

**MOTIF BATIK KAWUNG DAN PARANG SEBAGAI
ELEMEN DESAIN KOSTUM *GAME PLAYER*
*UNKNOWN BATTLEGROUNND MOBILE***

Artikel Penelitian Yang Akan Terbit
Pada Jurnal Acintya Volume 16 Nomor 2 Desember 2024
Nomor LoA : 01/IT6.2/Acintya/2024



OLEH :
REVAN ARFIAN
NIM. 191471032

**PROGRAM STUDI KRIYA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2024**

PERSETUJUAN

ARTIKEL PENELITIAN

**MOTIF BATIK KAWUNG DAN PARANG SEBAGAI
ELEMEN DESAIN KOSTUM *GAME PLAYER*
*UNKNOWN BATTLEGROUNDS MOBILE***

OLEH :

REVAN ARFIAN

NIM. 191471032

Telah disetujui sebagai artikel penelitian yang akan terbit
pada jurnal Acintya Volume 16 Nomor 2 Desember 2024

Nomor LoA : 01/IT6.2/Acintya/2024

Surakarta, 2 September 2024

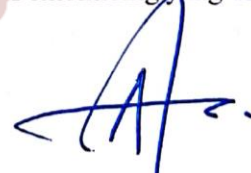
Ketua Program Studi



Afrizal, S.Sn., M.A.

NIP. 197204052005011002

Pembimbing yang disetujui



Afrizal, S.Sn., M.A.

NIP. 197204052005011002

**PENGESAHAN
ARTIKEL PENELITIAN**

**MOTIF BATIK KAWUNG DAN PARANG SEBAGAI
ELEMEN DESAIN KOSTUM *GAME PLAYER*
*UNKNOWN BATTLEGROUNDS MOBILE***

OLEH:

**REVAN ARFIAN
NIM. 191471032**

Telah diuji dan dipertahankan Tim Penguji
Pada tanggal 27 Agustus 2024

Ketua Penguji : Sutriyanto, S.Sn., M.A.
Dosen Penguji : Rahayu Adi Prabowo, S.Sn., M.Sn.
Dosen Pembimbing : Afrizal, S.Sn., M.A.



Artikel ilmiah ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.) pada

Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 27 September 2024



Dr. Ana Kosmanti, S. Pd., M. Hum.

NIP. 1977505312005012002

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Revan Arfian

NIM : 191471032

Menyatakan bahwa Artikel Penelitian berjudul MOTIF BATIK KAWUNG DAN PARANG SEBAGAI ELEMEN DESAIN KOSTUM GAME PLAYER UNKNOWN BATTLEGROUNND MOBILE adalah artikel penelitian sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarism dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarism, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai ketentuan berlaku.

Selain itu, saya menyetujui artikel penelitian ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis

Surakarta, 2 September 2024

Yang menyatakan,



Revan Arfian

NIM. 191471032

MOTIF BATIK KAWUNG DAN PARANG SEBAGAI ELEMEN DESAIN KOSTUM GAME PLAYER UNKNOWN BATTLEGROUNDS MOBILE

Revan Arfian¹, Afrizal²

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ring Road, Mojosongo, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah
57127

revan.blacklist2@gmail.com¹, afrizal@isi-ska.ac.id²

Abstrak

Desain kostum merupakan sebuah rancangan kostum yang meliputi dari bentuk hingga fungsinya. Motif Batik Kawung dan Parang merupakan motif batik yang berasal dari Jawa Tengah menjadi ide tambahan untuk menciptakan desain kostum yang indah dan berwibawa. Metode penciptaan untuk membuat desain kostum ini menggunakan metode dari Prof. Drs. SP Gustami, S.U. yang meliputi tiga tahap, tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap penciptaan. *PUBG Mobile* sebuah permainan pertempuran *battleground* yang sedang di gemari oleh pemain *game* di seluruh dunia, dimana permainan tersebut merupakan permainan *survival* atau bertahan hidup hingga fase terakhir adalah pemenangnya. Permainan *PUBG Mobile* tidak hanya fokus pada cara bermain, namun ada kostum yang digunakan oleh pengguna permainan tersebut sebagai gaya atau gengsi setiap karakter agar mampu menaikkan tingkat popularitas pemain dan mendapat gelar tertentu di dalam *game* tersebut. Pada tahun 2020 terbentuklah *PUBGM Creative* sebagai wadah untuk menampung desain kostum yang dikemas sebagai kontes perlombaan desain kostum yang meliputi tiga tahap penilaian, tahap kurasi, tahap penilaian dan tahap voting. Kostum yang dipadukan dengan Motif Kawung dan Parang merupakan sebuah upaya untuk melestarikan budaya nusantara. Selain itu juga menjadi salah satu cara untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia kepada seluruh dunia dan upaya untuk menjangkau generasi muda melalui *game online PUBG Mobile*.

Kata Kunci: Motif Kawung, Motif Parang, PUBG Mobile, Desain Kostum

Abstract

Costume design is a costume design that includes form to function. The Kawung and Parang Batik motifs are batik motifs originating from Central Java which are additional ideas for creating beautiful and dignified costume designs. The creation method for making this costume design uses the method of Prof. Drs. SP Gustami, S.U. which includes three stages, the exploration stage, the design stage, and the creation stage. PUBG Mobile is a battleground fighting game that is popular with gamers all over the world, where the game is a survival game until the final phase is the winner. The PUBG Mobile game does not only focus on how to play, but there are costumes used by game users as a style or prestige for each character in order to be able to increase the player's level of popularity and get a certain title in the game. In 2020, PUBGM Creative was formed as a forum to accommodate costume designs which were packaged as a costume design competition which included three assessment stages, a curation stage, an assessment stage and a

voting stage. Costumes combined with Kawung and Parang motifs are an effort to preserve Indonesian culture. Apart from that, it is also a way to introduce Indonesian culture to the whole world and an effort to reach the younger generation through the online game PUBG Mobile.

Keywords: *Kawung Motif, Parang Motif, PUBG Mobile, Costume Design*

PENDAHULUAN

Perkembangan industri *game* mengalami perubahan yang sangat cepat dan semakin mudah untuk menjangkau atau untuk memainkan *game*. Industri *game* saat ini sangat digemari oleh seluruh kalangan, baik kalangan muda, kalangan menengah maupun kalangan tua di seluruh dunia. Menurut Flew Terry (2005: 40) *game* berbasis perangkat komputer pada mulanya dikembangkan oleh akademik industri militer yang juga melahirkan inovasi dalam berkomunikasi melalui perangkat nirkabel atau internet. Sebelum terciptanya *game* yang membutuhkan data internet, dahulu lebih dikenal dengan *game* komputer. *Game* komputer mulai terbentuk di Amerika pada tahun 1970an seperti *Pong*, *Space Invaders*, *Monaco GP*, dan *Pac Man*. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada tahun 1970 industri *game* mulai mengalami peningkatan dalam *mode* bermain, mulai dari *mode game* balapan, strategi, hingga, simulasi. Febriany (2022: 5) mengatakan bahwa 10 tahun kemudian di 1980 *game* mengalami peningkatan, oleh pihak pengembang *Nintendo* dengan *game* yang cukup terkenal dan hampir seluruh pemain *game* juga pernah memainkan *game* tersebut yaitu *Super Mario Bros* dengan nilai penjualan mencapai 500 juta dollar pada tahun 1990. Selanjutnya pada tahun 1990an pengembang *game* *Sega* hadir dengan upaya peningkatan tampilan *16 bit genesis konsol* dengan gambar karakter, background, lebih cepat dan sound yang lebih bagus dibandingkan beberapa *game* sebelumnya. Setelah kurun waktu 30 tahun dari mulai munculnya *game* populer, pada tahun berikutnya di tahun 1990 perkembangan *game* mengalami peningkatan yang cukup pesat, mulai dari kualitas gambar yang ditingkatkan menjadi *16 - 32 bit*, hingga mode bermain yang bervariasi.

Menurut Richardson (2012: 133-153) di era sekarang tepatnya masuk ditahun 2000an seluruh pengembang elektronik berbondong-bondong dan saling mengadu kemampuan dalam melakukan pengembangan alat komunikasi dengan lebih ringkas. Perubahan ini sangat signifikan hingga pada akhirnya muncul