

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video game merupakan media yang mengkombinasikan elemen-elemen berupa narasi cerita, musik, dan olahraga yang disampaikan dengan menggunakan visual yang bergerak. Visual yang ditampilkan di dalam *video game* terus mengalami perkembangan terkait kualitas dalam penyampaiannya terhadap pemain. Seiring dengan berkembangnya teknologi, maka semakin meningkat kualitas visual yang dapat disampaikan dalam *video game*. Saat ini nilai estetika dimiliki oleh visual di dalam *video game* memiliki peran yang cukup penting. Tidak hanya sebagai daya tarik, namun juga berperan sebagai media informasi mengenai budaya masyarakat atau kondisi wilayah di daerah tertentu yang dapat meningkatkan pengalaman *immersive* kepada pemain.

Visual di dalam *video game* termasuk kepada *environment* yang terkait kepada penyampaian game world yang dimiliki oleh *video game* tersebut. *Environment* di dalam *video game* mendeskripsikan penampilan dunia serta atmosfer yang mempengaruhi *mood* pemain terhadap suasana di dalam *video game*. *Environment* di dalam *video game* merupakan gambaran terhadap apa saja yang ada di dalam ruang bermain. Maka dari itu penting untuk dilakukannya perancangan terhadap *environment* di dalam *video game*, selain itu dapat pula menjadi sumber informasi akan suatu konteks budaya di sebuah tempat yang menjadi acuan dalam perancangan. Maka di dalam *video game* “Overgrown” digunakan kota Bandung sebagai acuan utama terhadap perancangan.

Kota Bandung adalah ibu kota dari Jawa Barat dan merupakan kota metropolitan terbesar di provinsi tersebut. Sebuah kota besar tentu saja akan dipenuhi oleh berbagai instrument kota yang dapat melengkapi kota tersebut sebagai pusat dari berbagai sudut kehidupan seperti ekonomi, politik, serta kebudayaan masyarakat. Instrumen-instrumen kota itu dapat mewakili dan menjadi tanda serta penanda sebuah identitas kota. Kota Bandung adalah kota

dengan identitas budaya yang kuat serta memiliki peran terhadap beragam kejadian bersejarah. Selain itu banyak terdapat ciri khas-ciri khas kota Bandung seperti bangunan-bangunan yang tidak dapat ditemukan di kota lain.

Di dalam perancangan *environment* tersebut perlu adanya proses kreatif dalam menentukan *setting* atau situasi yang terjadi di dalam *game world* yang dapat menarik perhatian dari calon pemain. Tidak hanya meminjam identitas kota Bandung secara mentah, namun Perancang tertarik untuk menggunakan *setting* dengan unsur fantasi yang biasa digunakan di dalam berbagai macam konsep hiburan modern saat ini. Suasana alam yang damai serta keindahan alam yang alami memiliki konsep yang berkebalikan dengan suasana perkotaan yang padat dan ramai akan aktifitas manusia. Dengan keberadaan konsep yang seperti itu, perancang ingin mencoba untuk mengaplikasikannya kepada *environment* kota Bandung.

Untuk merepresentasikan kota Bandung ke dalam sebuah *video game* dengan menggunakan konsep kreatif dalam bentuk visual, maka diperlukan perancangan konsep. Kata *concept* dalam *concept art* sendiri merupakan bentuk abstrak dan umum dari sebuah ide, maka *concept art* yang berperan untuk mewujudkan ide tersebut dalam sebuah bentuk visual. *Concept art* digunakan sebagai awal mula penciptaan sebuah *video game* untuk membangun gambaran dan rasa yang ingin diciptakan dan sebagai pemandu dalam proses produksi. *Environmental Concept Art* sendiri biasanya mengambil fokus kepada penggambaran penampilan, bentuk, warna, *mood*, dan pencahayaan yang dapat menggambarkan suasana secara keseluruhan dari *environment* yang dimiliki oleh *video game*.

Maka dari itu, perancang ingin menciptakan sebuah *environmental concept art* untuk *video game* yang dapat merepresentasikan bentuk visualisasi dari kota Bandung. Saat ini sendiri belum banyak *video game* yang menjadikan *environment* kota Bandung sebagai acuan dalam perancangan. Perlu dilakukan usaha penggabungan unsur imajinatif berupa elemen fantasi yang dapat menciptakan serta nuansa yang unik sehingga menjadi ciri khas bagi *video game* yang akan diciptakan. Perancang berharap dengan penciptaan *concept*

art ini, maka dapat menjadi awal mula dari penciptaan sebuah *video game* yang dapat menjadi media hiburan yang dapat mewakili kota Bandung serta menarik dalam proses kreatifnya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah yang dapat ditemui sebagai berikut:

1. Pentingnya perancangan *environment* di dalam *video game* sebagai bagian dari elemen utama pembentuk *video game*.
2. Kota Bandung sebagai kota dengan identitas budaya yang kuat, dan belum banyaknya *video game* yang menggunakan identitas kota Bandung sebagai *setting* lokasi utamanya.
3. Diperlukan proses kreatif terhadap perancangan konsep *environment* di dalam *video game* untuk menciptakan konsep *environment* yang menarik dan kaya akan unsur fantasi.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menemukan identitas kota Bandung yang dibutuhkan untuk menciptakan visualisasi kota Bandung di dalam *environment video game*.
2. Bagaimana menggabungkan unsur fantasi dengan visualisasi kota Bandung ke dalam konsep *environment* untuk *video game*.

1.3 Ruang Lingkup

Dari semua permasalahan, ruang lingkup yang harus diperhatikan dalam perancangan karya tulis ini adalah:

1. Apa

Perancang akan membuat sebuah perancangan berupa *concept art* untuk *environment* yang dapat memberikan visualisasi kota Bandung serta dapat menjadi media hiburan yang menarik serta unik dengan perpaduan unsur fantasi.

2. Bagian mana

Di dalam perancangan, Perancang berperan sebagai perancang concept art yang berfokus kepada *environment* sebagai awal penciptaan visual untuk *video game*.

3. Tempat

Studi kasus dilakukan di kota Bandung.

4. Waktu

Pengumpulan informasi dan perancangan akan dilakukan pada akhir tahun 2018 hingga pertengahan tahun 2019.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Bagi Perancang

Manfaat dari perancangan ini yaitu menambah pengetahuan terhadap perancangan serta menambah wawasan terhadap bidang Multimedia, khususnya pada produksi penciptaan *video game* terutama dalam perancangan *environment* yang visualnya menggunakan daerah di Indonesia dan diharapkan dapat menjadi daya tarik yang tidak kalah dengan visual *environment* lainnya yang berasal dari mancanegara.

2. Bagi Masyarakat

Manfaat dari perancangan ini yaitu Perancang dapat membagikan wawasan dan pengetahuannya kepada masyarakat mengenai Perancangan dan hasil rancangan. Sehingga masyarakat dapat mengerti serta memahami manfaat-manfaat yang diharapkan akan bermanfaat bagi masyarakat.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode penulisan kualitatif, penulisan dilakukan untuk membantu menarik informasi berkaitan data-data yang ada. Metode pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

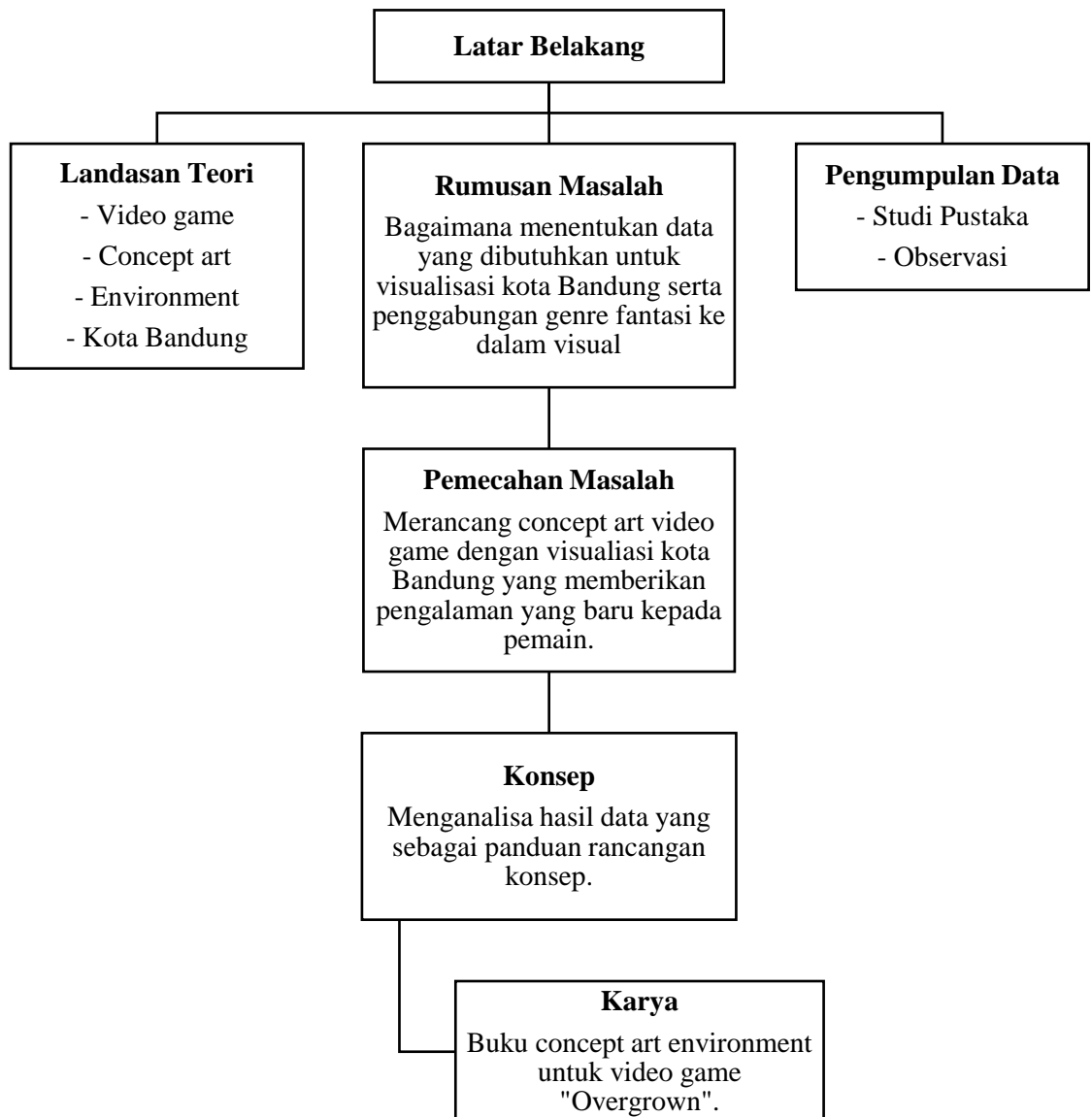
Pencarian data melalui metode pendekatan secara teoritis dengan informasi-informasi yang terdapat dalam buku-buku, jurnal, atau bacaan ilmiah lainnya yang memiliki kaitan terhadap permasalahan serta dapat mendukung asumsi-asumsi ilmiah.

2. Observasi

Pencarian data melalui metode pendekatan langsung terhadap objek Perancangan sehingga dapat menarik informasi-informasi yang berkaitan terhadap objek Perancangan secara nyata. Metode pencarian data ini juga dilakukan terhadap proses pembuatan media di dalam industri.

Analisis data dilakukan menggunakan metode analisis visual, yaitu analisis yang menguraikan dan menginterpretasikan visual yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti.

1.6 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1. Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan penjelasan mengenai latar belakang dari masalah yang akan diuraikan, permasalahan utama yang menjadi fokus dari penulisan, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan objek data penelitian dan kerangka proses Perancangan, serta pembabakan.

BAB II Dasar Pemikiran

Bab ini menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang memiliki sangkut paut dengan masalah serta objek yang menjadi fokus utama dan sebagai landasan dari perancangan solusi.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Berisi data-data yang dikumpulkan mengenai masalah dan objek utama Perancangan, dan dianalisa sesuai dengan Teknik analisis yang telah ditentukan untuk diambil kesimpulannya.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Proses dan hasil rancangan sebagai bentuk dari solusi terhadap masalah yang ada di dalam bab sebelumnya.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan mengenai keseluruhan dari Perancangan, serta terdapat saran dari penulis terhadap perancangan.