

# PERANCANGAN *CONCEPT ART PIXEL ENVIRONMENT BACKGROUND* BERDASARKAN TEMA *BAROQUE* UNTUK *VIDEO GAME*

Sidney Aurielle<sup>1</sup>, Heru Dwi Waluyanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236.

E-mail: [e12180131@john.petra.ac.id](mailto:e12180131@john.petra.ac.id)

## Abstrak

*Concept Art* merupakan salah satu proses paling penting dalam produksi sebuah *game*. Namun, proses tersebut tidak dapat dilihat oleh konsumen secara luas, sehingga proses mendesain suatu *concept art* pun juga tidak diketahui luas. Perancangan ini bertujuan untuk melihat perancangan *concept art environment background* berdasarkan tema *baroque* dalam bentuk *pixel art* yang digunakan dalam *video game*. Data yang diambil berdasarkan dari kerja magang penulis di Engram Interactive. Metode yang digunakan dalam penulisan adalah metode kualitatif dan komparatif, dan metode yang digunakan untuk analisa data teknik analisis kualitatif komparatif. Data yang ditemukan adalah proses perancangan yang mengikuti teori *concept art* Ballejeros, dimulai dari proses *design brief*, *blue sky*, hingga proses pembuatan. Pembuatan dimulai dari pengkonsepan ide, sketsa, pelaksanaan, hingga pemolesan hasil akhir. Hasil analisis menunjukkan bahwa perancangan *concept art pixel* untuk *environment background* sesuai dengan *brief* yang diberikan.

**Kata kunci:** *pixel*, pembuatan, *concept art*, *video game*, *baroque*

## Abstract

**Title :** *Design of Pixel Concept Art of Environment Background Based on the Baroque Theme for Video Games*

*Concept Art* is one of the most important processes in the production of a game. However, the process cannot be seen by consumers widely, so the process of designing a *concept art* is also not widely known. This design aims to see the design of a *concept art environment background* based on the *baroque* theme in the form of *pixel art* used in *video games*. The data is taken based on the author's internship at Engram Interactive. The method used in writing is a qualitative and comparative method, and the method used for data analysis is a comparative qualitative analysis technique. The data found is a design process that follows Ballejeros' *concept art* theory, starting from the *design brief* process, *blue sky*, to the manufacturing process. The creating process starts from the conceptualization of ideas, sketching, implementing, up until the process of polishing the final result. The results of the analysis shows that the *concept art pixel* design for *environment background* is in accordance with the *brief* given.

**Keywords :** *pixel*, making, *concept art*, *video game*, *baroque*

## Pendahuluan

Menurut Ross (2013), magang atau internship biasanya dilakukan oleh mahasiswa dan lulusan yang

ingin mendapatkan keterampilan dan pengalaman yang relevan di bidang tertentu. Pengusaha

mendapatkan keuntungan dari penempatan ini karena mereka sering merekrut karyawan dari magang terbaik mereka, yang memiliki kemampuan yang baik, sehingga menghemat waktu dan uang dalam jangka panjang. Magang biasanya diatur oleh organisasi pihak ketiga yang merekrut pekerja magang atas nama kelompok industri. Aturan-aturan ini bervariasi dari satu negara ke negara lain tentang kapan pekerja magang harus dianggap sebagai karyawan.

Magang untuk karir profesional serupa dalam beberapa hal. Mirip dengan magang, magang mentransisikan siswa dari sekolah kejuruan ke dunia kerja. Kurangnya standarisasi dan pengawasan membuat istilah "magang" terbuka untuk interpretasi yang luas. Magang bisa saja berarti siswa sekolah menengah, mahasiswa, atau orang dewasa pasca sarjana. Posisi ini dapat dibayar atau tidak dibayar dan biasanya bersifat sementara (Stephanie Dailey, 2016)

Biasanya, magang terdiri dari pertukaran layanan untuk pengalaman antara magang dan organisasi. Magang digunakan untuk menentukan apakah peserta magang masih memiliki minat di bidang itu setelah mendapatkan pengalaman secara langsung. Selain itu, magang dapat digunakan untuk membangun jaringan profesional yang dapat membantu dengan surat rekomendasi atau mengarah pada peluang kerja lainnya di masa depan. Manfaat membawa magang ke pekerjaan penuh waktu adalah fakta bahwa mereka sudah akrab dengan perusahaan, dan oleh karena itu membutuhkan sedikit atau tidak ada pelatihan. Magang memberikan mahasiswa saat ini kesempatan dan kemampuan untuk berpartisipasi dalam bidang pilihan mereka untuk menerima

pembelajaran langsung tentang karir masa depan tertentu, mempersiapkan mereka untuk bekerja penuh waktu setelah lulus (Stephanie Dailey, 2016)

Barok merupakan aliran seni di Eropa yang periodenya menggantikan aliran Renaisans dan pertama berkembang di Italia pada abad ke-17 Masehi. Penyebaran puncak aliran seni Barok terjadi pada abad ke-18 Masehi. Asal kata 'Baroque' yang merupakan kata sifat dalam bahasa Prancis adalah serapan dari kata 'Barocco' dari bahasa Portugis yang merujuk pada mutiara berbentuk tidak beraturan. Istilah yang semula dijadikan ejekan untuk merujuk karakteristik seni Barok yang cenderung hiperbolis atau dilebih-lebihkan jika dibandingkan dengan aliran seni sebelumnya (Pasaribu, 2013).

Perbandingan dapat ditemukan dari ciri aliran Renaisans (khususnya pada lukisan) yang subjeknya digambarkan realistis, dinamis, dengan ekspresi dan gerak tubuh dalam lukisan yang seolah berinteraksi dengan satu sama lain (Delhi, 2020). Aliran Barok merupakan reaksi dari aliran Renaisans. Ciri utama seni Barok adalah unsur tragedi dan drama yang ditonjolkan dan dapat ditemukan dalam lukisan, seni patung, sastra, hingga musik. Aliran seni Barok mengalami kemunduran dan kemudian berakhir pada tahun 1750 ditandai dengan kematian Bach.

Dengan adanya program *internship* di Engram Interactive, diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, keahlian, dan kemampuan siswa, tidak hanya di bidang ilustrasi, namun juga pada bidang-bidang lainnya. Posisi sebagai *intern* juga membantu seorang siswa dalam menunjukkan wawasan tentang bekerja di dunia nyata. Selain itu,

diharapkan juga dapat mengembangkan pengetahuan tentang bekerja dalam suatu tim atau organisasi.

## **Rumusan Masalah**

Bagaimana proses perancangan concept art pixel dari environment background bertema baroque untuk video game.

## **Tujuan Perancangan**

Memaparkan proses perancangan concept art pixel dari environment background bertema baroque untuk video game.

## **Metode penulisan**

Metode kualitatif digunakan oleh penulis untuk penulisan ini. penulisan kualitatif merupakan penulisan dengan data kualitatif dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar sehingga analisis penulisan memiliki hasil yang deskriptif (Sukmadinata, 2008). Berdasarkan pengertian Sugiyono (2010), dengan demikian arti atau pengertian penulisan kualitatif tersebut adalah penulisan yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana penulis merupakan instrumen kunci.

penulisan ini juga menggunakan studi komparatif. Arikunto (1997) berpendapat bahwa penulisan metode studi komparatif dilakukan dengan menemukan persamaan dan perbedaan tentang benda, orang, kelompok, prosedur kerja, ide, dan kritik. Dalam analisa ini, penulisan metode komparatif digunakan untuk membandingkan dua variabel (objek penulisan). Variabel tersebut adalah teori concept art dan data proyek internship.

## **Tinjauan Pustaka**

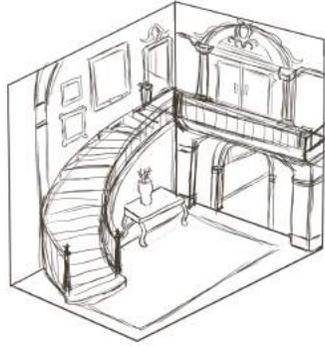
## **Definisi Concept Art**

Concept Art adalah sebuah yang mampu memvisualisasikan sebuah gagasan dalam bentuk karakter, bangunan, maupun pemandangan untuk kepentingan pembuatan *game*, komik, film, atau animasi. Sedangkan Concept Artist adalah seniman yang ditugaskan untuk melakukan semua desain dan ilustrasi yang dibutuhkan dalam proses pembuatan concept art. Concept art bukan hanya sebuah ilustrasi yang indah dimana gambar adalah ‘hasil akhirnya’, concept art adalah bagian dari awal pembuatan produk, dimana ‘hasil akhirnya’ terinspirasi oleh gambar tersebut (Severson, 2020). Maka dari itu, concept art sering kali tidak pernah dilihat oleh konsumen produk. Concept art penting tidak hanya sebagai media eksplorasi, namun juga bukti proses pengerjaan produk yang ditunjukkan ke publisher, investor, dan konsumen.

Balleseros (2017) membagi perancangan *concept art* di dalam *Pipeline Concept Art* menjadi:

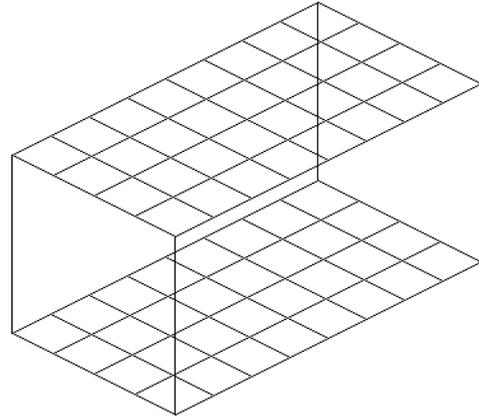
- a. Design brief  
Mewujudkan konsep verbal menjadi bentuk visual ke sebuah ide haruslah bisa menjadikan hal tersebut tampak hidup. Dalam tahapan ini, tugas utama dari seorang concept artist adalah untuk mengeksplorasi.
- b. Sketching atau Blue Sky  
Membuat ide menjadi nyata dalam bentuk visual dengan eksplorasi dari style, warna, karakter, dan layout adalah hal yang diutamakan. Dalam proses ini, ditentukan arahan artistik dari sebuah proyek.
- c. Production  
Ketika arahan artistik art direction sudah ditentukan, seorang concept artist lanjut dalam merancang desain karakter,





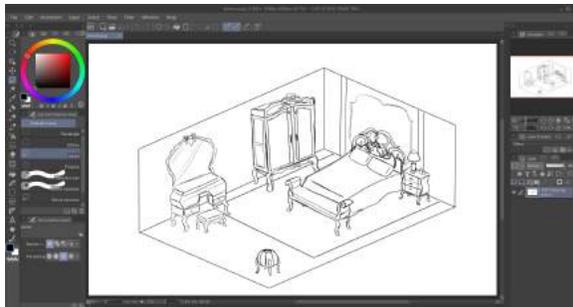
Gambar 5 Sketsa Foyer

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 7 Tiling untuk pixel

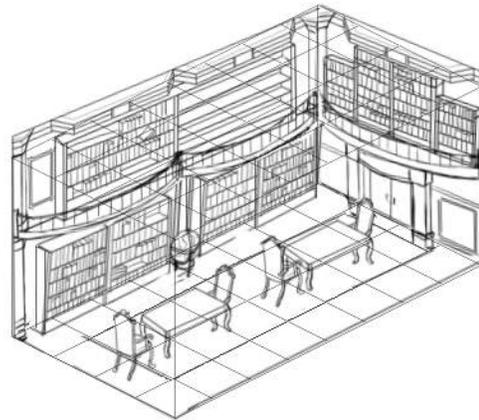
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 6 Clip Studio Paint

Sumber : Dokumentasi pribaid

Mentor menyetujui sketsa kasar, beserta saran untuk membenaran perspektif, diikuti dengan arahan untuk melanjutkan dengan pixel, dimana penulis melanjutkan ke software Krita. Teknik yang digunakan untuk pembuatan ruangan adalah teknik yang digunakan guest writer pada buku Pixelogic (2019). Grid ukuran 1m x 1m dibuat dengan skala 32 x 32 pixel untuk setiap ruangan. Sketsa kasar yang dibuat sebelumnya diimport ke dalam grid yang dibuat ke dalam Krita, lalu discale ulang hingga ukuran benar dan cocok dengan ukuran setiap ruangan. Proses ini lalu dilanjutkan ke outlining dan base color, dengan harapan bagian yang kurang sesuai pada sebelumnya dapat dibenarkan pada tahap ini.



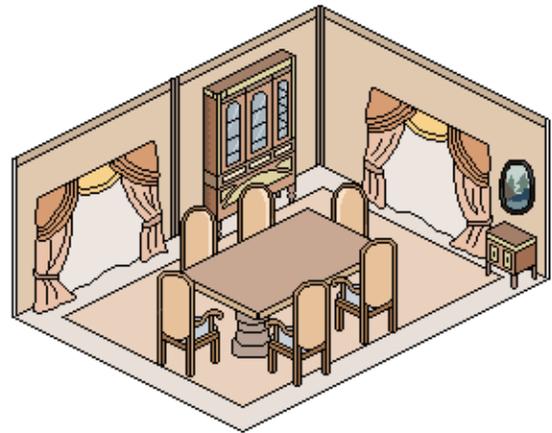
Gambar 8 Sketsa tiling library

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 9 Pixel Foyer

Sumber : Dokumentasi pribadi



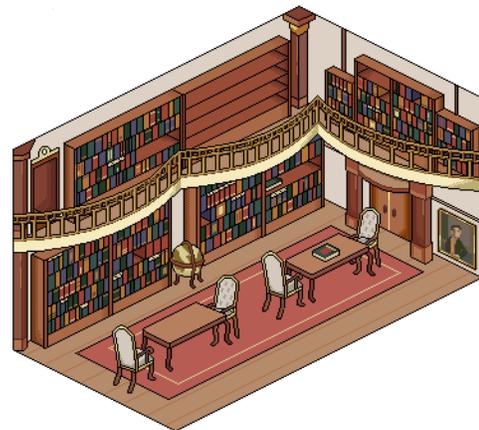
Gambar 11 Pixel Dining room

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 10 Pixel Bedroom

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 12 Pixel Library

Sumber : Dokumentasi pribadi

Dari sini, penulis mendapatkan saran untuk pembetulan dari pewarnaan dan shading untuk pixel. Mentor memberikan contoh dari salah satu ruangan, yaitu ruang makan, dan mengambil satu area untuk dijadikan contoh. Penambahan dan pembetulan termasuk : tekstur, ornamen tambahan, pembetulan volume benda, dan benda-benda yang mungkin hilang atau tidak sesuai penempatannya. Saran pixelling yang diberikan juga adalah pengurangan garis hitam yang dipakai saat lining. Diperlukan

detailing yang lebih mendalam disaat pembuatan shading dan texturing saat pembuatan pixel.



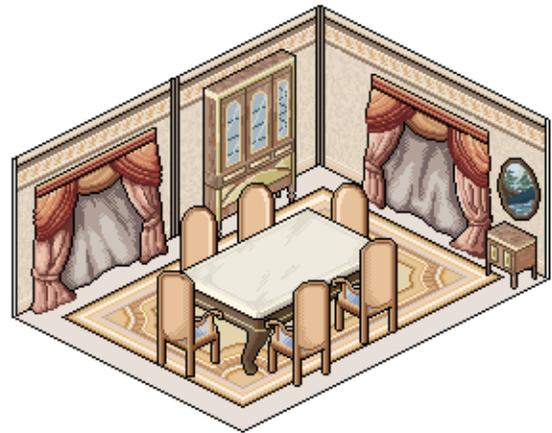
Gambar 13 Pixel Bedroom

Sumber : Dokumentasi pribadi



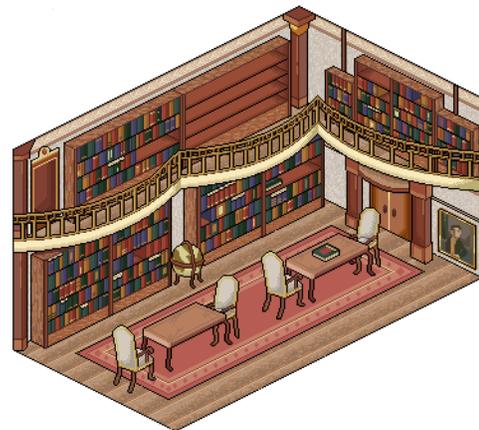
Gambar 14 Pixel foyer

Sumber : Dokumentasi pribadi



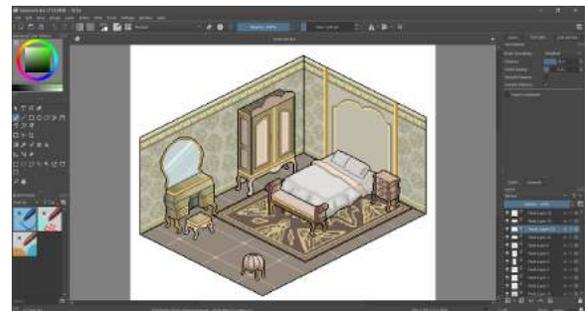
Gambar 15 Pixel Bedroom

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 16 Pixel Library

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 17 Penggunaan Krita sebagai media pembuatan

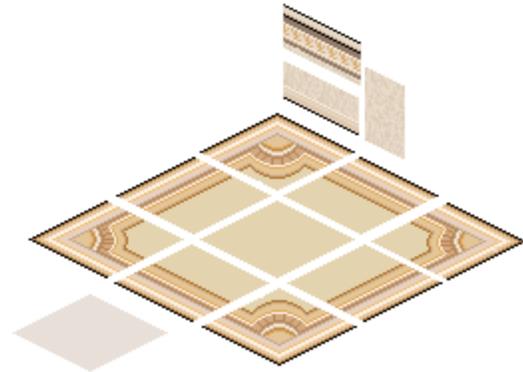
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Penulis melakukan teknik ini kepada semua ruangan yang ada, dengan mengasistensikan tugas yang dilakukan setiap harinya. Dengan saran dan pembenaran dari mentor, tugas dapat diselesaikan dalam satu bulan dalam bentuk akhir semua ruangan dijadikan satu .png.

Briefing berikutnya yang diberikan adalah pembuatan tileset, yang diberikan beserta tutorial dari youtube. Tutorial ini lalu digunakan untuk pembuatan tileset dari ruangan barok yang sudah ada, sehingga dapat dipecah-pecah menjadi aset yang mudah untuk digunakan dan dicopy jika dibutuhkan. Pembuatan tileset ini juga termasuk bagian-bagian kecil yang ada di dalam ruangan tersebut, seperti misalnya *furniture*, bahkan hingga dekorasi pada dinding, seperti *wallpaper*.



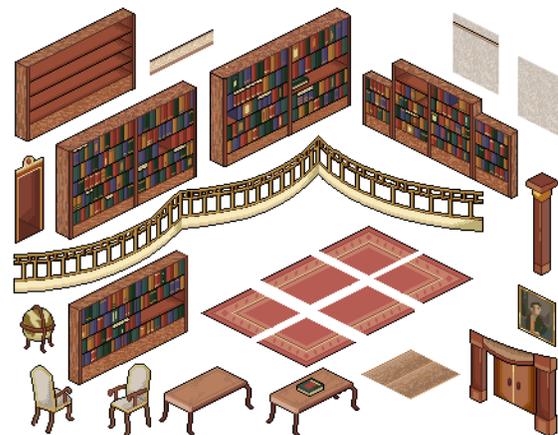
Gambar 18 Tileset Dining room  
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 19 Tile dining room  
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 20 Tileset bedroom  
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 21 Tileset library

