

PERANCANGAN CONCEPT BOOK “NGALOR NGIDUL” ADAPTASI DARI UPACARA LABUHAN UNTUK MEMPERKENALKAN MITOLOGI DAN BUDAYA JOGJA KEPADA GENERASI MUDA

Arrethussa Damang Atthavana¹, Dimas Krisna Aditya² dan Paku Kusuma³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Terisan
Buah Batu-Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

¹arrethussa@student.telkomuniversity.ac.id, ²deedeaditya@telkomuniversity.ac.id,

³masterpaku@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Minat generasi muda terhadap budaya lokal Indonesia mengalami penurunan akibat dominasi media digital yang jarang merepresentasikan kekayaan tradisi Nusantara. Salah satu budaya yang kurang dikenal adalah Upacara Labuhan, sebuah ritual adat khas Yogyakarta yang sarat akan nilai historis, spiritual, dan simbolik. Penelitian ini merancang sebuah konsep game edukatif sebagai upaya inovatif untuk memperkenalkan sejarah dan budaya Yogyakarta, khususnya kepada generasi muda yang lebih akrab dengan media interaktif. Pendekatan yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui studi literatur, survei kuisioner, dokumentasi visual, serta kunjungan lapangan ke museum dan lokasi pelaksanaan upacara. Hipotesis sementara yang diangkat adalah bahwa integrasi elemen budaya lokal ke dalam media game yang menarik secara visual dan naratif mampu membangkitkan rasa ingin tahu, keterlibatan emosional, dan apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya mereka sendiri. Penelitian ini bertujuan menyusun concept book game yang informatif, interaktif, dan visualnya menarik, sebagai sarana memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya dari Upacara Labuhan secara relevan dan kontekstual.

Kata Kunci: Media Visual, Game, Kebudayaan.

Abstract: The interest of the younger generation in Indonesia's local culture has declined due to digital media that rarely represent Nusantara's traditions. One such underrepresented culture is the Labuhan Ceremony, a traditional ritual originating from Yogyakarta with historical and spiritual significance. This study is to design an educational game concept as an effort to introduce the history and culture of Yogyakarta, particularly to the younger generation. The approach used is a qualitative method with data collection through literature studies, questionnaires, documentation, and field visits to museums and ceremony locations. The preliminary hypothesis raised is that integrating local cultural elements into an engaging visual and narrative game medium will increase the younger generation's

interest and appreciation for their own culture. This research aims to create a game concept book that is suitable and appealing for introducing the Labuhan Ceremony culture.

Keywords: Interactive Media, Game, Culture.

PENDAHULUAN

Yogyakarta sebagai daerah istimewa dikenal luas atas kekayaan tradisinya yang berakar dari sejarah panjang Kesultanan Mataram. Namun, di tengah pesatnya perkembangan media digital, minat generasi muda terhadap budaya lokal mengalami penurunan signifikan. Salah satu warisan budaya yang mulai terpinggirkan adalah Upacara Labuhan, ritual sakral yang memiliki makna spiritual dan simbolis dalam menjaga keseimbangan antara manusia, alam, dan kekuatan adikodrati. Kurangnya representasi budaya dalam media digital, terutama dalam bentuk interaktif seperti game, membuat budaya semacam ini sulit diakses dan diapresiasi oleh generasi muda.

Penelitian ini lahir dari urgensi untuk menjembatani kesenjangan antara generasi digital dengan akar budayanya melalui pendekatan desain komunikasi visual. Dengan mengadopsi metode kualitatif dan observatif, data dikumpulkan dari literatur, dokumentasi, kunjungan lapangan, dan survei audiens untuk merancang sebuah concept book game edukatif bertema Upacara Labuhan. Game dirancang tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media representasi budaya yang menggabungkan unsur mitologi Jawa dengan pengalaman visual dan naratif yang relevan.

Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi potensi adaptasi budaya lokal ke dalam media interaktif yang atraktif, serta menguji sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya. Dengan demikian, perancangan concept book ini diharapkan menjadi kontribusi nyata dalam pelestarian budaya sekaligus pengembangan strategi komunikasi visual dalam konteks edukasi berbasis budaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk merancang concept book game bertema Upacara Labuhan sebagai media edukatif dan representatif budaya Yogyakarta. Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengeksplorasi makna, konteks budaya, serta persepsi visual yang tidak dapat diukur secara kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik utama:

1. Studi Literatur: Literatur yang digunakan meliputi buku sejarah, mitologi Jawa, teori adaptasi, teori desain komunikasi visual, dan referensi game edukatif. Bahan bacaan seperti Babad Tanah Jawi digunakan untuk memahami struktur naratif dan nilai budaya dalam tradisi Labuhan.
2. Rekaman Dokumentasi: Data visual dan naratif dikumpulkan dari dokumentasi video upacara Labuhan, baik yang dilaksanakan di Pantai Parangkusumo maupun Gunung Merapi. Hal ini membantu dalam memahami prosesi, simbolisme, dan nilai-nilai ritual.

3. Observasi Lapangan: Observasi dilakukan dengan mengunjungi museum seperti Museum Ullen Sentalu dan Sonobudoyo untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai artefak, busana, filosofi, dan bentuk visual yang berkaitan dengan budaya Jawa klasik.
4. Survey Kuesioner: Survei disebarakan kepada target audiens (usia 16–25 tahun) untuk mengetahui minat, kebiasaan bermain game, serta ketertarikan terhadap tema budaya lokal. Hasil survei digunakan untuk menyusun strategi visual dan gameplay yang relevan dengan preferensi pengguna.

Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan interpretatif dan visual *content analysis*. Interpretasi dilakukan terhadap narasi budaya untuk merumuskan elemen cerita, karakter, dan gameplay yang sesuai. Analisis visual digunakan untuk merancang aset desain yang mencerminkan identitas budaya namun tetap adaptif terhadap gaya visual modern.

Metode ini memungkinkan peneliti untuk menggabungkan nilai-nilai tradisi dengan media modern secara relevan dan representatif, sekaligus menghasilkan produk desain berupa *concept book* yang berfungsi sebagai prototipe awal dalam pengembangan game edukatif berbasis budaya.

HASIL DAN DISKUSI

Perancangan *concept book* game ini menghasilkan visualisasi naratif dan elemen interaktif yang mengangkat Upacara Labuhan sebagai tema utama. Game dirancang dengan pendekatan budaya yang kuat, dipadukan dengan gaya visual bergaya ilustrasi vektor dan elemen mitologi Jawa. Hasil

perancangan mencakup media utama berupa concept book, serta media pendukung seperti promosi visual dan desain karakter.

Konsep Pesan

Perancangan *concept book* “Ngalor Ngidul” mengusung pesan pelestarian budaya melalui media digital yang menarik bagi generasi muda. Pesan utama yang ingin disampaikan adalah pentingnya menjaga keseimbangan antara manusia, alam, dan dunia spiritual sebagaimana yang direpresentasikan dalam Upacara Labuhan. Pendekatan pesan bersifat simbolis dan naratif, yang dikembangkan dalam format permainan berbasis petualangan dan eksplorasi budaya.

Konsep Kreatif

Perancangan ini merespons minimnya ketertarikan generasi Z terhadap budaya lokal dengan menghadirkan game sebagai media alternatif yang interaktif dan relevan. Upacara Labuhan diadaptasi ke dalam narasi eksploratif, di mana pemain tidak hanya menikmati cerita, tetapi terlibat langsung dalam proses mengenal nilai budaya melalui interaksi, simbolisme, dan mekanik permainan.

Dari sisi visual dan naratif, elemen tradisional seperti tokoh mitologis dan simbol ritual dikemas dengan gaya populer ala game indie. Pendekatan ini bertujuan menjembatani keautentikan budaya Jawa dengan estetika modern, agar pesan budaya tersampaikan secara kuat tanpa kehilangan daya tarik visual bagi audiens muda.

Konsep Media

Media utama berupa concept book berisi desain naratif, karakter, lingkungan, UI, dan mekanik permainan. Buku ini menjadi dokumen visual sekaligus referensi awal pengembangan game. Setiap elemen dirancang

secara detail, mulai dari storyboard naratif, world-building hingga layout user experience.

Sedangkan untuk media pendukung berupa materi promosi seperti poster, desain merchandise (tote bag, postcard, gantungan kunci), serta mockup UI yang ditujukan untuk membangun brand awareness. Elemen-elemen ini mempertahankan identitas visual budaya Jawa agar tetap kuat secara estetika dan fungsi promosi.

Konsep Visual

Gaya visual dalam Ngalor Ngidul mengadaptasi pendekatan ilustrasi karakter dari game Dredge, dengan sentuhan impresionis, garis tegas, dan bentuk yang kuat. Karakter digambar menggunakan gaya vektor realis yang bersih dan sederhana (clean & simple) agar tetap mudah dikenali di berbagai konteks tampilan, sekaligus menampilkan nuansa mistis dan berat khas mitologi Jawa.

Untuk latar lingkungan, pendekatan visual diambil dari Cult of the Lamb, menggunakan tampilan 2.5D dengan ilustrasi 2D yang disusun untuk menciptakan kedalaman ruang tiga dimensi. Kamera menggunakan sudut pandang isometrik miring, menghadirkan suasana ritualistik dan magis yang cocok dengan tema spiritualitas dan dunia transenden dalam Upacara Labuhan.

Konsep Komunikasi Bisnis

Strategi komunikasi bisnis menggunakan metode AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*) yang disesuaikan dengan perilaku digital generasi muda dan ekosistem game indie.

1. **Attention:** Untuk menarik perhatian awal, game diperkenalkan melalui partisipasi dalam event seperti IGDx dan Game Prime, serta lewat akun media sosial resmi yang dikelola secara kreatif. Konten seperti cuplikan karakter, proses pembuatan, dan potongan cerita visual

diunggah secara konsisten guna membangun rasa penasaran terhadap proyek.

2. Interest: Ketertarikan dikembangkan melalui interaksi di media sosial seperti polling desain, teaser komik, dan devlog yang bersifat personal. Penyajian concept art dan sneak peek elemen budaya juga digunakan untuk memperkuat keterlibatan emosional audiens terhadap tema dan visual game.
3. Search: Setelah minat muncul, audiens diarahkan mencari lebih jauh melalui microsite atau halaman linktree yang berisi informasi lengkap tentang game dan latar budayanya. Pencarian ini diperkuat dengan optimasi SEO dan penggunaan tagar seperti #gameindo dan #gamelokal agar mudah ditemukan di platform seperti TikTok, Instagram, dan YouTube.
4. Action: Aksi didorong dengan menyediakan demo gratis atau teaser dalam bentuk clickable comic, memungkinkan pengguna langsung merasakan pengalaman naratif dan visual. Strategi ini dilengkapi dengan sistem reward seperti merchandise eksklusif bagi pengguna yang berinteraksi atau mengikuti akun resmi, serta distribusi melalui platform seperti itch.io yang ramah untuk pengguna game indie.
5. Share: Tahap akhir mendorong penyebaran melalui komunitas dan media sosial pribadi. Konten seperti fan-art, kutipan cerita, meme, hingga filter Instagram dirancang agar mudah dibagikan. Dukungan dari kreator konten atau YouTuber yang memainkan game juga menjadi jalur organik untuk memperluas jangkauan promosi.

Hasil Perancangan

Berikut hasil akhir dari penelitian dan perancangan yang telah dilakukan baik media utama dan media pendukung :

Media Utama

1. Logo



Gambar 1 Thumbnail Narasi
sumber: Arrethussa Damang Atthavana, 2025

2. Ilustrasi Narasi Cerita



Gambar 2 Thumbnail Narasi
sumber: Arrethussa Damang Atthavana, 2025

3. Key Art

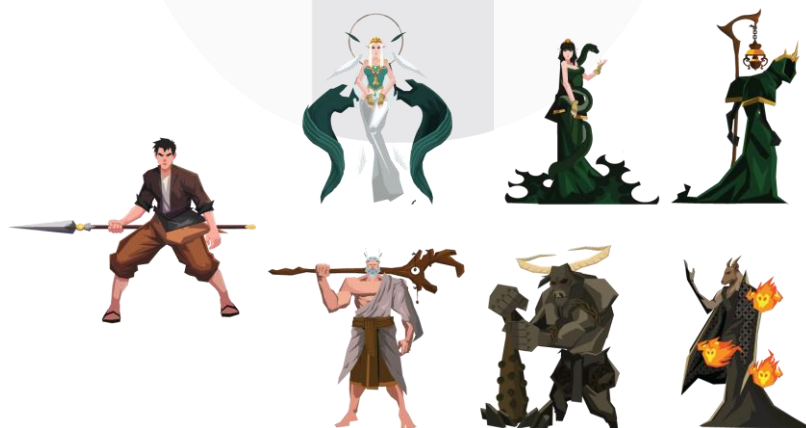


Gambar 3 Key Arti
sumber: Arrethussa Damang Atthavana, 2025



Gambar 3 Key Art
sumber: Arrethussa Damang Atthavana, 2025

4. Character Art



Gambar 4 Character Art
sumber: Arrethussa Damang Atthavana, 2025

5. In-game Character



Gambar 6 ingame Character Art
sumber: Arrethussa Damang Atthavana, 2025

6. Environment Art



Gambar 7 Environmental Art
sumber: Arrethussa Damang Atthavana, 2025

7. UI Design



Gambar 8 UI Design
sumber: Arrethussa Damang Atthavana, 2025

KESIMPULAN

Melalui penelitian dan proses perancangan concept book “Ngalor Ngidul” ini, dapat disimpulkan bahwa upaya pelestarian budaya lokal, khususnya Upacara Labuhan dari Yogyakarta, masih menghadapi tantangan besar akibat kurang optimalnya pemanfaatan media digital oleh pemerintah dan lembaga terkait. Informasi mengenai kekayaan budaya tersebut masih tersampaikan melalui cara-cara konvensional yang tidak mampu menjangkau secara efektif generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi interaktif. Selain itu, representasi sejarah dan mitologi lokal dalam media populer seperti game masih sangat minim, sehingga memperlebar jarak antara kebudayaan tradisional dengan audiens muda masa kini.

Konsep yang diangkat dalam perancangan ini berupaya menjembatani kesenjangan tersebut. Dengan pendekatan visual yang menarik serta narasi yang memuat unsur mitologi dan filosofi di Jogja. concept book ini diharapkan mampu membangkitkan ketertarikan sekaligus memberikan pemahaman mendalam mengenai makna dari Upacara Labuhan. Berdasarkan temuan observasi, studi literatur, serta hasil kuesioner terhadap

target audiens, terlihat bahwa media interaktif seperti game memiliki potensi besar sebagai sarana edukatif sekaligus media pelestarian budaya yang lebih sesuai dengan preferensi generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA (Capital, Bold, 12pt, single spacing)

- Aditya, D. K. (2020, Maret 5). Pemanfaatan aplikasi game sebagai media pembelajaran dan pengenalan pelajaran sejarah: Studi kasus: Perancangan game Falsafah Raden Intan II.
- Armstrong, K. (2005). A short history of myth. Canongate Books.
- C.F. Winter Sr. (2022). Babad Tanah Jawa: The Chronicles of Jawa The Revised Prose Version. C.F. Winter Sr.
- Genette, G. (1997). Palimpsests: Literature in the Second Degree. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Harrigan, P, & Wardrip-Fruin, N. (2007). Second Person: Roleplaying and Story in Playable Media. Cambridge, MA: MIT Press.
- Hutcheon, L. (2013). A theory of adaptation (2nd ed.). Routledge.
- IGN. (2009, April 21). IGN Presents the History of SEGA.
- Jogja Magazine. (2023). Tradisi Ritual Labuhan Laut Kraton Yogyakarta.
- Karlsson, A, & Bergedorf, P. (2013). Game Trailers: A Study of Game Trailer Design. Stockholm School of Economics.
- Kraton Jogja. (2023). Labuhan 2023: Hargo Dalem - Gunung Lawu.
- Kusumastuti, A, & Khoiron, A. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif. Karanggawang Barat: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Lecky-Thompson, G. W. (n.d.). Video Game Design Revealed. Boston, MA: Course Technology PTR.
- MasterClass. (n.d.). Roguelike Game Guide.
- Rahardjo, B. (2002). Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk

Mahasiswa dan Praktisi. Jakarta: Grasindo.

Soedarso. (2000). Seni Rupa & Apresiasi. Yogyakarta: Penerbitan Institut Seni
Indonesia.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.
Bandung: Alfabeta.

Sumatera Utara. (n.d.). Metode Penelitian.

Tillman, B. (2011). Creative Character Design. Oxford: Elsevier Focal Press.

Webster, C. (2005). Animation: The Mechanics of Motion. Oxford: Elsevier
Focal Press.

Zapata, S. (2017, November 13). On the Historical Origin of the "Roguelike"
Term.

