

ABSTRAK

Chkartina, Nesia. 2019. Perancangan Konsep *Environment* dengan Identitas Kota Bandung untuk *Video Game* “Overgrown”. Tugas Akhir, Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom, Bandung.

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