

PERANCANGAN *VISUAL BACKGROUND* DALAM *GAME CARAKAN*

DESIGN OF BACKGROUND VISUAL IN CARAKAN VIDEO GAME

Lisa Febriyani Pondaag¹

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

¹lisafebriyanip@gmail.com

Abstrak

Aksara jawa adalah turunan dari huruf-huruf sansekerta, aksara jawa memiliki peranan penting pada zamannya dalam kehidupan orang jawa khususnya . dalam pelaksanaanya di masa ini aksara jawa dihadirkan pada mata pelajaran yang di pelajari siswa yang berada di daerah jawa khususnya yang menggunakan bahasa jawa pada aktivitas nya. Tetapi banyak dijumpai siswa yang tidak begitu faham aksara jawa , karna aksara jawa tidak begitu sering digunakan pada aktivitas siswa. Di tambah lagi dengan mata pelajaran aksara jawa yang terhitung jarang dalam seminggu , dan juga tidak begitu tertariknya siswa untuk mempelajari aksara jawa. Oleh karena itu perancangan *visual background* dalam *game* carakan yang menceritakan tentang ajisaka yang mengumpulkan ingatannya kembali yang dimana didalam permainan tersebut di hadirkan aksara jawa yang digunakan untuk sarana mempelajari aksara jawa dengan menarik, di tambah dengan *background* yang dihadirkan di dalam *game* yang menghadirkan tempat seperti hutan, pedesaan klaten, dan candi plaosan.

Kata Kunci : *Visual Background*, Aksara Jawa, Animasi

Abstract

Javanese script is a derivative of Sanskrit letters. Javanese script has an important role in his day, especially in Javanese people life. In its application in the present day, Javanese characters are presented in the school subjects studied by students who are in the Java area, especially for those who use Javanese in their activities. But there are also some students who aren't really understand Javanese script because Javanese characters isn't used that much in student activities. Plus, Javanese subjects is only studied once in a week, and also some students in these days aren't interested to learn Javanese script. Therefore a game called Carakan is designed which tells about Aji Saka's adventure to find his lost memory, in which in the game Javanese characters are used as a media to learn Javanese script interestingly. In addition, the background that is presented in the game, presents a setting of a Javanese atmosphere such as forest, background, Klaten village, and Plaosan Temple to make the gaming and learning experience more immersive.

Keywords : Visual Background, Aksara Jawa, Animation

1. Pendahuluan

Salah satu dari ragam kebudayaan jawa terdapat pada aksara jawa , aksara jawa adalah turunan dari huruf-huruf sansekerta, aksara jawa memiliki peranan penting pada zamannya dalam kehidupan orang jawa khususnya . *Background* adalah salah satu elemen pendukung yang memiliki peran penting untuk menunjukkan waktu , setting dan latar , *background* adalah salah satu komponen dalam *environment*. Dalam perancangan ini, *background* dibuat pada *video game* mengenai *game* bertemakan aksara jawa.

Untuk penggambaran *background*, referensi utama adalah lokasi yang berada di klaten, candi plaosan, hutan gunung merapi, pedesaan yang berada di klaten. Pada sebuah *game*, *visual background* merupakan peranan penting yang dibutuhkan didalam *game*. Di Indonesia penciptaan *background* yang menarik yang terdapat dalam *video game* yang dimana didalam nya terdapat lingkungan jawa tengah khususnya klaten, dan sekitarnya sangatlah jarang ditemui.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis akan membuat *visual background* dalam sebuah *video game* yang berjudul “Carakan”. *Video game* ini adalah sebuah *game* yang bergenre edukasi , Cerita yang digunakan untuk *game* “Carakan “ adalah cerita adaptasi dari cerita ajsaka yang merupakan budaya jawa tengah, adaptasi yang diambil adalah dari cerita. Latar tempat yang digunakan dalam keperluan *visual background* ialah klaten , Surakarta dan sekitarnya

Berdasarkan Latar Belakang yang dipaparkan , identifikasi masalah pada perancangan ini adalah : Perlu adanya perancangan *visual background* untuk keperluan *video game* “Carakan .”, Perlunya perancangan *visual background* yang berperan sebagai latar belakang tempat pendukung dalam *video game* berjudul “Carakan “.Perlunya perancangan *visual background* yang memperhatikan latar tempat dan suasana sehingga dapat mendukung sebuah cerita.Perlu diketahui suasana di klaten , seperti candi plaosan, hutan deles indah yang berada di gunung merapi, dan pedesaan yang berada di klaten Surakarta dan sekitarnya sebagai referensi utama perancangan *visual background*. Metode pengumpulan data berupa observasi kualitatif, studi literatur, dan kuesioner

2. Dasar Teori

2.1 Definisi *Background*

Background menurut Gunawan (2013 : 10), gambar latar belakang sebuah *scene* dengan tokoh yang berpose (biasanya disingkat BG). Desain *background* adalah latar belakang yang berupa tempat kejadian / lokasi karakter dalam cerita. Desain daerah, perdesaan, hutan, kota, rumah, tempat tinggal karakter, sekolah, mall, kantor, dll. (Gunawan, 2013 : 39).

2.2 Pendukung Mood

Warna : Chris Solariski (2012 : 224) “ *Color can communicate emotions in a very primal way. Although the symbolism of color varies between cultures, there are constants to be found in color practice that will help you significantly enhance the emotional messages of your design* “ dapat disimpulkan bahwa warna dapat mengkomunikasikan emosi yang ada di dalam visual, meski warna memiliki simbolisme yang berbeda antar budaya, warna juga dapat menyampaikan pesan-pesan yang akan di sampaikan dari visual yang ditampilkan.

Dalam teori Brewster, warna dikelompokkan menjadi 4 kategori , yaitu warna primer, warna sekunder, tersier, dan warna netral. Warna dapat mewakili karakter dan perasaan tertentu. Warna adalah hal terpenting dalam desain, karna warna menentukan respon pembaca. Warna adalah hal yang paling utama dilihat pembaca, terutama *background*.

Kombinasi warna yang tepat dalam desain :

1. Panduan warna secara analogus

Warna analogus Yaitu setiap set warna yang berdekatan satu sama lain pada roda warna .

Contoh warna – warna Analogus adalah :

- a) Biru-ungu, ungu, dan merah ungu
- b) Merah, merah-jingga, dan jingga
- c) Kuning, kuning-jingga, dan jingga

2. Panduan warna secara monokromatik

Penyusunan berdasarkan tingkat perpaduan dengan warna hitam dan putih

Contoh warna monokromatik adalah :

- a) Biru, biru muda, biru tua
- b) Merah, merah muda, merah tua
- c) Hijau, hijau muda, hijau tua

2.3 Pencahayaan

Cantrell dan Yates (2012 : 154) , Menjelaskan pencahayaan adalah salah satu aspek terpenting dalam membangun konteks environmental. Dalam dunia nyata, cahaya tidak dapat dipisahkan dari bentuk dan ruang , karena itulah cahaya memiliki peranan penting untuk kita melihat lingkungan sekeliling kita. Pentingnya pencahayaan dipahami dalam berbagai ilmu seperti animasi, arsitektur, dan film.

Umumnya pencahayaan dibagi menjadi dua komponen utama, pertama *direct shadow casting sky* dan *diffused sky*.

2.4 Waktu

Pencahayaan adalah faktor terpenting dalam cara kita melihat waktu dalam sehari. Yaitu dengan melalui lokasi dari matahari yang membentuk suatu bayangan dan kualitas atau warna cahaya. Bayangan dan pencahayaan menunjukkan perbedaan antara malam atau pagi . bayangan yang gelap dan pendek menunjukkan hari mulai siang. Sedangkan cahaya merah muda yang menyebar dan langit yang diwarnai dengan merah muda ke putih menunjukkan waktu fajar. Masing- masing faktor tersebut menjelaskan tentang waktu. Cantrell dan Yates (2012 : 155).

2.5 Cuaca

Cantrell dan Yates (2012 : 155), cuaca memiliki fungsi melalui penggambaran dari peristiwa cuaca tertentu seperti hujan deras atau cuaca yang ekstrim.cuaca ekstrim dapat membuat kesan dramatis kedalam sebuah *background*. Ini membantu menciptakan ilustrasi suatu lingkungan dari kondisi lingkungan dan kondisi kondisi cuaca. cuaca berperan penting dalam sebuah ilustrasi dari sebuah *background*.

3. Perancangan

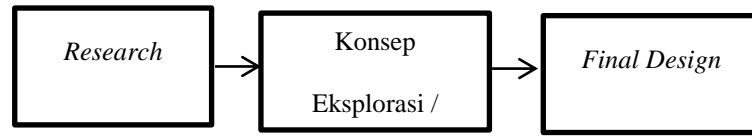
3.1 Sistematika perancangan

Dalam proses perancangan *visual background* dalam *game* “Carakan” terdapat beberapa langkah yaitu: *research*, konsep, *final design* :

Research adalah tahapan dimana pengumpulan data di mulai, tahapan ini adalah tahapan pra produksi, selanjutnya yang diperlukan adalah analisis karya sejenis.

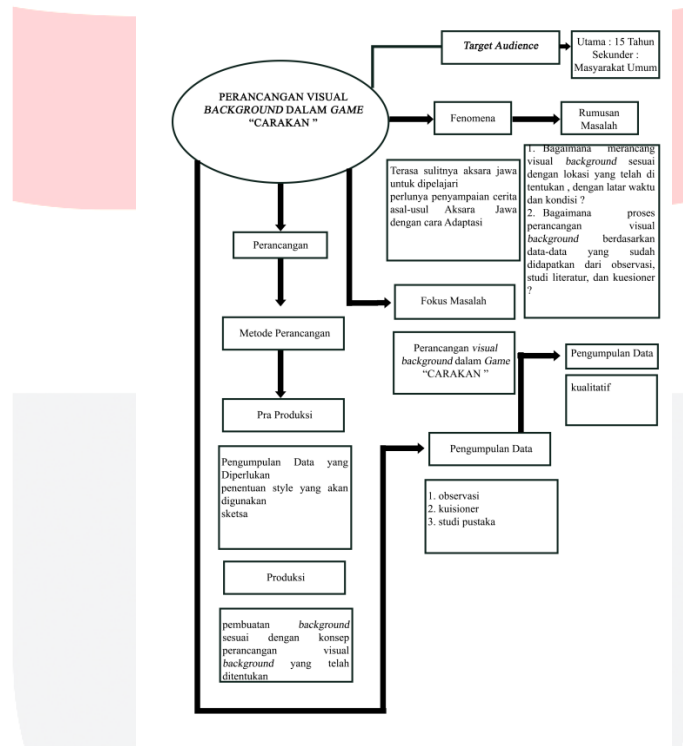
Konsep (eksplorasi/ *sketch*). Disini penulis akan membuat sketsa dan mengeksplorasi dari *style* yang digunakan dan menyesuaikan dengan *style* yang digunakan. Dan diperlukan dalam pembuatan *visual background*.

Final design adalah hasil akhir dari perancangan *visual background*. Desain *visual background* yang sudah dibuat.



Gambar 1 . Sistematika Perancangan

3.2 Tahap Perancangan



Gambar 2 . Tahap Perancangan

3.3 Analisis Karya Sejenis

Dari hasil analisis karya sejenis yaitu : *Game Child of Light*, *Game Path Throught Forest*, dan *Game Last Remaining Light*. Dapat disimpulkan dari 3 game yang digunakan untuk karya sejenis terdapat *compositional elemen* yang terdiri atas *foreground*, *middleground* dan *background*. Dan *style* yang digunakan yaitu *stylized*, dan warna yang digunakan sebagai contoh pembuatan *background*.

3.4 Proses Perancangan

1. Aset Game



Gambar 3 . Aset Pakuan Lv 1



Gambar 4 . Aset Candi Plaosan , dan desa



Gambar 5 . 3 Level yang sudah selesai

4. Kesimpulan

Perancangan visual *background* ini didasari dari alur cerita ajisaka yang dibutuhkan dalam pembuatan *game* carakan. Dengan menghadirkan tempat-tempat yang berada di klaten khususnya di hutan deles indah yang berada di sekitar gunung merapi, pedesaan yang berada di klaten, dan candi plaosan . dalam proses perancangan visual *background* ini diawali dengan pengumpulan berbagai foto yang digunakan sebagai referensi yang kemudian digunakan untuk merancang visual *background* yang dibutuhkan dalam pembuatan *game* carakan.

Untuk menampilkan latar waktu yang dihadirkan dalam *game*, harus diperhatikan sesuai dengan hasil analisis dari data referensi dan juga observasi. Seperti penggambaran hutan yang berkabut dipagi hari menggunakan warna hijau tua dengan warna biru. Sedangkan untuk menggambarkan pedesaan disiang hari dengan situasi yang cukup mencekam menggunakan warna coklat, hitam, kuning yang membuat suasana menjadi mencekam. Dan untuk menggambarkan candi plaosan disore hari, dengan kondisi hujan dapat menggunakan warna gelap dan suram.

Daftar Pustaka :

Cantrell, Bradley & Natalie Yates. 2012. *Modeling the Environment: Techniques and Tools for the 3D Illustration of Dynamic Landscape* Canada : Simultaneously.

Wintala Achmad, Sri. 2017. *Asal-Usul & Sejarah Orang Jawa*. Yogyakarta : Araska

Bambang Gunawan, Bambi. 2012. *Nganimasi Bersama Mas Be !*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo

Creswell, John W, 2017. *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Northrup's, Tony. 2016. *How To Create Stunning Digital Photography*. USA : www.Sbpbooks.com

Bancroft, Tom. 2006. *Creating Characters With Personality*. New York : Crown Publishing Group

Maestri, George. 2006. *Digital Character Animation 3*. USA : Peachpit

Solarski, Chris. 2012. *Drawing Basics and Video Game Art*. China : Crown Publishing Group

Johannes Raap, Olivier.2013. *Kota Di Djawa Tempo Doeloe*. Jakarta : Gramedia

<http://www.tngunungmerapi.org/kondisi-umum/kehati-tumbuhan/>