

STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTIK PRODUKSI *CONCEPT ART*

Gabriella Audi Budi Utomo¹, Aristarchus Pranayama Kuntjara²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email: e12180114@john.petra.ac.id

Abstrak

Internship adalah program pelatihan kerja di mana mahasiswa mengalami proses kerja secara langsung. Mahasiswa didorong untuk mengaplikasikan ilmu teoritis yang diperoleh di bangku perkuliahan dalam lingkungan profesional. Kegiatan *internship* di perusahaan GameChanger Studio melibatkan proses produksi *concept art*. *Concept art* adalah sebuah gambaran yang mampu memvisualisasikan gagasan untuk kepentingan pembuatan berbagai macam produksi. Jurnal ini bertujuan untuk melakukan studi perbandingan teori dan praktik produksi *concept art* selama proses *internship*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan studi komparatif, sedangkan metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik analisis kualitatif komparatif. Data berupa praktik produksi *concept art* yang dicatat selama proses *internship*, yang dibandingkan dengan teori *concept art* secara deskriptif dan terus-menerus. Hasil analisis menunjukkan bahwa praktik produksi *concept art* sesuai dengan teori.

Kata kunci: *Internship, concept art, gim.*

Abstract

Title: *A Comparative Study Between the Concept Art Production Theory and Its Application*

An internship is a job training program where students experience professional work directly. Students are encouraged to apply theoretical knowledge in a more professional setting. Internship activities in GameChanger Studio involve the concept art production process. Concept art is an image that can visualize an idea for various kinds of production. This journal aims to conduct a comparative study between the theory of the concept art production process and its application during internship. The research method used is the qualitative method and comparative study, while the method used to analyze the data is the comparative qualitative analysis technique. The data used are in the form of the concept art production process which were recorded during internship, are then compared to the concept art theory descriptively and continuously. The result of the analysis shows that the concept art production process is in accordance to its theory.

Keywords: *Internship, concept art, game.*

Pendahuluan

Sebagai sarana peningkatan standar pendidikan mahasiswa, Universitas Kristen Petra menggunakan kurikulum *Outcome Based Education* (OBE). Kurikulum OBE memperkenalkan program *Leadership Enhancement Program* (LEAP), yang dibagi menjadi lima jalur peminatan, yaitu *Research, Innovation and Business Start-up, Global Exposure, Community Engagement, dan Industrial Experience*. Program LEAP menitikberatkan pengalaman di luar kampus sebagai metode utama pembelajaran mahasiswa. Peminatan *Industrial Experience* atau *Creative Industry Internship* (CII) memberi

kesempatan bagi mahasiswa untuk menjalani kegiatan *internship* selama enam hingga delapan bulan di berbagai macam perusahaan dalam industri kreatif. Melalui *internship*, mahasiswa berkesempatan untuk menerapkan teori yang diterima di bangku perkuliahan dalam dunia profesional. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengamati proses kinerja perusahaan yang sesuai dengan peminatan mahasiswa.

Gim adalah sebuah permainan yang umumnya berfungsi sebagai hiburan. Sebagai fenomena dunia modern, gim mulai populer sejak tahun 1970 hingga 1980. Muncul berbagai gim sederhana berbasis *Personal Computer* (PC) yang disebar ke seluruh

dunia. Mengikuti gelombang fenomena gim tersebut, minat masyarakat Indonesia terhadap gim juga meningkat. Pada awal era 90-an, konsol gim seperti Playstation mulai disebar di Indonesia, mendorong perkembangan popularitasnya di kalangan penggemar gim. Kebutuhan *market* gim di Indonesia meningkat dengan pesat, muncul perusahaan-perusahaan yang menyediakan jasa di bidang pemasaran, translasi, dan *outsourcing* untuk berbagai gim impor. *Gaming* sebagai hobi terus meningkat dan komunitas gim di Indonesia mulai tertarik untuk memproduksi gim orisinal. Sejak tahun 2005 dan seterusnya, mulai muncul berbagai perusahaan gim independen yang memproduksi gim orisinal di berbagai macam *platform* seperti Agate Games, dan Toge Productions.

Industri gim di Indonesia berkembang pesat, berdasarkan Bambang Sunarwibowo (2021) industri gim Indonesia telah mencapai Rp. 30 triliun. Mengikuti perkembangan *market* gim tersebut, muncul banyak perusahaan *indie game developer*. *Indie game developer* adalah seseorang, kelompok, atau perusahaan kecil yang memproduksi gim secara independen. Salah satu pengembang gim tersebut adalah PT. Gudang Gim Global, lebih dikenal sebagai GameChanger Studio. GameChanger Studio adalah sebuah perusahaan gim yang telah merilis berbagai judul gim untuk *platform* PC dan *Android* sejak didirikan di tahun 2013 oleh Riris Marpaung dan Dodick Sudirman. Kantor GameChanger Studio terletak di Tangerang Selatan. Produk GameChanger Studio adalah gim seperti *My Lovely Daughter*, *My Lovely Wife*, dan *Ascender*.

Penulis menjalani proses *internship* di GameChanger studio sejak tanggal 1 September 2021 hingga 28 Februari 2022. Penulis bekerja sebagai 2D *Visual Artist Intern* secara *Work From Home* (WFH). Penulis berkesempatan untuk membuat *layout artbook*, ilustrasi, dan *concept art*. Penulis dapat mengamati secara langsung proses produksi *concept art* di perusahaan GameChanger Studio. Terdapat perbedaan dan kesamaan ketika penulis membandingkan bekal ilmu dan keahlian yang diperoleh di bangku perkuliahan dengan data praktik yang dilaksanakan. Untuk menganalisis permasalahan tersebut lebih lanjut, penulis melakukan studi perbandingan teori dan praktik produksi *concept art*. Studi membahas proses produksi *concept art* berdasarkan data proyek yang penulis catat selama menjalani proses *internship*.

Rumusan Masalah

Bagaimana perbandingan teori dan praktik produksi *concept art*?

Tujuan Perancangan

Memaparkan perbandingan teori dan praktik produksi *concept art*.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sukmadinata (2008), penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan data kualitatif dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar sehingga analisis penelitian memiliki hasil yang deskriptif. Berdasarkan pengertian Sugiyono (2010), penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci (dalam Ibrahim et al., 2018).

Metode studi komparatif digunakan dalam penulisan ini. Menurut Arikunto (1997), penelitian metode studi komparatif dilakukan dengan menemukan persamaan dan perbedaan tentang benda, orang, kelompok, prosedur kerja, ide, dan kritik (p. 68). Dalam analisis ini, penelitian metode komparatif digunakan untuk membandingkan dua variabel objek penelitian. Variabel tersebut adalah teori produksi *concept art* dan data praktik proyek *internship*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, penulis melakukan observasi mengenai proses kerja pengembangan gim secara daring. Penulis juga berinteraksi dengan *senior artist* GameChanger Studio selaku *mentor* selama menjalani proses *internship*. Penulis menggunakan metode dokumentasi dengan menyimpan proses dan hasil kerja dalam bentuk data digital. Kemudian, penulis menggunakan metode studi pustaka dengan mengumpulkan data dan informasi dari dokumen-dokumen elektronik berupa gambar dan teks.

Teknik analisis yang digunakan dalam penulisan ini adalah teknik analisis komparatif konstan. Teknik analisis komparatif membandingkan peristiwa-peristiwa yang terjadi secara terus menerus. Dalam penelitian ini, dua variabel yang digunakan penulis dalam membandingkan data adalah praktik alur produksi *concept art* gim saat *internship* di GameChanger Studio dengan teori produksi *concept art*.

Tinjauan Pustaka

Definisi Concept Art

Berdasarkan pengertian Carrot Academy, *concept art* adalah gambaran yang mampu memvisualisasikan ide dalam bentuk karakter, bangunan, dan pemandangan untuk kepentingan pembuatan berbagai macam produksi seperti animasi, gim, dan film. Menurut Jack Eaves (2014), *concept art* bukanlah sebuah hasil akhir berupa sebuah gambar yang indah. *Concept art* adalah bagian dari permulaan pembuatan produk, dimana 'hasil akhir' terinspirasi oleh karya tersebut. Oleh karena itu, walaupun sering kali tidak dilihat audiens, *concept art* tetap sangat penting untuk memandu jalannya sebuah produksi.

Pipeline Proses Produksi Gim

Berdasarkan Sajen.id (2021), proses produksi gim dapat dibagi menjadi empat tahap, antara lain:

1. Concept

Concept adalah tahap penentuan ide dasar. Perlu dilakukan riset kompetitor, target pasar, platform, dan anggaran.

2. Pre-Production

Tahap pengembangan konsep dari ide dasar yang telah ditetapkan. Dilakukan pengembangan alur cerita, storyboard, level design, game mechanics, dan Game Design Document (GDD). Dilakukan produksi prototype, yaitu contoh produk awal yang disebarluaskan ke audiens. Prototype digunakan untuk menyampaikan konsep pada tahap awal.

3. Production

Fase di mana seluruh tim produksi bersamaan mengembangkan gim berdasarkan acuan prototype yang sudah ada. Dalam proses produksi, gim perlu diuji terus menerus untuk menjaga stabilitas gim. Penguji tersebut umumnya disebut alpha tester dan beta tester.

4. Post-Production

Post-production adalah segala bentuk pengerjaan gim setelah rilis. Aktivitas post-production antara lain marketing, bug fixing, dan penambahan konten baru seperti Downloadable Content (DLC).

Alur Kerja Pembuatan Concept Art

Menurut Balleteros (2017), tiap perusahaan memiliki alur kerja produksi concept art nya masing-masing. Namun secara umum, pipeline concept art adalah:

1. Design Brief

Design brief adalah konsep dasar dari sebuah produksi. Konsep ini masih belum memiliki ide konkrit yang mapan. Contoh ide design brief, antara lain 'gim arcade tentang manusia melawan monster', dan 'video animasi edukasi anak'. Dalam tahap design brief, ide belum memiliki visualisasi atau alur cerita yang konkrit sehingga harus dikembangkan lebih lanjut pada tahap blue sky.

2. Blue Sky

Blue sky adalah fase eksplorasi dalam produksi concept art. Pada tahap ini, concept artist mengeksplor artstyle, color palette, setting, karakter, ekspresi, dan worldbuilding.



Sumber: Balliseros. P. (2017). What is concept art? [Video]

Gambar 1. Contoh blue sky film Oasis

3. Production

Production adalah fase dimana concept artist menciptakan berbagai macam aset yang dibutuhkan dalam sebuah produksi. Aset yang diciptakan dalam fase production telah disesuaikan dengan segala bentuk eksplorasi yang diciptakan dalam tahap blue sky. Dalam fase produksi, concept artist membuat finalisasi turnaround, materials, tempat dan bangunan yang desain nya telah dieksplorasi secara menyeluruh.



Sumber: Balliseros. P. (2017). What is concept art? [Video]

Gambar 2. Contoh Concept Art film Oasis

4. UI and Paintovers

Setelah desain dalam fase production telah selesai, concept artist ditugaskan untuk membuat desain User Interface (UI), peta, ikon, tombol, dan ilustrasi cutscene.

5. Marketing

Pada tahap marketing, concept artist ditugaskan untuk membuat ilustrasi, poster, maupun animasi yang mampu menciptakan hype untuk membuat calon audiens tertarik dengan hasil akhir produksi.

Sedangkan menurut Jack Eaves (2014), proses penting dalam produksi concept art adalah:

1. Riset & Referensi

Riset dan pengumpulan referensi yang ekstensif sangat penting dalam produksi concept art. Pada dasarnya, concept art adalah visualisasi sebuah hal yang tidak ada, namun dapat dipercaya. Agar concept art dapat dipercaya, diperlukan sebuah hal yang familiar bagi para audiens dalam bentuk objek atau subjek yang benar-benar ada. Diperlukan pengumpulan foto, video, dan moodboard sebagai pedoman produksi concept art. Referensi teks dan visual sangat penting bila subjek berhubungan dengan sejarah dunia nyata.

2. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, dilakukan uji coba berbagai jenis desain. Eksplorasi jenis desain diangkat dari ide dasar bersamaan dengan hasil riset dan referensi yang telah diperoleh. Tahap eksplorasi adalah tahap diciptakannya berbagai macam desain kreatif dengan melakukan sketsa sebanyak mungkin. Pada umumnya, eksplorasi concept art dilakukan menggunakan sketsa untuk mempermudah revisi. Sebaliknya, sebuah

concept art yang telah melewati proses *rendering* tidak dapat dikembangkan ataupun diubah dengan mudah.

3. Pengaplikasian dalam *Environment Concept*
Environment concept, merupakan sebuah tempat atau latar yang digunakan sebagai referensi produksi. *Concept artist* perlu mengetahui segala sisi dari inspirasi ide lingkungan tersebut untuk menciptakan konsep *environment* yang dapat dipercaya. Unsur yang perlu diperhatikan, antara lain:

- Inspirasi dunia nyata
- Fungsi lokasi
- Penduduk lokasi
- *Mood* yang ingin disampaikan melalui lokasi

4. Pengaplikasian dalam *Character Concept*
 Karakter dalam *concept art* merupakan seorang karakter manusia, hewan, ataupun monster yang digunakan sebagai referensi produksi. Unsur yang perlu diperhatikan, antara lain:

- Siapa karakter dan watak karakter
- Pekerjaan karakter
- Tempat tinggal dan lingkungan keseharian karakter
- Hubungan karakter dengan karakter lain.

Hasil dan Pembahasan

Analisis produksi *concept art* di GameChanger Studio dilakukan berdasarkan perbandingan data proyek *internship* dan tinjauan pustaka diatas. Data proyek *internship* dicatat oleh penulis selama menjalankan kegiatan *internship* di GameChanger Studio. Data dibandingkan dengan tiap tahap produksi *concept art* dari teori yang diterima di bangku perkuliahan. Kemudian dapat ditemukan kesamaan atau perbedaan dari teori dan praktik produksi *concept art*.

Pipeline Proses Produksi Gim

Proses produksi *concept art* selama penulis menjalani *internship* berhubungan erat dengan proses produksi gim. Data praktik proyek *internship* di GameChanger Studio, berdasarkan tahap proses produksi gim Sajen.id (2021), dapat disimpulkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Analisis perbandingan teori dan praktik tahap proses produksi gim

No.		Teori	Praktik
1	Concept	<i>Concept</i> adalah tahap penentuan ide dasar. Perlu dilakukan riset kompetitor, target pasar, platform, dan anggaran.	Penulis tidak terlibat dalam fase <i>concept</i> semua proyek yang dikerjakan. Penulis sempat mengamati hasil fase <i>concept</i> untuk proyek

			gim <i>My Lovely Series (Untitled)</i> . Segala bentuk riset konsep dilakukan tim GameChanger Studio dan diterima penulis melalui <i>briefing tugas</i> .
2	Pre-production	Tahap pengembangan konsep dari ide dasar yang telah ditetapkan. Dilakukan pengembangan alur cerita, storyboard, level design, game mechanics, dan Game Design Document (GDD). Dilakukan produksi <i>prototype</i> , yaitu contoh produk awal yang disebar ke audiens. <i>Prototype</i> digunakan untuk menyampaikan konsep pada tahap awal.	Penulis terlibat dalam fase <i>pre-production</i> gim <i>My Lovely Series (Untitled)</i> Penulis membuat <i>concept art</i> untuk karakter dan <i>environment</i> gim. <i>Concept art</i> dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari fase konsep dan alur cerita. Alur cerita, storyboard, level design, game mechanics, dan GDD dibuat oleh tim GameChanger Studio seiring dengan pengerjaan tugas penulis. <i>Concept art</i> yang dibuat oleh penulis juga beradaptasi dengan perkembangan konsep gim.
3	Production	Pengembangan gim hingga final berdasarkan acuan <i>prototype</i> .	Penulis tidak terlibat dalam fase <i>production</i> gim di GameChanger Studio
4	Post-production	Pengerjaan gim setelah rilis. Meliputi marketing, bug fixing, dan penambahan konten baru seperti DLC.	Penulis terlibat pada fase <i>post-production</i> gim <i>My Lovely Wife</i> dan <i>My Lovely Daughter</i> dalam bentuk <i>artbook</i> dan ilustrasi karakter.



Sumber: dokumentasi pribadi.

Gambar 3. Artbook gim My Lovely Wife

Penulis menyusun *artbook*, yaitu konten tambahan gim berbentuk DLC berbayar. Penulis juga membuat aset *marketing* dalam bentuk ilustrasi karakter yang diunduh ke media sosial. Terakhir, penulis membuat ilustrasi kru gim *My Lovely Wife* sebagai konten *artbook* dan media sosial.



Sumber: dokumentasi pribadi.

Gambar 4. Ilustrasi karakter gim My Lovely Wife untuk kepentingan promosi

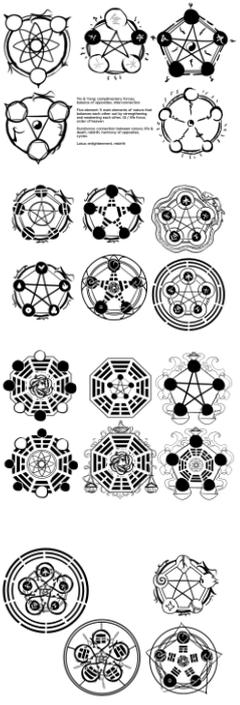
Berdasarkan tabel diatas, ditemukan bahwa penulis terlibat dalam proses *pre-production* dan *post-production* gim selama *internship* di GameChanger Studio. Berdasarkan data yang penulis kumpulkan, dapat disimpulkan bahwa teori praktik produksi gim untuk *pre-production* dan *post-production* telah sesuai dengan praktik di dunia kerja. Penulis masih belum memiliki data konkrit mengenai tahap konsep dan *production* karena keterbatasan waktu proses *internship*.

Alur Kerja Pembuatan Concept Art

Data praktik proyek *internship* di GameChanger Studio, berdasarkan alur kerja pembuatan *concept art* Ballejeros (2017), dapat disimpulkan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Analisis perbandingan teori dengan praktik alur kerja pembuatan *concept art*

No.		Teori	Praktik
1	Definisi	Penetapan konsep dasar produksi. Belum memiliki visualisasi atau alur cerita yang konkrit.	Penulis tidak terlibat dalam produksi <i>design brief</i> untuk semua proyek yang dikerjakan. <i>Design brief</i> diterima penulis secara langsung dari <i>mentor</i> melalui <i>briefing</i> tugas. Penulis menerima <i>design brief</i> untuk proyek <i>concept art My Lovely Series (Untitled)</i> , dan <i>artbook My Lovely Wife</i> <i>Design brief</i> gim <i>My Lovely Series (Untitled)</i> yang disampaikan oleh <i>mentor</i> berupa: <ul style="list-style-type: none"> - Ide latar belakang <i>worldbuilding</i> - Sejumlah karakter penting

		<p>- <i>Setting Design brief</i> juga menyertakan inspirasi darimana konsep-konsep tersebut diangkat.</p>	
2	<p><i>Blue Sky</i> Tahap eksplorasi <i>concept art</i>. Eksplorasi <i>artstyle</i>, <i>color palette</i>, <i>setting</i>, karakter, ekspresi, dan <i>worldbuilding</i>.</p>	<p>Penulis terlibat dalam fase <i>blue sky</i> gim <i>My Lovely Series (Untitled)</i> dalam bentuk eksplorasi <i>concept art</i>.</p> <p>Tahap eksplorasi yang dilakukan antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eksplorasi cerita berdasarkan konsep karakter atau <i>environment</i> - Eksplorasi <i>artstyle</i> dan <i>color palette</i> - Eksplorasi <i>setting</i> - Eksplorasi karakter dan ekspresi karakter - Eksplorasi UI - <i>Worldbuilding</i>  <p>Sumber: dokumentasi pribadi. Gambar 5. Contoh eksplorasi <i>blue sky</i> berupa sketsa <i>summoning circle</i> untuk <i>My Lovely Series (Untitled)</i></p>	
3	<p><i>Production</i> Tahap produksi aset. Aset terinspirasi dari hasil eksplorasi dalam tahap <i>blue sky</i>. Aset digunakan untuk materi final produksi.</p>	<p>Penulis tidak terlibat dalam fase <i>production</i> gim di GameChanger Studio.</p>	
4	<p><i>UI and Paintovers</i> Produksi desain UI. UI meliputi ikon, tombol, <i>cutscene</i>, dan peta.</p>	<p>Penulis terlibat dalam fase UI <i>and Paintovers</i> proyek gim <i>My Lovely Series (Untitled)</i>.</p> <p>Penulis membuat desain UI berbentuk peta dalam fase <i>blue sky</i>. Bentuk eksplorasi UI <i>and Paintovers</i> yang penulis lakukan dalam tahap <i>blue sky</i> tidak digunakan sebagai aset final produksi.</p> <p>Penulis juga sempat mengamati eksplorasi <i>mockup</i> UI <i>and Paintovers</i> mentor selama menjalani proses <i>internship</i>. Mentor melakukan eksplorasi UI <i>and Paintovers</i> pada tahap <i>blue sky</i>.</p>	
5	<p><i>Marketing</i> Membuat karya yang membangun <i>hype</i>. Memancing perhatian calon audiens.</p>	<p>Penulis terlibat dalam fase <i>marketing</i> gim <i>My Lovely Wife</i> dan <i>My Lovely Daughter</i> dalam bentuk <i>artbook</i> dan ilustrasi.</p> <p>Ilustrasi dan <i>artbook</i> <i>My Lovely Wife</i> yang diproduksi berfungsi untuk menciptakan <i>hype</i> ketika gim dirilis. Ilustrasi berupa <i>fanart</i> karakter <i>My Lovely Wife</i> diunduh di akun media sosial sebagai materi promosi untuk menarik perhatian calon audiens.</p>	

		 <p>Sumber: dokumentasi pribadi.</p> <p>Gambar 6. Ilustrasi karakter gim <i>My Lovely Wife</i> untuk kepentingan promosi</p>
--	--	--

Berdasarkan tabel diatas, ditemukan bahwa penulis terlibat dalam proses *blue sky* dan *marketing* gim selama *internship* di GameChanger Studio. Berdasarkan data yang penulis kumpulkan, dapat disimpulkan bahwa teori *concept art* untuk *blue sky* dan *marketing* gim, telah sesuai dengan praktik di dunia kerja. Namun, aktivitas eksplorasi UI yang secara teori berada pada tahap UI *and Paintovers*, secara praktik dilaksanakan pada tahap *blue sky* bersamaan dengan eksplorasi *artstyle* dan *worldbuilding*. Penulis masih belum memiliki data konkrit mengenai tahap *design brief* dan *production* karena keterbatasan waktu proses *internship*.

Data praktik proyek *internship* di GameChanger Studio, berdasarkan proses penting produksi *concept art* berdasarkan Jack Eaves (2014), antara lain:

Tabel 3. Analisis perbandingan teori dengan praktik proses penting produksi *concept art*

No.		Teori	Praktik
1	R i s e	Mengumpulkan riset berupa data, foto, dan video. Data	Penulis terlibat dalam fase riset dan referensi <i>concept art</i> proyek gim <i>My Lovely Series</i>

	t d a n R e f e r e n s i	dikompilasi dalam sebuah <i>moodboard</i> . <i>Moodboard</i> digunakan sebagai panduan produksi <i>concept art</i> .	(<i>Untitled</i>). Penulis melakukan riset dengan mengumpulkan data berupa: <ul style="list-style-type: none"> - Foto arsitektur, objek, simbol inspirasi subjek - Teks informasi sejarah, informasi dan makna inspirasi subjek - Video arsitektur, warga, dan suasana inspirasi subjek. Variasi data dibutuhkan agar <i>concept artist</i> mampu menggambarkan dunia fantasi yang terinspirasi oleh sejarah dunia nyata. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan penulis selama proses <i>internship</i> , dapat disimpulkan praktik proses riset dan referensi, yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan data inspirasi dan mencatat poin penting - Mengumpulkan foto dan ilustrasi yang berkaitan dengan konsep subjek - Membuat <i>moodboard</i>
2	E k s p l o r a s i	Melakukan uji coba secara ekstensif berdasarkan ide dasar dan hasil riset. Umumnya eksplorasi dilakukan dalam bentuk sketsa.	Penulis terlibat dalam fase eksplorasi <i>concept art</i> proyek gim <i>My Lovely Series (Untitled)</i> . Berdasarkan data yang telah dikumpulkan penulis selama proses <i>internship</i> , dapat disimpulkan praktik proses eksplorasi, yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat alternatif konsep dari ide dasar - Membuat alternatif sketsa berdasarkan konsep - Memberi warna dan pencahayaan kepada sketsa - Melakukan asistensi

			<p>dengan <i>mentor</i> perusahaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi - Membuat <i>test render</i> 	<p>n dalam <i>environment</i></p> <p>d <i>concept</i></p> <p>a adalah:</p> <p>l - Siapa karakter dan watak karakter</p> <p>m - Pekerjaan karakter</p> <p>C - Tempat tinggal dan lingkungan keseharian karakter</p> <p>h - Hubungan karakter dengan karakter lain.</p> <p>r</p> <p>a</p> <p>c</p> <p>t</p> <p>e</p> <p>r</p> <p>C</p> <p>o</p> <p>n</p> <p>c</p> <p>e</p> <p>p</p> <p>t</p>	<p>dalam tahap riset dan referensi berupa sejarah dan foto inspirasi subjek. Inspirasi subjek dapat berasal dari karakter bersejarah, mitos, dan literatur fiksi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan data visual berupa desain karakter dari gim atau film yang sesuai dengan inspirasi subjek - Menggabungkan kedua jenis referensi berdasarkan ide dasar <p>Beberapa poin penting yang penulis perhatikan dalam pengaplikasian <i>character concept</i> adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siapa karakter tersebut - Inspirasi - Watak dan perilaku - Tempat tinggal - Spesies - Hubungan karakter dengan karakter lain
3	<p>P</p> <p>e</p> <p>n</p> <p>g</p> <p>a</p> <p>p</p> <p>l</p> <p>i</p> <p>k</p> <p>a</p> <p>n</p> <p>d</p> <p>a</p> <p>l</p> <p>a</p> <p>m</p> <p>E</p> <p>n</p> <p>v</p> <p>i</p> <p>r</p> <p>o</p> <p>n</p> <p>m</p> <p>e</p> <p>n</p> <p>t</p> <p>C</p> <p>o</p> <p>n</p> <p>c</p> <p>e</p> <p>p</p> <p>t</p>	<p><i>Environment concept art</i> adalah <i>concept art</i> yang menggambarkan latar belakang dan tempat.</p> <p>Poin penting yang perlu diperhatikan dalam <i>environment concept</i> adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fungsi lokasi - Penduduk - Perasaan yang ingin disampaikan melalui <i>environment</i> 	<p>Penulis terlibat dalam pengaplikasian <i>environment concept</i> proyek gim <i>My Lovely Series (Untitled)</i>.</p> <p>Berdasarkan data yang telah dikumpulkan penulis selama proses <i>internship</i>, dapat disimpulkan pengaplikasian dalam <i>environment concept</i>, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan data dalam tahap riset dan referensi berupa sejarah dan foto inspirasi subjek - Mengumpulkan data visual berupa ilustrasi dan <i>concept art</i> dari gim atau film yang sesuai dengan inspirasi subjek - Menggabungkan kedua jenis referensi berdasarkan ide dasar <p>Beberapa poin penting yang penulis perhatikan dalam pengaplikasian <i>environment concept</i> adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inspirasi dunia nyata - Fungsi lokasi - Penduduk lokasi - <i>Mood</i> yang ingin disampaikan melalui lokasi 		
4	<p>P</p> <p>e</p> <p>n</p> <p>g</p> <p>a</p> <p>p</p> <p>l</p> <p>i</p> <p>k</p> <p>a</p> <p>s</p> <p>i</p> <p>a</p>	<p><i>Character concept art</i> adalah <i>concept art</i> yang menggambarkan karakter manusia, atau monster, atau hewan.</p> <p>Poin penting yang perlu diperhatikan</p>	<p>Penulis terlibat dalam pengaplikasian <i>character concept</i> proyek gim <i>My Lovely Series (Untitled)</i>.</p> <p>Berdasarkan data yang telah dikumpulkan penulis selama proses <i>internship</i>, dapat disimpulkan pengaplikasian dalam <i>character concept</i>, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan data 		

Berdasarkan tabel diatas, ditemukan bahwa penulis terlibat dalam proses riset dan referensi, eksplorasi, pengaplikasian dalam *environment concept* dan pengaplikasian dalam *character concept* gim selama *internship* di GameChanger Studio. Berdasarkan data yang penulis kumpulkan menggunakan keempat tahap tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori *concept art*, telah sesuai dengan praktik di dunia kerja.

Simpulan

Salama menjalani proses *internship*, penulis memperoleh pengalaman dalam menggarap berbagai tahap produksi *concept art* gim. Penulis mencatat data praktik yang telah dilaksanakan dan membandingkannya dengan teori yang diterima di bangku perkuliahan. Berdasarkan uraian diatas dan kegiatan *internship* yang diikuti penulis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Praktik proses produksi *concept art* yang dilakukan penulis di GameChanger Studio secara keseluruhan sejalan dengan teori *concept art*.
2. Materi perkuliahan berupa teori terkait *concept art* yang diterima penulis di bangku perkuliahan sesuai dengan kebutuhan industri.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (1997). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Balliseros. P. (2017, May 15). *What is concept art?* [Video]. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/learning/what-is-concept-art/welcome?autoAdvance=true&autoSkip=false&autoplay=true&resume=true>
- Carrot Academy. (n.d.). *Apa itu concept art?*. <http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>
- Eaves, Jack (2014). *Concept art PDF*. Gumroad. <https://jackeavesart.gumroad.com/1ytTjT>
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. Aldine.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian* (1st ed.). Gunadarma Ilmu.
- Pendapatan industri game di Indonesia tembus Rp 30 triliun di 2021. (2021, September 21). *Suara.com*. <https://www.suara.com/tekno/2021/09/21/210938/pendapatan-industri-gim-di-indonesia-tembus-rp-30-triliun-di-2021>
- Sajen.id. (2020, Jan 10). Pipeline gim 2021 [updated]. <https://sajen.id/pipeline-gim/>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode penelitian pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.