

PERANCANGAN CONCEPT ART GAME “SEGARA” UNTUK MENGENALKAN KEMARITIMAN LAUT INDONESIA DAN SEKITARNYA KEPADA MASYARAKAT

DESIGNING CONCEPT ART GAME SEGARA TO INTRODUCE INDONESIAN SEA AND MARITIME TO COMMUNITY

Salma Afina Rosyada¹, Arief Budiman, S.Sn., M.S.²

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

¹salma.afina97@gmail.com, ² ariefiink@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pembuatan *artbook* ini merupakan kontribusi perancang untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat akan ilmu kemaritiman di Indonesia melalui tampilan konsep game. Visualisasi dari game yang dirancang dibentuk menyesuaikan dengan target audiensi, untuk membuat agar rancangan *concept art* ini bisa diterima oleh khayalak luas. Berdasarkan pada area-area yang berhubungan dengan kemaritiman di Indonesia, perancang ingin membuat sebuah konsep yang menggabungkan antara visualisasi khas Indonesia dengan tema fantasi, sehingga menciptakan visualisasi game yang menarik bagi khayalak luas.

Kata Kunci: Maritim, Indonesia, Fantasi, *Concept Art*, *Artbook*.

Abstract

The making of this artbook is the designer's contribution to increase public knowledge of maritime science in Indonesia through the display of game concepts. The visualization of the game that was designed was formed to adjust to the target audience, to make the design of concept art acceptable to the wider audience. Based on areas related to maritime affairs in Indonesia, the designer wants to create a concept that combines typical Indonesian visualization with fantasy themes, thus creating a game visualization that appeals to a broad audience.

Key Words: *Maritime, Indonesia, Fantasy, Concept Art, Artbook.*

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan, atau bisa diartikan sebagai negara dengan kumpulan pulau yang terpisahkan lautan. Karena ini pula Indonesia memiliki julukan sebagai negara maritim, negara yang memiliki perairan yang lebih luas dibandingkan daratannya. Tentunya dengan fakta tersebut, Indonesia merupakan negara dengan hasil laut yang melimpah, mulai dari keberagaman ikan yang mampu ditemui, banyaknya rumput laut, hingga pemandangan indah di laut yang mampu dijadikan sebagai objek pariwisata.

Video game merupakan salah satu sarana yang mampu menyalurkan visual, pengalaman, dan pengetahuan akan suatu hal. Di dalam video game, terdapat komponen yang menjelaskan dunia, cerita, karakter, dan suara-suara yang mampu memberikan pengalaman kepada orang yang memainkannya sehingga ia bisa merasakan dunia apa yang ditunjukkan oleh video game tersebut. Melalui video game, seseorang dapat mengetahui bagaimana keadaan tempat dan suasana yang belum pernah ia kunjungi, dan juga merasakan sebagai salah satu karakter yang ada di tempat tersebut. Pengalaman tersebut, dengan bantuan teknologi yang semakin canggih sekarang juga semakin bertambah variasi dan keestetikannya, sehingga membuat visual merupakan komponen yang penting dan berpengaruh kepada video game.

Visual yang ditunjukkan oleh video game memerlukan sebuah konsep. Dimana konsep tersebut, apabila ditambahkan dengan elemen fantasi, mampu menciptakan visual yang selain menunjukkan pengalaman yang bisa dirasakan di dunia nyata, juga mampu memberikan pengalaman yang tidak mungkin ada di dunia nyata. Di dalam visualisasi video game, konsep itu disebut dengan *concept art*. *Concept art* merupakan gambaran awal untuk

digunakan di dalam video game dengan memperlihatkan *look and feel* yang hendak disampaikan kepada pemain. Perancang ingin membuat *concept art* untuk menciptakan visualisasi dunia fantasi yang meminjam elemen maritim Indonesia. Melalui pembuatan *concept art* ini, diharapkan mampu menciptakan visualisasi game yang memuat elemen maritim Indonesia dan elemen fantasi di dalamnya dan kedepannya membuat masyarakat tertarik untuk bermain game tersebut.

2. Landasan Teori

2.1 Maritim

Menurut Yadi Mulyadi, kemaritiman dapat diartikan sebagai interaksi manusia dengan perairan melalui berbagai cara seperti mencari ikan hingga ke pelayaran dan perdagangan. Adanya gagasan bahwa di perairan baik itu sungai, danau, rawa dan lautan mengandung sumberdaya alam yang dapat mereka manfaatkan untuk menunjang kehidupan, manusia pun menciptakan ragam bentuk alat yang memudahkan mereka. Untuk memudahkan upaya menangkap ikan, dibuatlah alat pancing serta alat tangkap ikan lainnya seperti tombak, jaring, bubu, bagang, dan pukot. Untuk memudahkan mereka mengarungi lautan, dibuatlah sarana transportasi air mulai dari sampan, rakit, perahu, dan kapal.

2.2 Game

Game, atau dalam bahasa Indonesianya yaitu permainan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti *main/ma-in/*, yaitu melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Menurut Morgan McGuire, game adalah, secara general, merupakan kegiatan yang menghibur dimana pemain membuat pilihan yang berdasar pada aturan dan hal tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan yang tersedia dan dapat mereka raih. Grame Bayless, Senior Producer dari NetherRealm Studio, mengatakan bahwa saat membuat game, aspek utama yang paling penting adalah mengerti bagian mana yang menyenangkan dari game itu. Dan yang kedua, menurut John Hight, pembuat game harus mengerti tentang target dari game tersebut dan dapat mendiskusikan apakah game ini sesuai dengan target audiens.

2.3 Genre

- **Strategy Games**

Bob Bates menjelaskan, game strategi membuat player agar mampu mengurus sumber daya yang terbatas agar mencapai tujuan yang diberikan. Manajemen sumber daya ini sering juga mencakup media atau alat apa saja yang player harus buat agar tujuan itu tercapai. Game strategi model lama biasanya menggunakan sistem *turn-based*, sehingga player bisa berpikir akan keputusan yang akan diambil tanpa perlu terlalu memikirkan waktu. Namun di dalam tipe game strategi sekarang atau *real-time strategy*, musuh diprogram untuk tetap menyerang player tanpa memberikan player waktu lebih untuk berpikir.

2.4 Concept Artist

Menurut Les Pardew dalam bukunya yang berjudul *Beginning Illustrating and Storyboarding for Games*, *concept art* adalah dasar penciptaan game. Pengembangan game bergantung pada *concept art* untuk memberikan arah dan *feels* di dalam game kepada tim. *Concept artist* adalah sosok yang membuat arahan dan *feels* tersebut menjadi nyata. Tanpa *concept art*, ada kemungkinan terjadi miskomunikasi dalam proses pengembangan game. Bisa disimpulkan bahwa *concept art* merupakan gambaran awal untuk digunakan di dalam video game dengan memperlihatkan *look and feel* yang hendak disampaikan kepada pemain. Membuat *concept art* diartikan sebagai hasil dari pemvisualisasian ide menjadi bentuk yang jelas dan nyata. Sebagai salah satu bagian dari proses pembentukan game, *concept art* adalah salah satu bagian pertama yang tidak dapat dihilangkan untuk menciptakan sebuah *unique style* yang mampu membuat perbedaan dari game yang berhasil dan tidak. Dimulai dari pembuatan karakter dan desain benda-benda, hingga ke pengaturan cahaya dan tekstur, *concept artist* bertugas untuk membuat aset-aset game tersebut menjadi lebih hidup.

3. Perancangan

3.1. Konsep Perancangan

“Segara” adalah sebuah game bertemakan kemaritiman, yang dimana *player* diminta untuk bermain sebagai Tirta untuk menyelamatkan dan memakmurkan kehidupan masyarakat yang tinggal di Banyu Dwipa (Pulau Air) dengan berbagai cara yang tersedia. Dengan menggunakan referensi daerah di Indonesia, dengan unsur fantasi di dalamnya, game ini memiliki banyak potensi dan *experience* untuk *player*. Game ini memfokuskan kepada aspek membudidayakan hasil laut sekaligus menjelajahi laut sekitar. *Player* disini berprofesi sebagai nelayan, yang harus pergi menangkap dan membudidayakan ikan-ikan di laut sekitar dengan menggunakan metode pertambakan, dan diberikan tugas untuk membudidayakan tanaman dan makhluk laut lainnya seperti rumput laut dan terumbu karang untuk melestarikan sekaligus menambahkan *profit* yang didapatkan.

Game Segara dibuat dengan sisi *entertainment* berupa eksplorasi di area yang tersedia, baik itu darat maupun lautan. Reruntuhan dengan artefak di lautan memberikan pengalaman *player* untuk menjelajahi dunia bawah laut, dan melawan makhluk serta *boss* area seperti kraken dan hiu. Selain itu, semakin *player* mengeksplorasi game, semakin banyak *quest* yang bisa diunlock, sehingga meluaskan area dan *experience* yang bisa *player* dapatkan. Fitur-fitur lain juga tersedia, seperti fitur memancing, fitur membudidayakan tanaman bakau, dan fitur mengarungi lautan dengan menggunakan perahu. Di dalam game ini terdapat unsur edukasi, yakni dengan memberikan pengetahuan secara tidak langsung cara membudidayakan hasil laut, mengenalkan apa saja hewan laut yang bisa ditangkap dan dijual, serta membantu *player* untuk mengasah otak dalam mengatur dan mengurus ekonomi dengan menjual dan bertransaksi sehingga desa semakin makmur.

Perancang selaku *concept artist*, bertugas untuk mendesain tampilan serta desain karakter maupun *environment* yang akan digunakan didalam game. Melalui *concept art*, dapat ditunjukkan gambaran bagaimana kondisi daerah dan alam pada dunia di game Segara serta memberikan *feel* seperti apa pada game strategi yang dibuat.

3.2. Hasil Perancangan

3.2.1. Karakter

Perancangan karakter dalam game Segara menggunakan pengayaan visual kartun untuk menyesuaikan dengan target audiensi yakni remaja berusia 13-17 tahun, untuk menonjolkan bagian sifat dan karakteristik dari karakter tersebut. Karakteristik tampilan karakter disesuaikan dengan remaja Indonesia, berkulit sawo matang dan berambut gelap. Pakaian yang digunakan menyesuaikan dengan pakaian remaja Indonesia yang digabungkan dengan pakaian nelayan. Untuk pakaian lainnya mengambil dari pakaian dari Indonesia juga, seperti pakaian adat Bali.



Gambar 4.7. Desain pakaian Protagonis
(Sumber : Dokumen Pribadi)

3.2.2. Environment

Perancangan *environment* area game Segara memadukan antara daerah pantai Carita, pulau Kakaban,

hutan di Lembang dan arsitektur desa Sade di Lombok. Selain itu, unsur tradisional juga dimasukkan kedalam perancangan. Material seperti kayu dan bebatuan kasar lebih banyak digunakan dalam perancangan arsitektur. Beberapa pulau di Indonesia dengan bentuk yang unik dikumpulkan, lalu dipilihlah bentuk Pulau Kakaban sebagai bentuk utama Pulau Banyu Dwipa. Pemilihan bentuk pulau berdasarkan penyesuaian dengan konten game, yang dimana diperlukan area tertutup sebagai tempat bersemayamnya Candi Amogasakti. Dalam perancangan environment, gaya penggambaran yang digunakan mencampurkan antara kartun dengan gaya warna painting, ditambah dengan beberapa tekstur untuk menonjolkan material yang digunakan.



Gambar 4.18. Tampilan Pulau Banyu Dwipa
(Sumber : Dokumen Pribadi)

3.2.3. Warna

Pemilihan warna berguna untuk menciptakan *mood* yang sesuai dengan kondisi area. Seperti warna pada setiap waktunya berbeda, baik antara pagi, sore ataupun malam. Perpaduan warna komplementer dan analogus digunakan untuk memberikan emosi kepada player saat memainkan gamenya. Hubungan warna juga mempengaruhi perancangan background, dikala pagi hari, warna yang digunakan adalah warna yang analogus hangat agar tercipta warna harmonis, sedangkan di sore hari akan lebih banyak menggunakan warna dingin yang komplementer dengan warna hangat agar membentuk kontras.

4. Kesimpulan

Perancangan *concept art* Segara ini didasarkan kepada kurangnya pengetahuan masyarakat akan kemaritiman Indonesia, yang berhubungan dengan budidaya dan pelestarian hasil laut. Perancangan ini difokuskan kepada karakter dan *environment* sesuai dengan konsep yang dibuat. Melihat industri game yang sekarang semakin maju, diharapkan *concept art* ini dapat membangun dan meningkatkan minat masyarakat terhadap kemaritiman Indonesia.

Proses pembuatan *concept art* ini tidak lepas dari observasi dan studi dari referensi maupun literature untuk menciptakan game yang menarik minat masyarakat, terutama kepada khayalak sasaran. Melalui observasi, perancang bisa memilih apa saja hal yang ingin dimasukkan ke dalam game, mendesainnya, dan menciptakan konsep yang ingin ditunjukkan kepada player. selain itu, dengan penggunaan warna yang menarik, seorang *concept artist* bisa menunjukkan *mood* dan situasi apa saja yang ada di dalam game.

Daftar Pustaka

- [1] Burhanuddin, Safri, dkk. 2003. Sejarah Maritim Indonesia : Menelusuri Jiwa Bahari Bangsa Indonesia dalam Proses Integrasi Bangsa. Semarang : Lembaga Penelitian Universitas Diponegoro.
- [2] Rohendi Rohidi, Tjejep. 2011. Metodologi Penelitian Seni. Semarang : CV Cipta Prima Nusantara.
- [3] Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R7D. Bandung : Alfabeta.
- [4] Kutha Ratna, Nyoman. 2016. Metodologi Penelitian : Kajian Budaya dan Ilmu-ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- [5] Pujihastuti, Isti. 2010. Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. CEFARS : Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah Vol. 2 No. 1.
- [6] McGuire, Morgan, dkk. 2009. *Creating Games : Mechanics, Content and Technology*. A K Peters, Ltd.

- [7] Adam, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design*. USA : Pearson Education, Inc.
- [8] Hight, John, dkk. 2008. *Game Development Essentials : Game Project Management*. USA : Delmar Cengage Learning.
- [9] Perry, David. 2009. *Game Design : A Brainstorming Toolbox*. USA : Course Technology CENGAGE Learning.
- [10] Bates, Bob. 2004. *Game Design : Second Edition*. USA : Thomson Course Technology PTR.
- [11] Maxwell, Heather, dkk. 2010. *The Game Production Handbook Second Edition*. USA : Jones and Bartlett Publishers.
- [12] Pardew, Les. 2005. *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. USA : Thomson Course Technology PTR.
- [13] Muhson, Ali. 2006. *Jurnal Teknik Analisis Kuantitatif*. Yogyakarta : BEM FIS UNY.
- [14] Mulyadi, Yadi. 2016. *Kemaritiman, Jalur Rempah dan Warisan Budaya Bahari Nusantara*. Diperoleh pada tanggal 7 November 2018 jam 4:02 a.m., <https://www.researchgate.net/publication/309673900>.
- [15] Finance, Detik. (2018, September 29). *Di Depan Mahasiswa AS, Susi Blak-blakan Susahnya Ngurusin Laut*. Diperoleh pada tanggal 2 Oktober 2018 jam 3:35 p.m., <https://bit.ly/2Z62Cjl>.
- [16] Sayidiman, Suryohadiprojo. (2002, Februari 22). *Benua Maritim Indonesia dan Aktualisasi Wawasan Nusantara*. Diperoleh pada tanggal 2 November 2018 jam 7:05 p.m., <https://sayidiman.suryohadiprojo.com/?p=1145>.
- [17] Wikipedia. *Genre*. Diperoleh pada tanggal 14 Oktober 2018 jam 5:28 p.m., <https://id.wikipedia.org/wiki/Genre>.