

**KONSERVASI ORANG LAUT DALAM PERANCANGAN
PURWARUPA ASSET DAN ENVIRONMENT GAME WONG
LAUT**

TESIS KARYA SENI

**Guna memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Magister pada Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta**



Oleh
Yayat Duriat
212111044

**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

**PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
TAHUN**

Pernyataan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul " Konservasi Orang Laut Dalam Perancangan Purwarupa Asset dan Environment Game Wong Laut", beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiasi atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti ada plagiasi dan pelanggaran terhadap keaslian karya saya ini, maka saya siap menanggung resiko / sanksi yang di jatuhkan kepada saya

Surakarta, 13 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Yayat Duriat
NIM. 212111044

PERSETUJUAN

TESIS KARYA SENI

KONSERVASI ORANG LAUT DALAM PERANCANGAN PURWARUPA ASSET DAN ENVIRONMENT GAME WONG LAUT

Diajukan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar
Magister pada Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta

Oleh :
Yayat Duriat
NIM 212111044

Surakarta, 13 July 2024

Menyetujui,

Pembimbing



Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom.
197605192005011001

INSTITUT SENI INDONESIA

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.
197112282001121001

PENGESAHAN

TESIS KARYA SENI

KONSERVASI ORANG LAUT DALAM PERANCANGAN PURWARUPA ASSET DAN ENVIRONMENT GAME WONG LAUT

Oleh

Yayat Duriat

NIM: 212111044

(Program Studi Seni Program Magister)

Telah dipertahankan dalam Ujian Proposal Tesis
dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Magister
Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta
pada tanggal (pelaksanaan ujian)

Ketua Penguji

Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.
NIP 197112282001121001

Penguji I

Dr. Taufik Murtiono, S.Sn., M.Sn.
NIP 197003152005011001

Penguji II/Pembimbing

Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom.
NIP 197605192005011001

Direktur



Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.
NIP 196703051998032001

ABSTRAK

Orang Laut adalah sekelompok orang yang mata pencahariannya bergantung pada laut dan memiliki kekayaan budaya yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Namun, di dunia yang berkembang pesat saat ini, sejarah dan tradisi mereka terancam dilupakan. Untuk mengatasi masalah ini, muncullah konsep konservasi melalui desain game dengan menggunakan metodologi *Design Sprint*. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen warisan budaya menjadi bentuk 3 dimensi didalam game, dimungkinkan untuk melibatkan dan mengedukasi para pemain tentang kekayaan sejarah dan tradisi Orang Laut. Pendekatan ini memiliki potensi untuk menciptakan jalan baru untuk pelestarian budaya. Desain game memungkinkan terciptanya pengalaman yang imersif dan interaktif. Dengan mendesain game yang membawa pemain ke era atau konteks sejarah tertentu, memungkinkan untuk memberikan pengalaman langsung pemahaman tentang kehidupan Orang Laut dan sekaligus mengenalkan kembali nilai – nilai sejarah dan budaya Orang Laut dari masa lampau melalui media baru yaitu game yang lebih digemari oleh generasi sekarang.

ABSTRACT

The Orang Laut are a group of people whose livelihoods depend on the sea and have a rich culture that has been passed down from generation to generation. However, in today's rapidly developing world, their history and traditions are in danger of being forgotten. To address this issue, the concept of conservation through game design using the *Design Sprint* methodology emerged. The integration of elements of cultural heritage into a three-dimensional form within the game has the potential to engage and educate players about the rich history and traditions of the Orang Laut. This approach has the potential to create new avenues for cultural preservation. Game design allows for immersive and interactive experiences. By designing games that transport players to a specific era or historical context, it is possible to provide a hands-on experience of understanding the lives of the Orang Laut and at the same time reintroduce the historical and cultural values of the Sea People from the past through new media, namely games that are more popular with the current generation.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala atas segala rahmat dan karunia Nya sehingga dapat terselesaikan Tesis Karya Seni dengan judul "KONSERVASI ORANG LAUT DALAM PERANCANGAN PURWARUPA ASSET DAN ENVIRONMENT GAME WONG LAUT", sebagai salah satu persyaratan akademis dalam rangka menyelesaikan studi di Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.

Dalam tesis ini dijabarkan tentang Bagaimana konservasi mengenai sejarah dan budaya orang laut di rekonstruksi menjadi *asset* dan *environment Game* dan di ujikan dalam *Game* Wong Laut dalam upaya mengenalkan kembali sejarah dan kebudayaan orang laut kepada generasi sekarang.

Atas keberhasilan dalam penulisan proposal tesis ini ini disampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, koreksi serta saran hingga terwujudnya tesis ini.

Terimakasih dan penghargaan juga disampaikan kepada:

1. Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom., selaku pembimbing penulisan proposal.
2. Prof. Dr. Sunarmi, S.Sn., M.Sn., selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn., selaku Kordinator Program Studi Seni Program Magister, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi
5. Afrida Herawati, Adhwa R Ibrahim, Arrayasawara Aisyah, Aisha Shanumizhara, yang selalumemberikan semangat untuk menyelesaikan tesis ini.

Semoga Allah subhanahu wa ta'ala memberikan balasan pahala atas segala amal yang telah diberikan dan semoga proposal tesis ini berguna baik bagi diri kami sendiri maupun pihak lain yang memanfaatkan.

Surakarta, 13 July 2024



Yayat Duriat

NIM : 212111044

CATATAN UNTUK PEMBACA



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

DAFTAR ISI

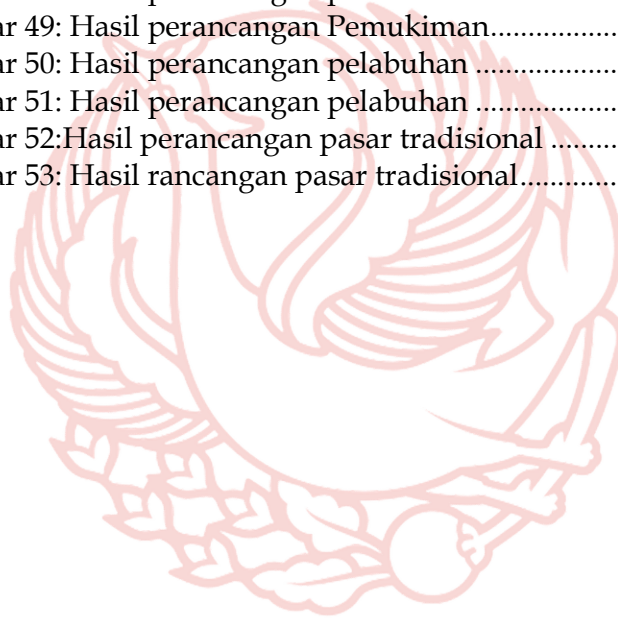
Contents

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
CATATAN UNTUK PEMBACA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
A. BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rencana Objek Penciptaan.....	6
C. Wujud Karya Seni	8
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	9
E. Tinjauan Pustaka	10
F. Gagasan Konseptual	17
G. Metode Penciptaan.....	22
BAB II.....	26
PEMBAHASAN DAN HASIL	26
A. Riset Analisis.....	26
B. Proses atau Metode Penciptaan	39
BAB III.....	64
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	64
A. Kesimpulan	64
DAFTAR PUSTAKA.....	70
DAFTAR NARASUMBER	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Orang Laut pada(Sholeh, 2019)	1
Gambar 2: Game Assassin Creed Black Flag pada (Veugen, 2016) ..	4
Gambar 3: Diagram Fishbone pada kerangka penelitian.....	14
Gambar 4: Gagasan Konseptual.....	17
Gambar 5: Design Sprint pada(Knapp Jake, 2016)	19
Gambar 6: Alur Design Sprint pada (Knapp Jake, 2016).....	22
Gambar 7: Sebaran lokasi Orang laut pada(Lapian, 2009)	29
Gambar 8: Pemukiman desa Sunsang pada(Wolters, 1979b)	30
Gambar 9: Kapal Orang Laut pada (Azhari, n.d.)	31
Gambar 10: Perahu Orang Laut pada (Azhari, n.d.)	31
Gambar 11: Pemukiman Orang Laut pada (Azhari, n.d.)	32
Gambar 12: Keris Palembang pada (Yuwono, n.d.)	33
Gambar 13: Senjata Siwar atau Badik pada (Indones, 1992)	34
Gambar 14: Senjata Skin pada (Indones, 1992)	35
Gambar 15: Pedang Sumatra Selatan pada (Indones, 1992).....	35
Gambar 16: Alur pembuatan aset game pada (Dongen, J, 2007)	37
Gambar 17: Desa Sunsang pada observasi tahun 2021	39
Gambar 18: Diagram tahapan Define.....	39
Gambar 19: Alur tahapan produksi yang di gunakan.....	40
Gambar 20: Assassin Creed Karakter pada (UbiSoft.com, n.d.)	43
Gambar 21: WiroSableng Karakter pada (kompas.com, 2018)	43
Gambar 22: Sketsa hasil penggabungan elemnt pada karakter	43
Gambar 23: Penerapan Elemen tradisional pada pakaian karakter	43
Gambar 24: Pattern Palembang.....	43
Gambar 25: Modifikasi pattern	43
Gambar 26: Sketsa Ankara sebagai karakter utama.....	44
Gambar 27: Sketsa Orang Laut.....	44
Gambar 28: Sketsa Bajak Laut	47
Gambar 29: Sketsa Raja Laut	51
Gambar 30: Konsep Kapal dan Senjata	51
Gambar 31: Konsep Pemukiman	52
Gambar 32: Penentuan Sketsa yang di pilih.....	52
Gambar 33: Tahapan pembentukan dasar pada karakter	53
Gambar 34: Tahapan pemindaian wajah pada model karakter	53
Gambar 35: Tahapan Sculpting pada karakter	54
Gambar 36: Tahapan pemberian tekstur pada objek karakter	54
Gambar 37: Tampilan penerapan tekstur pada karakter	55
Gambar 38: Penerapan tekstur pada tubuh karakter.....	55

Gambar 39: Tahapan pembentukan objek pakaian.....	56
Gambar 40: Tahapan pembentukan aksesoris pada karakter	56
Gambar 41: Penerapan Tulang pada karakter	57
Gambar 42: Tampilan penerapan pakaian pada karakter.....	57
Gambar 43: Tahapan pembentukan kapal	58
Gambar 44: Penerapan Tekstur pada kapal	58
Gambar 45: Penerapan animasi pada keseluruhan karakter	59
Gambar 46: Hasil Perancangan pada Karakter	60
Gambar 47: Hasil perancangan karakter	60
Gambar 48: Hasil perancangan pemukiman.....	61
Gambar 49: Hasil perancangan Pemukiman.....	61
Gambar 50: Hasil perancangan pelabuhan	62
Gambar 51: Hasil perancangan pelabuhan	62
Gambar 52: Hasil perancangan pasar tradisional	62
Gambar 53: Hasil rancangan pasar tradisional.....	63



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

DAFTAR TABEL

Table 1: Tabel data penelitian.....	14
Table 2: Karakteristik Orang Laut	41
Table 3: Karakteristik Orang Laut didalam game Wong Laut	42
Table 4: Tahapan penggabungan element pada Sketsa karakter	42
Table 5: Hasil perancangan Aset dan environment Wong Laut	60



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

DAFTAR LAMPIRAN



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

GLOSARIUM

Action Role Playing Game (ARPG): Jenis permainan didalam game dengan jenis laga, dimana pemain memiliki kendali langsung atas para karkter dengan serangan berdasarkan penekanan tombol didalam game.

Ambient Occlusion: Tekstur yang mendukung informasi visual yang berguna menampilkan kesan pencahayaan pada sebuah objek pada lingkungan sekitar.

Animator: Orang yang bertanggung jawab terhadap segala aset gerakan yang di rencanakan didalam game atau film yang akan di buat.

Asset: Semua kebutuhan atau bahan bahan yang akan digunakan didalam game

Beta Testing: Satu tahapan dimana sebuah game sudah sampai pada tahap di uji cobakan pada beberapa peserta.

Blueprints: Bahasa pemograman didalam Unreal Engine dengan model Visual Programming.

Diffuse Color: menggambarkan tekstur asli dalam citra gambar yang dihasilkan.

Empiris: pengalaman yang didapat secara langsung, pengamatan dan observasi.

Environment: sebuah model yang sengaja di bentuk dari beberapa asset sehingga menggambarkan sesuatu yang di inginkan.

Game: aktivitas dimana ada user yang berperan menjadi seseorang maupun sesuatu yang berusaha untuk mencapai suatu goals di dalam sebuah dunia yang diciptakan.

Game Assassin Creed Black Flag: Salah satu seri didalam Game Assassin.

Game Engine: Program komputer yang digunakan untuk membangun sebuah game.

Gamifikasi: usaha strategis untuk meningkatkan sisem, layanan , organisasi dan aktifitas dengan cara membuat pengalaman yang mirip dengan pengalaman dalam bermain.

Imersif: Suatu pengalaman di mana seseorang merasa sepenuhnya terlibat dalam lingkungan yang diciptakan oleh teknologi.

Konservasi: metode dan usaha untuk memanfaatkan sumberdaya yang tersedia agar terjamin keberlanjutannya di masa mendatang.

K Pop: Band korea beraliran pop.

Normal Map: Tekstur yang mampu memberikan kesan dimensi kepada tekstur asli.

Phisic System: Kemampuan virtual untuk mampu menirukan aktifitas fisik pada sebuah objek.

Retarget: Teknik didalam Unreal Engine untuk menyamakan susunan tulang antara 1 karakter dengan susunan tulang karakter lainnya.

Roughness: Tekstur yang mendukung informasi visual dalam mewakili kesan pantulan pada sebuah objek.

UVWarp: Bentuk 2 dimensi dari penjabaran texture dari sebuah objek 3 dimensi.



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian B. Lopian. (2009). *Orang Laut Bajak Laut Raja Laut*.
- Ananda, L. Y. (2019). *Selat Malaka Sejarah Perdagangan dan Etnisitas* (S. R. Edi, Ed.; 1st ed., Vol. 341). Komunitas Bambu.
- Andaya, L. Y. (2019). *Selat Malaka Sejarah Perdagangan dan Etnisitas* (Sutanto Rahmat Edi, Ed.; 1st ed., Vol. 341). Komunitas Bambu.
- Azhari, P. (n.d.). *Kehidupan Orang Laut*.
- Baracas, L., & Correio, F. (2018). Design Sprint Versus Design Thinking. *Revista Gestão Da Produção Operações e Sistemas*, 13(4), 1–25. <https://doi.org/10.15675/gepros.v14i5.2365>
- Buku Sanggit Ngudi Kasampurnan - Pascasarjana ISI Surakarta 2021. (n.d.).
- Cahya Dewi, D. A. I., & Murpratiwi, S. I. (2020). Game Development of “Kwace Adat Bali” for The Socialization of Balinese Traditional Dress-Up Ethics. *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, 243–252. <https://doi.org/10.22219/kinetik.v5i3.1081>
- Çaplı, L. B. (2019). *Serious game development methodology with system and human oriented approach*.
- Chou, C. (2016). The water world of the orang suku laut in southeast Asia. In *TRaNS: Trans-Regional and -National Studies of Southeast Asia* (Vol. 4, Issue 2, pp. 265–282). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/trn.2016.9>
- Dongen, J. (2007).
- Gilbert, L. (2019). “Assassin’s Creed reminds us that history is human experience”: Students’ senses of empathy while playing a narrative video game. *Theory and Research in Social Education*, 47(1), 108–137. <https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713>
- Gumilang, M., Bintana, D., Suharjono Ekomadyo, A., Agumsari, D., & Susanto, V. (2020). *Sea Nomads and Cultural Transformation, Case Study: Kampung Baru Suku Laut, Sungai Buluh Village, Lingga Regency, Riau Islands*.
- Hanes, L., & Stone, R. (2019). A model of heritage content to support the design and analysis of video games for history education. *Journal of Computers in Education*, 6(4), 587–612. <https://doi.org/10.1007/s40692-018-0120-2>
- Hanley, J. T. (2021). Games, game theory and artificial intelligence. *Journal of Defense Analytics and Logistics*, 5(2), 114–130. <https://doi.org/10.1108/JDAL-10-2021-0011>

- Hristov, G., Raychev, J., Kyuchukova, D., & Zahariev, P. (2017). *Development of educational games using 3D models of historical locations, objects and artefacts*.
- Hu, Z., Fan, C., Zheng, Q., Wu, W., & Liu, B. (2021). Asyncflow: A visual programming tool for game artificial intelligence. *Visual Informatics*, 5(4), 20–25. <https://doi.org/10.1016/j.visinf.2021.11.001>
- Indones, N. R. A. S. T. (1992). *Milik Depdikbud Tidak diperdagangkan senjata tradisional daerah sumatera selatan*.
- Kaban, R., & Syahputra, F. (2021). Perancangan Game RPG (Role Playing Game) “Nusantara Darkness Rises.” In *Journal of Information System Research* (Vol. 2, Issue 4).
- Knapp Jake. (2016). *Sprint-HowtoSolveBigProblemsandTest* JakeKnapp. www.SimonandSchuster.com
- kompas.com. (2018). *Wiro Sableng*. <https://Vik.Kompas.Com/Wiro-Sableng/>.
- Lapian, A. B. (2009). *Orang Laut Bajak Laut Raja Laut*.
- Liu, J. W., Ho, C. Y., Chang, J. Y. T., & Tsai, J. C. A. (2019). The role of Sprint planning and feedback in game development projects: Implications for game quality. *Journal of Systems and Software*, 154, 79–91. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2019.04.057>
- Magra, C. P. (2021). Assassin’s Creed IV: Black Flag. *The American Historical Review*, 126(1), 216–217. <https://doi.org/10.1093/ahr/rhab003>
- Pratama, D., Gunarti, W., Wardani, W., & Akbar, D. T. (2018). The Visual Elements Strength in Visual Novel Game Development as the Main Appeal. *MUDRA Journal of Art and Culture*, 33(3), 326–333. <https://sweetchiel.itch.io/new-nusantara-legend-of-the->
- Rajanen, M., & Rajanen, D. (2018). Heuristic evaluation in game and gamification development. *CEUR Workshop Proceedings*, 2186, 159–168.
- Sharma, S., Verma, S., Kumar, M., & Sharma, L. (2019). Use of Motion Capture in 3D Animation: Motion Capture Systems, Challenges, and Recent Trends. *Proceedings of the International Conference on Machine Learning, Big Data, Cloud and Parallel Computing: Trends, Prespectives and Prospects*, COMITCon 2019, 289–294. <https://doi.org/10.1109/COMITCon.2019.8862448>
- Sholeh, K. (2019). Pelayaran perdagangan sriwijaya dan hubungannya dengan negeri-negeri luar pada abad vii-ix masehi. *Jurnal historia*, 7(1).
- Sloan, R. J. S. (n.d.). *Virtual character design : for games and interactive media*.
- Šmíd, A. (2017). *Comparison of Unity and Unreal Engine*.
- Smith, M., Walford, N. S., & Jimenez-Bescos, C. (2019a). Using 3D modelling and game engine technologies for interactive exploration of cultural heritage: An evaluation of four game engines in relation to roman archaeological heritage. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 14. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2019.e00113>

- Smith, M., Walford, N. S., & Jimenez-Bescos, C. (2019b). Using 3D modelling and game engine technologies for interactive exploration of cultural heritage: An evaluation of four game engines in relation to roman archaeological heritage. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 14. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2019.e00113>
- UbiSoft.com. (n.d.). *staticctf.ubisoft.com*. Retrieved July 3, 2023, from https://staticctf.ubisoft.com/J3yJr34U2pZ2leem48Dwy9uqj5PNUQTn/xz1F4FUSc3YgsQnnl2iXe/01157c89feeba89f433092c7bc7c0f76/ac4_ss4_full.jpg
- Veugen, C. (2016). Assassin's creed and transmedia storytelling. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 8(2), 1–19. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2016040101>
- Wargadalem, F. R., & Putra, D. T. A. (2023). The Relationship Between Orang Laut and Palembang in 17–18 Centuries. In *Proceedings of the Fifth Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2022)* (pp. 383–392). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-010-7_38
- Wolters, O. W. (1979a). A Note on Sungsang Village at the Estuary of the Musi River in Southeastern Sumatra: A Reconsideration of the Historical Geography of the Palembang Region Author (Issue 27).
- Wolters, O. W. (1979b). A Note on Sungsang Village at the Estuary of the Musi River in Southeastern Sumatra: A Reconsideration of the Historical Geography of the Palembang Region Author (Issue 27).
- Xu, F., Buhalis, D., & Weber, J. (2017). Serious games and the gamification of tourism. *Tourism Management*, 60, 244–256. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2016.11.020>
- Xu, Z. (2018). *High-fidelity Human Body Modelling from User-generated Data*. Yuwono, B. (n.d.). Keris Palembang.

INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

DAFTAR NARASUMBER

1. Romi Adi Candra Kepala desa Sunsang kecamatan Banyuasin Sumatra Selatan.
2. Haji Naifan, Tetua Adat desa Sunsang.
3. Soleh, Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) desa Sunsang.



**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**