

PERANCANGAN KONSEP ENVIRONMENT DENGAN IDENTITAS KOTA BANDUNG UNTUK VIDEO GAME “OVERGROWN”

DESIGNING OF ENVIROMENTAL CONCEPT WITH BANDUNG CITY IDENTITY FOR VIDEO GAME “OVERGROWN”

Nesia Chkartina¹, Arief Budiman, S.Sn., M.Sn.²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹nesiachkartina@gmail.com, ²ariefiink@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perancang melakukan perancangan konsep yang berfokus kepada bagian environment di dalam video game dengan judul “Overgrown” yang mengambil identitas kota Bandung sebagai acuan utama di dalam desain. Perancangan tersebut bertujuan untuk meningkatkan wawasan terhadap 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. Studi visual dilakukan dengan menggunakan dua teknik pengumpulan informasi yaitu observasi secara langsung di kota Bandung, serta studi pustaka yang berhubungan dengan identitas kota Bandung. Untuk teori penciptaan konsep environment digunakan buku berbasis teori yaitu Fundamentals of Game Design dari Adam Ernest, Drawing Basics dan Video Game Art dari Chris Solarski, dan Becoming Video Game Artist dari John Pearl. Selain itu sebagai panduan dalam proses kreatif dilakukan studi pustaka yang berkaitan dengan alam dan kerusakan alam di perkotaan khususnya kota Bandung, serta analisis terhadap tiga karya sejenis yaitu buku concept art dari video game The Last of Us, Nier;Automata, serta animasi Nausicaa The Valley of The Wind. Data yang telah didapatkan diproses melalui analisis data dengan metode kualitatif serta dibuat perbandingan dengan menggunakan metode analisis matriks. Diharapkan dengan adanya hasil dari perancangan konsep environment video game ini dapat menjadi salah satu contoh dari menarik yang membawa unsur-unsur kelokalan dengan konsep yang kekinian. Sehingga dapat mengunggah desainer lainnya dalam mengangkat bentuk visual yang dimiliki oleh lingkungan di Indonesia.

Kata Kunci: Environment Video Game, Identitas Kota Bandung, Dominasi Alam

Abstract

The designer designed the concept that focused on the environment in the video game with the title "Overgrown" which took the identity of the city of Bandung as the main reference in the design. The design aims to improve the insight into the design of the visual environment using regions in Indonesia and is expected to be an attraction that is not inferior to other visual environments that come from abroad. Visual studies are carried out by using two information gathering techniques, namely direct observation in Bandung, as well as literature studies related to Bandung city identity. For the theory of the creation of the concept of environment used theory-based books namely "Fundamentals of Game Design" by Adam Ernest, "Drawing Basics" and "Video Game Art" by Chris Solarski, and "Becoming Video Game Artist" by John Pearl. In addition, as a guide in the creative process, literature studies related to nature and natural damage in urban areas, especially in Bandung, and analysis of three similar works, namely concept art books from video games "The Last of Us", "Nier; Automata", and animation "Nausicaa The Valley of The Wind". Data that has been obtained is processed through data analysis with Qualitative Methods and made comparisons using Matrix Analysis Methods. It is expected that with the results of the design of the concept of the video game environment it can be one example of an interesting one that brings elements of locality with current concepts. So that it can trigger other designers to use the visual form that is owned by the environment in Indonesia.

Keywords: Environment Video Game, Bandung City Identity, Nature Domination

1. Pendahuluan

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.

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*.

2. Dasar Teori

2.1 Game World

Game world adalah dunia imajiner yang diciptakan sebagai lokasi terjadinya kejadian-kejadian yang ada di dalam video game. Elemen ini membantu pemain masuk ke dalam *magic circle* dan menciptakan game yang *immersive*.

Game world dapat disampaikan kepada pemain dengan menggunakan teks, gambar dan suara serta hal-hal mendukung lainnya.

2.2 Genre

Genre pada video game berbeda dengan genre yang ada dalam sebuah cerita. Genre pada video game tidak menggambarkan *setting* cerita atau dunianya namun lebih kepada tantangan seperti apa yang diberikan dalam video game.

2.3 Karakter

Selain karakter pemain yang tidak terlihat dalam sudut pandang orang pertama (First-person) dan *non-specific avatar* di mana karakternya dibuat sendiri oleh pemain, hampir semua karakter memiliki penjelmaan yang terlihat secara visual. Pemain akan merasakan hal dampak terhadap rasa kepada karakter dari penampilan yang ditampilkan

2.4 Estetika

Di dalam video game, mekanisme saja tidak cukup untuk menarik pemain dan menciptakan kesenangan yang maksimal. Nilai estetika dapat menambah kesenangan dalam proses keseluruhan pengalaman bermain di dalam video game tersebut.

2.5 Art Style

Dalam penciptaan video game art director menciptakan Art Style Guide (ASG) yang mendeskripsikan peng gayaan dengan mengidentifikasi aset serta membangun standar untuk pengembangan art di dalam video game.

2.6 Mood

Seperti konsep pada setiap adegan di dalam film, video game juga memiliki *mood* tertentu pada lokasi/area tertentu dalam video game. Perasaan tersebut dibentuk dengan penyampaian visual tertentu. Warna, pencahayaan, serta tekstur dapat menyampaikan mood yang membantu dalam penceritaan.

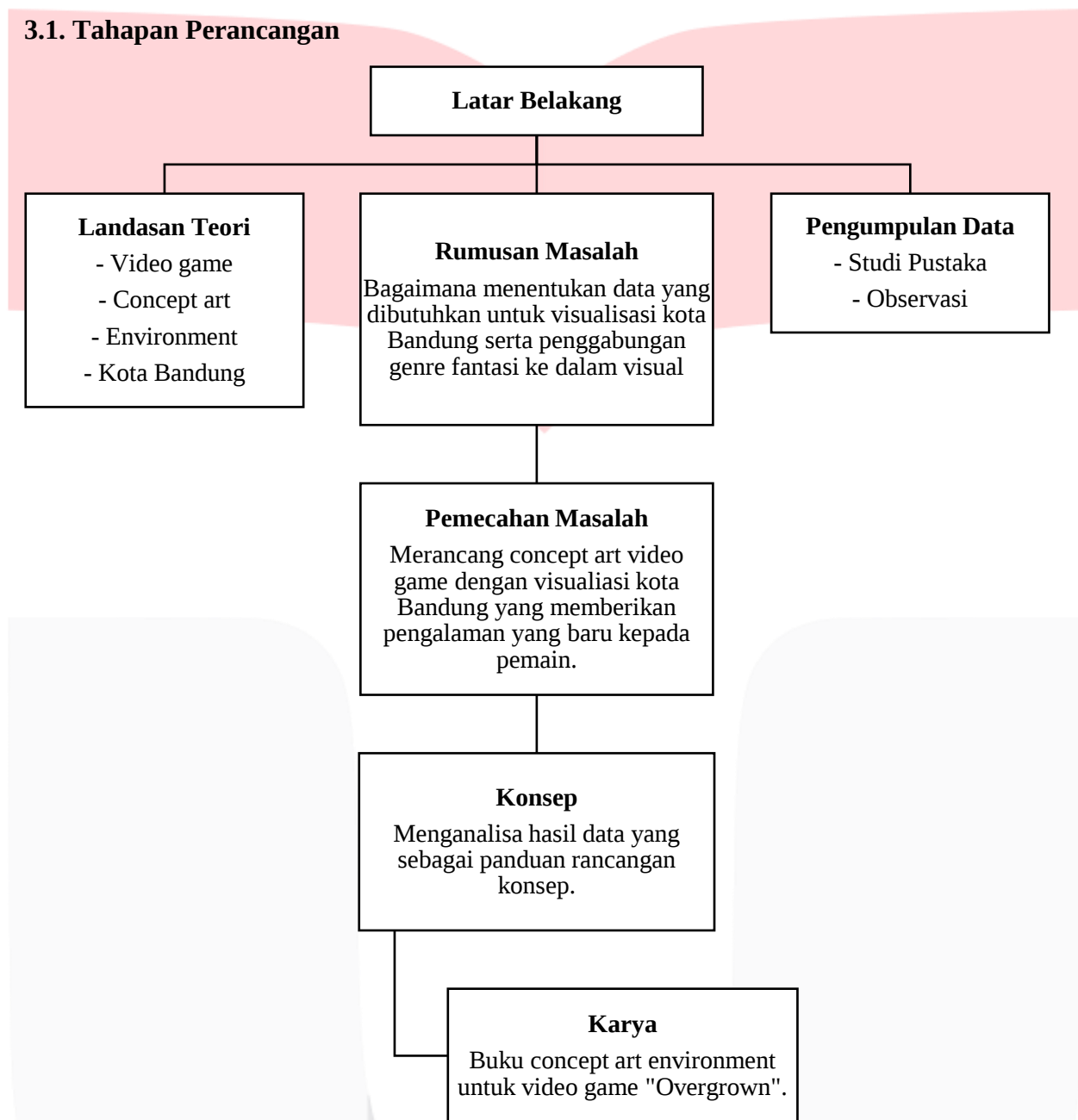
2.7 Warna

Dalam konsep sebaiknya terdapat panduan mengenai warna apa saja yang membangun mood di tiap area. Platform modern saat ini sudah dapat menampilkan warna yang sangat banyak sehingga warna menjadi bagian penting dalam pembangunan visual dalam video game.

Warna dapat mengkomunikasikan emosi dengan cara yang mudah. Meskipun persepsi mengenai warna bisa berbeda antar pemain, namun ada kesamaan yang dapat dipelajari agar warna tersebut dapat menyampaikan pesan emosi lebih baik.

3. Perancangan

3.1. Tahapan Perancangan



Gambar 1 . Tahapan Perancangan

3.2 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.

3.3 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.

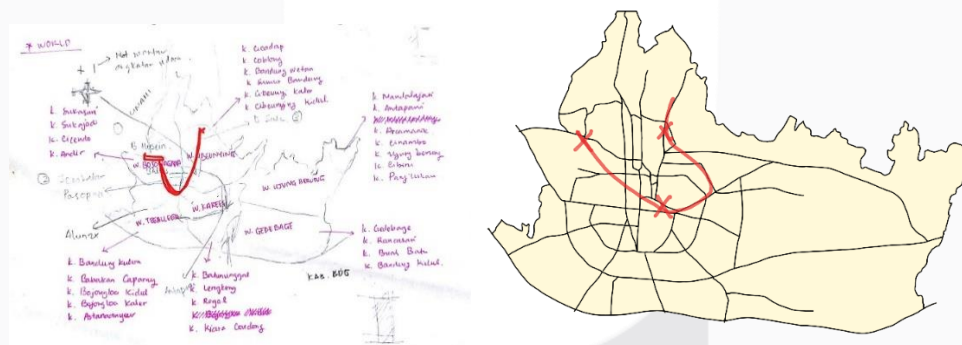
3.4. Analisis Karya Sejenis

Berdasarkan hasil analisis pada karya sejenis dengan menggunakan sistem matriks, perancang menemukan konsep perancangan untuk video game yang dapat membawa identitas kota Bandung. Di dalam konsep perancangan ini perancang akan berfokus kepada penciptaan environment yang mendukung.

Dimulai dari menentukan penggayaan yang sesuai. Di dalam perancangan environment, agar dapat mencapai gambaran kota Bandung dengan utuh, maka diambil cara pengadaptasian kota yang dilakukan pada video game The Last of Us. Lalu mengambil elemen-elemen reruntuhan yang kuat ada pada NieR;Automata, serta perubahan pada makhluk hidup yang ada pada animasi Nausicaa. Maka diharapkan dapat menggambarkan keadaan lingkungan yang berbeda namun tetap merupakan representasi dari kota Bandung.

3.5 Hasil Perancangan

A. Peta Game World

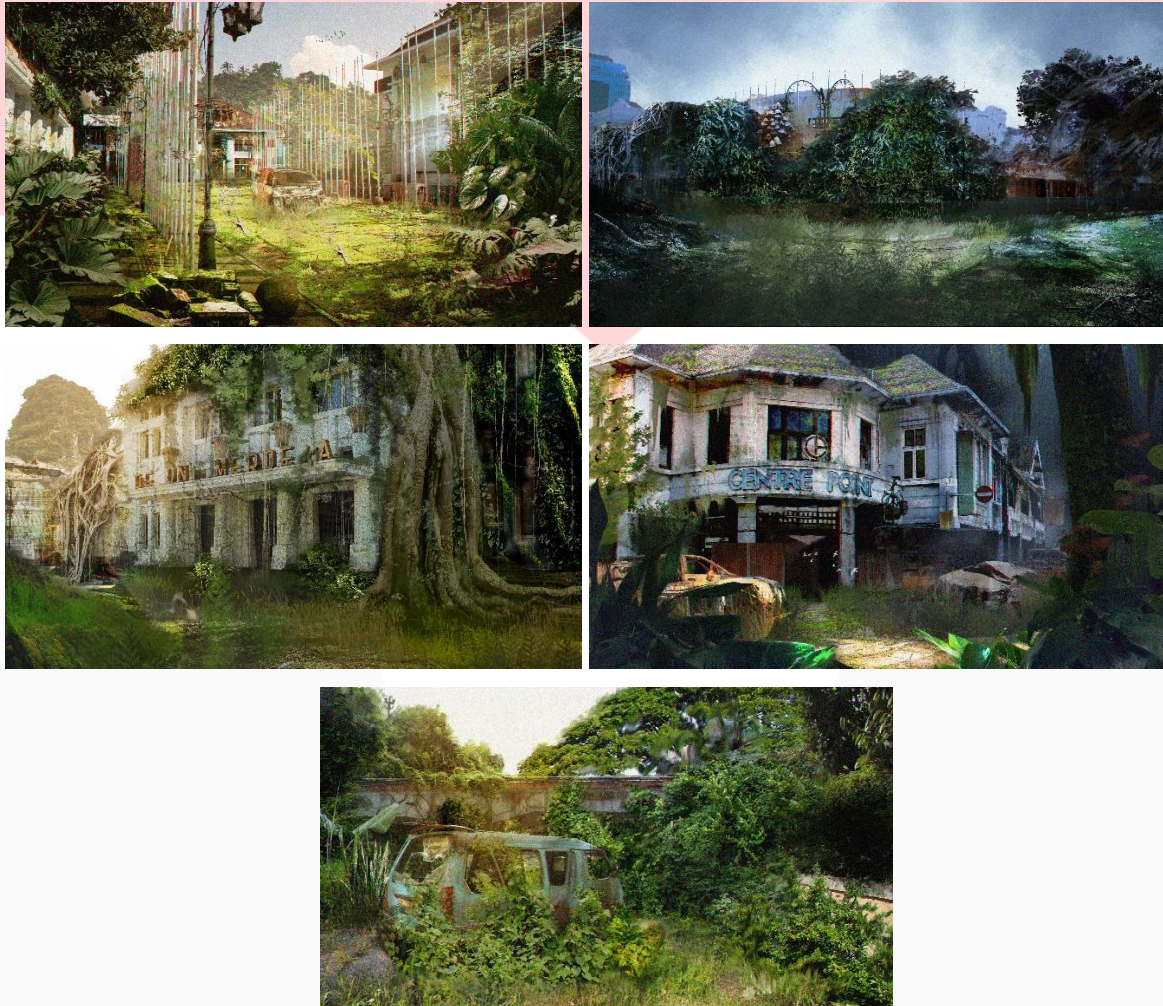


Gambar 2 Sketsa map Overgrown berdasarkan Kota Bandung
(sumber: dokumen pribadi)

Pembuatan map ini bertujuan untuk menentukan konsep environment yang dibutuhkan. Berdasarkan hasil observasi serta pembentukan sketsa awal, maka landmark-landmark yang akan digunakan pada konsep environment adalah Alun-Alun, Jalan Asia-Afrika, dan Kawasan Braga. Serta beberapa tambahan seperti Gedung Sate, Bandara Husein

C. Environment Game

Berikut adalah proses penciptaan konsep *environment* menggunakan software *Adobe Photoshop* berdasarkan sketsa bentuk dan warna mood yang telah ditentukan,



Gambar 4.28 Hasil konsep environment jembatan Asia Afrika
(sumber: dokumen pribadi)

4. Kesimpulan

Dari penjabaran data-data serta analisis, maka dapat ditarik kesimpulan untuk menjawab tujuan perancangan. Pengangkatan wilayah kota Bandung sebagai visual dari video game masih jarang diciptakan. Di dalam penciptaannya diperlukan pendekatan-pendekatan dari bentuk visual yang menyesuaikan dengan target wilayah yang dianalisis, yaitu kota Bandung. Seperti halnya pada video game The Last of Us yang merepresentasikan keadaan kota-kota di Amerika Serikat. Selain itu penggunaan karakter yang tidak asing memudahkan untuk penarikan simpati dari khalayak sasaran.

Seperti yang didapat dari hasil analisis pada karya sejenis menggunakan sistem matriks. Berdasarkan hasil analisis pada karya sejenis dengan menggunakan sistem matriks, perancang menemukan konsep perancangan untuk video game yang dapat menyampaikan mengenai fenomena overpopulasi di kota Bandung. Dalam konsep perancangan ini perancang akan berfokus kepada penciptaan karakter dan environment yang mendukung. Dimulai dengan menentukan pengayaan, lalu berujung kepada penentuan palet warna hingga mood.

Daftar Pustaka

- [1] Adams, Ernest. 2010. Fundamentals of Game Design, Second Edition. Barkeley: New Riders.
- [2] Solarski, Chris. 2012. Drawing Basics and Video Game Art. New York: Watson-Guption Publications.
- [3] Pearl, John. 2017. Becoming a Video Game Artist: From Portfolio Design to Landing The Job. Boca Raton: Taylor & Francis Group.
- [4] Rogers, Scott. 2010. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Wesr Sussex: John Wiley & Sons Ltd.
- [5] Schell, Jesse. The Art of Game Design. 2008. The Art of Game Design: A book of Lenses. Burlington: Elsevier.
- [6] Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2013. Metodologi Penelitian Visual: Dari Seminar ke Tugas Akhir. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- [7] Soeriaatmadja, R, E. 1989. Ilmu Lingkungan. Bandung: Penerbit ITB.