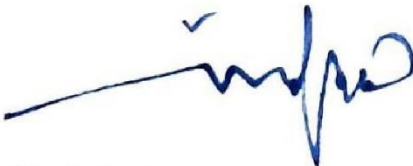
Zaitun Y.A Kherid, M.Pd
NIP. 19820422 200812 2 001

Dosen Pembimbing 2



Eko Hadi Prayitno, M.Pd.
NIDN. 0316108101

Koorprodi Pendidikan Seni Rupa



Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn
NIP. 196305241987031002

Dosen Penguji 1



Drs. Endra Sulendra S.M.Ds
NIP. 19581025 198803 1 003

Dosen Penguji 2




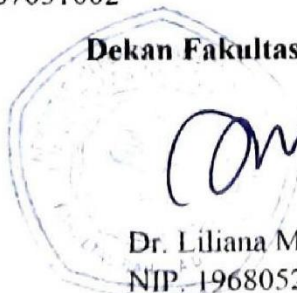
Dra. Mudjiati, M.Pd.
NIP. 19601121 198602 2 001

Koordinator Skripsi Penciptaan Tugas Akhir



Zaitun Y.A Kherid, M.Pd
NIP. 19820422 200812 2 001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : M. Januar Khairul Hadi
No. Reg. : 2415133885
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa benar naskah skripsi penciptaan karya seni rupa dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat. Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Januari 2021



M. Januar Khairul Hadi

2415133885



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Januar Khairul Hadi
NIM : 2415133885
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : khrld@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :
Presentasi Keris Lampung Dalam Video Game RPG

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

(Muhammad Januar Khairul Hadi)
nama dan tanda tangan

ABSTRAK

PRESENTASI KERIS LAMPUNG DALAM VIDEO GAME RPG

Oleh:

M. Januar Khairul Hadi

khrlhd@gmail.com

Penelitian penciptaan karya dibuat dengan tujuan untuk mengajar muda-mudi tentang kebudayaan keris Lampung melalui video game *The Lost Artifact*. Game ini juga menceritakan tentang pahlawan Lampung, Raden Intan II.

Museum merupakan tempat penyimpanan benda-benda bersejarah, terutama benda-benda yang ditinggalkan oleh para pahlawan terdahulu, yang memiliki nilai sejarah tinggi bagi suatu bangsa dan negara. Mengingat dan melestarikan sejarah adalah suatu tanda negara yang maju dan beradab. Terutama tentang Keris Lampung yang sangat populer dalam masyarakat, yang digunakan dalam upacara adat maupun dalam acara pernikahan.

Untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan terhadap kebudayaan dan sejarah bangsa, tidak hanya melalui museum, tetapi bisa dimodifikasi melalui permainan video game, dan video game itu sendiri merupakan suatu alat teknologi yang mengeluarkan proyeksi visual dalam layar, bisa dimainkan dengan seorang atau lebih, dengan begitu terciptanya karya video game yang berjudul *The Lost Artifact*.

Dengan melalui video game *The Lost Artifact* ini, muda-mudi bisa mengenal dan belajar tentang kebudayaan keris Lampung, juga mengenal tentang pahlawan Lampung yang bernama Raden Intan II.

Kata Kunci: Museum, Keris, Lampung, Video Game.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT karena berkat rahmat dan hidayahnyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan karya Seni Rupa “PRESENTASI KERIS LAMPUNG MELALUI VIDEO GAME RPG” ini sebagai syarat untuk menempuh tugas akhir dari mata kuliah penciptaan karya seni rupa tepat pada waktunya yang telah ditetapkan.

Dalam menyusun laporan ini, penulis memperoleh banyak bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Indro Moerdisuroso, M. Sn. selaku Kaprodi Program Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Zaitun Y.A Kherid, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I
3. Bapak Eko Hadi Prayitno, M.Pd, ACA. Selaku Dosen Pembimbing II
4. Kedua orang tua tercinta, Bapak Muhammad Iqbal, dan Ibu Chandra Lela yang selalu memberikan dukungan, mendoakan dan bantuan moril maupun materil.
5. Kedua kakak saya yang tercinta, M. Khairmain Asy'ari, dan Khaira Sofa Annisa yang telah memberikan bantuan serta dukungan.
6. Seluruh teman-teman yang telah membantu dalam penulisan dan memberikan dukungan, khususnya kepada Ferdinand Andre, Jodhi Kuncoro Wibowo.

Penulisa menyadari dalam menyusun laporan penulisan skripsi penciptaan karya seni rupa ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna sempurnanya laporan penulisan ini, penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, para mahasiswa dan pembaca umum.

Jakarta, Januari 2021



M. Januar Khairul Hadi

DAFTAR ISI

I. PENDAHULUAN.....	5
A. Latar Belakang Penciptaan.....	5
B. Perkembangan Ide Penciptaan.....	8
C. Fokus Penciptaan.....	9
D. Tujuan Penciptaan.....	10
E. Manfaat Penciptaan.....	10
1. Bagi Mahasiswa.....	10
2. Bagi Masyarakat.....	10
3. Bagi Institusi.....	11
II. KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Pengembangan Media Pembelajaran.....	12
B. Multimedia.....	14
1. Jenis-Jenis Multimedia.....	16
2. Multimedia Interaktif.....	17
3. Jenis-Jenis Multimedia Interaktif.....	18
C. Game RPG.....	19
D. Tinjauan Pustaka.....	20
E. Referensi Praktik.....	29

F. Kajian Teori.....	33
1. Presentasi.....	33
2. Lampung.....	38
3. Keris.....	44
4. Video Game.....	46
5. IGRS (Indonesia Game Rating System).....	49
6. Software RPG Maker.....	51
G. Kerangka Berpikir.....	55
III. PROFIL MAGANG.....	57
A. Deskripsi Narasumber.....	57
B. Lokasi Magang.....	58
C. Pengalaman yang diperoleh.....	60
D. Implikasi.....	60
IV. KONSEP PENCIPTAAN.....	62
A. Studi Pendahuluan.....	62
1. Studi Trend Produk Sejenis.....	62
2. Profil Pasar dan Segmen Konsumen.....	64
3. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	65
4. Kekuatan dan Kelemahan Produk Ternama.....	67
5. Alternatif Rancangan Awal.....	69

6. Uji Coba Rancangan Awal.....	85
7. Analisis dan Evaluasi Rancangan Awal.....	91
V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA.....	92
A. Visualisasi Karya.....	92
B. Deskripsi Karya.....	95
1. Definisi Rancangan.....	95
2. Spesifikasi Pengguna.....	96
3. Spesifikasi Visual dan Pemakaian.....	96
4. Spesifikasi Fungsi.....	96
5. Spesifikasi Teknis.....	97
6. Prosedur Pemakaian Produk.....	97
7. Spesifikasi Produksi.....	98
8. Spesifikasi Pemasangan.....	98
9. Perkiraan Biaya Produksi.....	99
10. Gambar Rancangan Detail + Model Prototype.....	100
VI. KESIMPULAN.....	111
A. Kesimpulan.....	111
Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN.....	115

i.	Izin Magang.....	115
ii.	Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing.....	116
iii.	Foto Kegiatan Magang.....	120
iv.	Absensi Seminar.....	121
v.	Lembar Kuesioner.....	122
vi.	Riwayat Hidup.....	135



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Corpse Party D2: Depth of Despair, 2020.....	29
Gambar 2.	Menu permainan, 2019.....	30
Gambar 3.	Tampilan Dalam Permainan, 2019.....	30
Gambar 4.	Halaman depan website Yanfly, 2020.....	31
Gambar 5.	Video Tutorial 1, 2019.....	31
Gambar 6.	Video Tutorial 2, 2019.....	31
Gambar 7.	Halaman depan Theolized, 2020.....	31
Gambar 8.	Lampung, 2020.....	38
Gambar 9.	Tari Lampung, 2020.....	41
Gambar 10.	Raden Intan II, 2020.....	42
Gambar 11.	Senjata Raden Intan II, 2019.....	43
Gambar 12.	Keris, 2020.....	44
Gambar 13.	Keris Lampung, 2020.....	45
Gambar 14.	Kerangka Berpikir, 2020.....	56
Gambar 15.	Tati Nuari, 2020.....	57
Gambar 16.	Screenshot 1, 2020.....	63
Gambar 17.	Screenshot 2, 2020.....	63
Gambar 18.	Screenshot 3, 2020.....	63
Gambar 19.	Screenshot 4, 2020.....	63
Gambar 20.	Divine Kids Menu, 2020.....	65
Gambar 21.	Corpse party Menu, 2020.....	65

Gambar 22. Octopath Traveler, 2021.....	67
Gambar 23. Romancing SaGa Re: Universe, 2021.....	67
Gambar 24. Skema, 2020.....	70
Gambar 25. Storyboard, 2020.....	71
Gambar 26. Moodboard, 2020.....	73
Gambar 27. Placeholder Sebastian, 2020.....	74
Gambar 28. Mugshot Jadi Sebastian, 2021.....	74
Gambar 29. Sebastian 1, 2020.....	74
Gambar 30. Sebastian 2, 2020.....	75
Gambar 31. Sebastian 3, 2020.....	75
Gambar 32. Placeholder Rana, 2020	76
Gambar 33. Mugshot Jadi Rana, 2021.....	76
Gambar 34. Rana 1, 2020.....	77
Gambar 35. Rana 2, 2020.....	77
Gambar 36. Rana 3, 3030.....	78
Gambar 37. Mugshot Jadi Ketua Bandit, 2021.....	79
Gambar 38. Ketua Bandit 1, 2020.....	79
Gambar 39. Ketua Bandit 2, 2020.....	80
Gambar 40. Ketua Bandit 3, 2020.....	80
Gambar 41. Keris 1, 2020.....	81
Gambar 42. Keris 2, 2020.....	81
Gambar 43. Keris 3, 2020.....	82
Gambar 44. Desain Baju Sebastian dan Rana, 2020.....	82
Gambar 45. Baju Sebastian 1, 2020.....	83
Gambar 46. Baju Sebastian 2, 2020.....	83

Gambar 47. Baju Rana 1, 2020.....	84
Gambar 48. Baju Rana 2, 2020.....	84
Gambar 49. Peta 1, 2021.....	100
Gambar 50. Peta 2, 2021.....	101
Gambar 51. Peta 3, 2021.....	102
Gambar 52. Peta 4, 2021.....	103
Gambar 53. Peta 5, 2021.....	104
Gambar 54. Peta 6, 2021.....	105
Gambar 55. Peta 7, 2021.....	106
Gambar 56. Peta 8, 2021.....	107
Gambar 57. Plugins 1, 2021.....	108
Gambar 58. Plugins 2, 2021.....	108
Gambar 59. Motif Baju Siger, 2021.....	109
Gambar 60. Motif Kain Sarung Ketua Bandit, 2021.....	110
Gambar 61. Surat Izin Magang, 2019.....	115
Gambar 62. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing Karya (I), 2021.....	116
Gambar 63. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing Karya (II), 2021.....	117
Gambar 64. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing Penulisan (I), 2021.....	118
Gambar 64. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing Penulisan (II), 2021.....	119

DAFTAR FOTO

Foto 1.	Kegiatan Magang, Membuat Desain Karakter, 2020.....	120
Foto 2.	Kegiatan Magang, Menunjukkan Karya Video Game, 2020...120	
Foto 3.	Absensi Seminar, 2019.....	121

