

**PERANCANGAN CONCEPT ART GIM DIGITAL KULINER
MAYAPADA NUSA'N'TARA DENGAN GAYA PIXEL ART**

Aphrodite Tanudjaja

11191013



Tugas Akhir naskah / artikel jurnal ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia Pada tanggal **25 JULI 2023** di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing



Wahyu Tri Widadijo, S.S. M. Sn.
NIDN. 0526047001

Ketua Penguji



Novan Edo Pratama, M.Ds.
NIDN. 0523119102

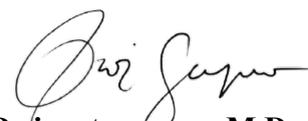
Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Wahyu Tri Widadijo S.S. M.Sn.
NIDN. 0526047001

Ketua Jurusan



Dwisanto savogo, M.Ds
NIDN. 0510128

Perancangan Concept Art Gim Digital Kuliner Mayapada Nusa'n'Tara dengan Gaya Pixel Art

**Aphrodite Tanudjaja
Wahyu Tri Wadidyo SS. M. Sn.**

Keywords: Concept Art, Kuliner Nusantara, Pixel Art

ABSTRACT

Indonesian traditional cuisines are truly a melting pot of different flavors, cultures, and some may even have history behind it. However, overtime it has become such a difficult task to find these absolute gems around the big and busiest cities in Indonesia. High mobility and quick-paced lifestyle in these big cities have a big impact on the erasure of traditional foods, as the quicker, and globally popular food are more of an interest with the younger generation. In this design process of digital game of Kuliner Mayapada Nusantara, education of traditional Indonesian cuisines will be executed through gamification and interesting visual of pixel art, in the hope to introduce younger generation these varieties of traditional food from all over the archipelago in Indonesia in the more entertaining and fashionable way.

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan ragam tradisi dan budaya. Kuliner nusantara adalah salah satu dari kekayaan yang dimaksud. Menurut Gardjito, dkk (2017) ragam kuliner Indonesia sangatlah banyak dan beragam, mengingat Indonesia terdiri dari banyak pulau dan suku yang tentunya memiliki kuliner daerahnya masing-masing. Namun sayangnya, karena pengaruh perkembangan jaman, globalisasi, dan pengaruh mobilitas yang tinggi di kota besar, kuliner daerah terutama kuliner tradisional menjadi kurang dikenal, terutama bagi anak muda atau remaja. Mengambil hasil dari penelitian Nurdiansyah (2019) yang dilakukan pada remaja di Jakarta, makanan cepat saji dan makanan yang dihasilkan dari budaya luar negeri menjadi pilihan remaja di Indonesia dibandingkan dengan kuliner nusantara sendiri. Untuk itu, diperlukan suatu strategi untuk memperkenalkan dan meningkatkan minat terhadap makanan tradisional dengan dengan khalayak sasaran remaja di Indonesia, terutama yang tinggal di kota-kota besar.

Gamifikasi adalah salah satu cara yang unik dan menyenangkan untuk membuat suatu topik menjadi lebih mudah dipahami dan dipelajari melalui suatu metode permainan. Melalui media gim dengan konsep perancangan yang tepat maka pembelajaran akan jauh terasa menarik dan tidak monoton. Menurut Kapp (2014), implemetasi gamifikasi akan memiliki fungsi sebagai

media interaktif dalam proses belajar, mencegah hilang fokus, mengasah kemampuan praktik, dan bersifat reflektif. Dengan rancangan visual dan rancangan alur bermain yang baik dan kreatif, maka informasi berupa pesan dan topik tertentu dalam sebuah media gim dapat tersampaikan dengan lebih mudah. Secara teknis, media gim dapat dibagi menjadi manual dan digital. Beberapa contoh media gim manual yakni *Board Game*, *Card Game*, *Nanoblock* atau *Puzzle*, dsb. Sementara media digital gim antara lain meliputi *PC Games*, *Console Games*, *Handheld Games*, *Mobile Games*, *Online Games*, *Immersive Games*, dsb. Dalam perancangan ini, media yang akan digunakan penulis adalah media digital, yaitu *Video Games*. Masih terhubung dengan target audiens, generasi muda di kota-kota besar cenderung lebih mudah untuk mengakses media informasi digital, sehingga media ini diharapkan dapat lebih mudah menjangkau kaum muda-mudi di kota-kota besar.

Beberapa elemen penting dalam *Video Game* meliputi elemen visual, audio dan program gim. Elemen visual sendiri terbagi menjadi grafis (*character, environments, props*), efek visual (animasi), tipografi dan *interface* (tampilan antar muka). Dalam perancangannya, elemen visual memiliki dua gaya yang paling umum dipakai, yakni gaya 2D dan 3D. Beberapa gaya 2D yang paling sering dipakai antara lain adalah gaya *pixel art*, *vector art*, *cutout art*, *shading*, dsb., dan untuk gaya 3D antara lain menggunakan gaya realism, fantasy realism, dsb. Dalam perancangan ini, fokus penulis adalah merancang elemen visual pada segi grafis, dengan menggunakan salah satu gaya visual 2D, yakni *pixel art*. Silber (2015) menyatakan bahwa salah satu gaya visual yang konsisten dan masih relevan di dunia gim adalah gaya *pixel art*, yang bahkan beberapa tahun terakhir ini, sempat populer di industri game di Indonesia, seperti “Potion Permit” (MassHive Media Bandung, 2021), “Aquaculture Land” (Maulidan Studio, 2019), dan yang baru rilis dan bahkan sempat mendapatkan penghargaan di Japan Game Awards, yakni “A Space for the Unbound” (Toge Production & Mojiken Studio, 2023). Selain memunculkan kesan nostalgia, gaya *pixel art* juga cocok untuk developer indie atau start-up yang jumlahnya banyak di Indonesia. Selain tidak memakan RAM dan memori, teknis gim juga jauh lebih mudah dikembangkan dari gaya visual yang lainnya.

Secara umum tahapan pembuatan media gim cukup panjang, antara lain meliputi tahapan Perencanaan (*Planning*), Pra-Produksi (*Pre-production*), Produksi (*Production*), Pengujian (*Testing*), *Pre-launch*, *Launch*, dan *Post-launch*.

Dari uraian di atas maka strategi media untuk memperkenalkan dan meningkatkan minat terhadap kuliner nusantara dengan dengan khalayak sasaran remaja di Indonesia, terutama yang tinggal di kota-kota besar adalah dengan mencoba mengembangkan sebuah media gim yang dirancang dengan konsep yang sistematis dan terstruktur. Perancangan ini dibatasi pada rancangan asset visual gim dengan gaya *pixel art* yang konseptual sekaligus artistik dengan tujuan agar lebih mudah dikembangkan dan lebih mudah diakses secara teknis sehingga pengenalan kuliner dan budaya nusantara akan diserap dan direspon dengan baik oleh pemain/audiens. Selain itu pemain/audiens diharap dapat teredukasi dan belajar tentang budaya kuliner nusantara dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

II. METODE PERANCANGAN

Landa (2011) mengelompokkan metode perancangan desain ke dalam beberapa tahapan yang meliputi :

1. Orientasi

Pada tahapan ini, perancang mengumpulkan materi atau data yang relevan dengan objek yang akan dirancang. Perancang menggunakan metode kualitatif dan observasi untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Adapun beberapa instrumen yang digunakan oleh penulis untuk mencari data-data yang bersangkutan dengan cara studi pustaka, seperti buku, jurnal, artikel, serta bantuan informasi dari internet. Menurut Sugiyono (2005), metode kualitatif ini lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Adapun metode observasi yang dilakukan penulis untuk menambah data yang relevan dan lebih luas. Metode observasi menurut Sudjana (1990), merupakan metode pengumpulan data untuk mengukur tingkah individu dan proses terjadinya kegiatan yang dapat diamati dalam situasi sebenarnya maupun buatan. Instrumen yang digunakan merupakan sosial media dan situs web yang berkaitan dengan komunitas gim dan informasi tentang gim terkini.

Secara umum data yang dikumpulkan meliputi ragam kuliner nusantara, ragam cerita rakyat dan rumah adat nusantara, data target audience, ragam genre gim, dan ragam gaya visual artistik yang digunakan dalam media gim. Data-data yang dikumpulkan meliputi informasi verbal maupun visual. Data-data yang sudah dikumpulkan

selanjutnya diinventarisasi dan dikelompokkan untuk memudahkan perancangan konsep dan alur gim.

Pada perancangan kali ini data ragam kuliner nusantara dikelompokkan dan dibatasi dalam bentuk Chapter yang mewakili 8 area pulau/kepulauan besar nusantara. Pertimbangan pemilihan makanan ini juga merupakan hasil dari proses pikir penulis oleh beberapa faktor sebagai berikut :

- Khas – Makanan yang dipilih harus khas, tradisional dan dapat mewakili setiap pulauanya.
- Visual – Makanan yang dipilih visualnya harus mendukung agar terlihat menarik dan menggiurkan, serta tidak repetitif dalam visual hidangannya agar mudah dibedakan oleh orang awam.
- Daerah – Daerah yang dipilih harus beragam dan tidak cenderung berfokus ke satu daerah saja.
- Hidden Gem – Pemilihan juga tidak hanya makanan yang ‘populer’ dan dikenal saja.

Hal ini dilakukan agar lebih mudah ketika dikembangkan menjadi format gim pada tahapan selanjutnya. Terdapat 8 Chapter yang meliputi:

Chapter I : Sumatera	Chapter II : Jawa	Chapter III : Kalimantan	Chapter IV : Bali
<p>A. Kuliner:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mie Aceh (NAD) • Bika Ambon (Sumatera Utara) • Rendang (Sumatera Barat) • Pempek (Sumatera Selatan) • Lempa Kuning (Bangka Belitung) <p>B. Tokoh Cerita Rakyat: Mande Rubiyah (Malin Kundang)</p> <p>C. Rumah Adat: Bolon</p>	<p>A. Kuliner:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Angeun Lada (Banten) • Nasi Tutug Oncom (Jawa Barat) • Lumpia (Jawa Tengah) • Gudeg (DIY) • Pecel (Jawa Timur) <p>B. Tokoh Cerita Rakyat: Cindelaras (Cindelaras dan Ayam Sakti)</p> <p>C. Rumah Adat: Joglo</p>	<p>A. Kuliner:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kepiting Soka (NAD) • Bubur pedas (Sumatera Utara) • Ayam cicane (Sumatera Barat) • Ipau (Sumatera Selatan) • Kalumpe (Kalimantan Tengah) <p>B. Tokoh Cerita Rakyat: Ratu Aji Bidara Putih (Asal Mula Danau Lipan)</p> <p>C. Rumah Adat: Betang</p>	<p>A. Kuliner:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayam Betutu • Nasi Babi Guling • Pisang Rai • Tipat Blayag Telur Bumbu Bali <p>B. Tokoh Cerita Rakyat: Manik (Asal Mula Selat Bali)</p> <p>C. Rumah Adat: Bale Gede</p>

Chapter V : NTT & NTB	Chapter VI : Sulawesi	Chapter VII : Maluku	Chapter VIII : Papua
<p>A. Kuliner:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayam Taliwang (NTB) • Kue Rambut (NTB) • Se'i (NTT) • Jagung Bose (NTT) • Nasi Bambu (NTT) <p>B. Tokoh Cerita Rakyat: Putri Mandalika (Kisah Putri Mandalika) C. Rumah Adat: Bale</p>	<p>A. Kuliner:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tinutuan (Sulawesi Utara) • Bilenthango (Gorontalo) • Kaledo (Sulawesi Tengah) • Sambusa (Sulawesi Barat) • Pallubasa (Sulawesi Selatan) <p>B. Tokoh Cerita Rakyat: La Dana (La Dana & Kerbaunya) C. Rumah Adat: Tongkonan</p>	<p>A. Kuliner:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gohu Ikan (Maluku Utara) • Nasi Lapola (Maluku Utara) • Asida (Maluku Utara) • Ikan Pala Banda (Maluku) • Papeda (Maluku) <p>B. Tokoh Cerita Rakyat: Majojaro (Asal Mula Air Telaga Biru) C. Rumah Adat: Baileo</p>	<p>A. Kuliner:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ikan Bakar Monokwari (Papua Barat) • Udang Selingkuh (Papua Barat) • Ulat Sagu (Papua) • Roti Abon (Papua) • Aunuve Habre (Papua) <p>B. Tokoh Cerita Rakyat: Biwar (Biwar sang Penakluk Naga) C. Rumah Adat: Honai</p>

2.1. Tabel pembagian daerah

Pada perancangan ini yang menjadi target audience adalah untuk remaja dengan rentang umur 13-24 tahun yang tinggal perkotaan, terutama kota-kota besar dengan mobilitas tinggi.

2. Analisa

Tahapan ini merupakan tahapan pengolahan data dari perolehan materi yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahapan ini, penulis menggunakan metode 5W + 1H, yang merupakan metode pengolahan data dengan cara pengajuan pertanyaan Who (Siapa), What (Apa), Where (Di mana), When (Kapan), Why (Kenapa), dan How (Bagaimana). Metode ini dipilih karena memudahkan penulis untuk mencari inti informasi dari sekian banyak data yang sudah dikumpulkan dengan mengajukan pertanyaan yang spesifik, sehingga informasi dapat disaring secara ringkas, namun kelengkapan informasi masih terjamin.

Dari data-data yang diperoleh, pengolahan data dengan penggunaan metode 5W + 1H dapat dirangkum menjadi berikut :

5W + 1H	Pertanyaan	Jawaban
Who	Siapa yang menjadi target utama perancangan ini?	Dari hasil penelitian Nurdiansyah (2019) yang melakukan survey pada kalangan remaja di Jakarta, yang cenderung lebih mudah menerima akses informasi dan ekposur dari sosial media tentang lintas budaya, maka perancangan ini dibuat untuk remaja dengan rentang umur 13-24 tahun.
What	Apa fenomena yang sedang terjadi antara generasi muda Indonesia dan kuliner tradisional nusantara?	Masih dari jurnal penelitian yang sama, adanya preferensi anak muda di kota besar untuk mengkonsumsi makanan cepat saji dan makanan dari budaya lain dibandingkan makanan tradisional.
Where	Dimana fenomena ini terjadi?	Di kota-kota besar dan padat penduduk dengan mobilitas tinggi.
When	Kapan fenomena ini mulai terjadi?	Semenjak era globalisasi dan kemajuan teknologi yang memudahkan akses instan dan lintas budaya.
Why	Kenapa media gim menjadi pilihan untuk mengedukasi target audiens?	Menurut Karl M. Kapp (2014), gamifikasi berperan penting dalam proses belajar karena dapat membantu untuk mencegah hilang fokus, mengasah nilai praktik, dan memberi kesempatan bagi audiens untuk berpikir dan refleksi.
How	Bagaimana gamifikasi edukasi kuliner nusantara ini akan divisualisasikan?	Dengan gaya <i>pixel art</i> yang didukung kuat oleh penjelasan Daniel Silber (2015), bahwa pixel art merupakan gaya yang kotemporer dan masih relevan dengan jaman. Silber juga

		menambahkan bahwa dengan visual yang unik, biaya produksi pixel art juga terjangkau, sehingga cocok untuk developer indie yang masih berkembang di Indonesia.
--	--	---

2.2. Tabel analisa data

3. Konsep

Pada proses ini, data yang sudah diperoleh kemudian diproses menjadi solusi visual dan pedoman dasar untuk implementasi hasil visual pada tahapan berikutnya. Untuk Selanjutnya konsep dari perancangan ini akan diuraikan dalam bagian Pembahasan. Perancangan ini hanya dibatasi pada perancangan asset-aset visual gim saja, sehingga implementasi konsep dan desain tidak sampai pada tahapan pengembangan media gim (*game development*).

4. Desain

Tahapan ini adalah tahapan visualisasi dari ide-ide yang muncul pada tahap pembentukan konsep. Adapun proses-proses yang dilalui seperti thumbnail sketch (sketsa kasar), rough sketch (sketsa yang lebih terdefinisi), dan hasil comprehensive (desain yang sudah matang). Untuk Selanjutnya desain dari asset-aset visual gim ini akan diuraikan dalam bagian Pembahasan.

5. Implementasi

Proses implementasi merupakan proses finalisasi dari produk yang sudah didesain, seperti proses cetak, atau unggahan pada sebuah platform.

III. PEMBAHASAN

Dalam perancangan konsep, penulis membagi pembahasan ini menjadi dua jenis, yakni: konsep verbal (metode gamifikasi edukasi dan plot/alur cerita) dan konsep visual (desain karakter, desain lingkungan, dan desain *items/props*).

Menurut Kapp (2014), ada beberapa jenis metode gamifikasi yang dapat mendukung pemain, yang mana diantaranya adalah : *Matching* (mencocokkan), *Collecting* (mengumpulkan), *Allocating Resources* (mendistribusikan bahan/materi), *Strategy* (perencanaan), *Building* (membangun), *Puzzle*, *Exploring* (eksplorasi), dsb. Dalam perancangan ini, penulis memilih metode *Collecting* dan *Allocating Resource* untuk menjadi konsep utama gamifikasi.

Menyesuaikan dengan target audiens, tokoh utama merupakan remaja kembar usia 13 tahun asal perkotaan bernama Nusa dan Tara. Orang tuanya merupakan pemilik restoran makanan cepat saji yang penjualannya kian menurun lantaran menjamurnya restoran cepat saji lainnya yang lebih populer. Dengan inisiatif Nusa dan Tara yang ingin membantu kedua orang tuanya, Nusa dan Tara beranjak ke sebuah perpustakaan mungil di dekat kediaman mereka untuk mencari inovasi resep makanan baru. Di sana, Nusa dan Tara menemukan sebuah buku kuno yang berjudul “Resep Legendaris Nusantara” yang ketika mereka buka, banyak halaman yang robek, seakan telah dicuri. Pemilik perpustakaan yang menyadari ketertarikan Nusa & Tara akan buku itu akhirnya menjelaskan bahwa buku ajaib itu merupakan buku kompilasi resep masakan nusantara yang halaman-halamannya tersebar di pulau-pulau nusantara di sebuah *alternate universe* bernama Mayapada Nusantara yang juga bisa berarti “Semesta Nusantara”. Nusa & Tara yang mendengar ini kehilangan harapan untuk mengangkat resep nusantara menjadi menu utama di restoran kedua orang tuanya dan menceritakan alasan mereka menginginkan buku ini kepada penjaga perpustakaan itu. Setelah mengetahui alasan Nusa & Tara yang ingin kembali melestarikan masakan nusantara, penjaga perpustakaan itu memutuskan untuk membantu mereka, dengan cara menghampiri ruang bawah tanah yang merupakan portal menuju dunia lain pada hari Kamis Legi, yang menurut primbon Jawa merupakan hari yang melambangkan keberuntungan dan perlindungan, supaya mereka bisa melakukan petualangan mereka dengan aman. Dari sini, mulailah petualangan Nusa & Tara mencari halaman-halaman yang hilang dengan bantuan masyarakat lokal, untuk kembali melestarikan makanan tradisional nusantara.



Gambar 2 *Stardew Valley*, salah satu gim yang menjadi inspirasi perancangan. Sumber : stardewvalley.net

Untuk konsep visual, penulis menggunakan gaya *pixel art*, yang mana sesuai dengan Daniel Silber (2015), *pixel art* adalah sebuah gambar atau visual dimana setiap piksel dari gambar tersebut terlihat dan memang penempatannya sengaja seperti itu. Dalam perancangan ini, gaya utama dari seluruh asset menggunakan gaya *pixel art*. Aset visual dalam perancangan gim juga dapat dikategorikan menjadi beberapa kelompok, yakni :

1. Desain Aset Karakter

Dalam perancangan karakter, Hagung K. & Betha A. (2017) menyatakan bahwa ada beberapa hal signifikan yang dapat membuat karakter menjadi berbeda dari yang lainnya, seperti siluet, ekspresi wajah, bentuk badan, atribut, dan sifat karakter. Dengan dasar ini, penulis membuat beberapa bentuk template karakter dengan bentuk badan berbeda, yang nantinya akan ditambahkan dengan atribut sesuai dengan karakter masing-masing. Selain sebagai identitas seorang karakter, hal ini juga melambangkan pluralitas masyarakat Indonesia yang hidup berdampingan satu sama lain. Indonesia memiliki penduduk yang beragam dan bermacam-macam. Maka dari itu, untuk merepresentasikan keberagaman ini, penulis membuat 3 jenis tipe (*average, thin, plus size*) ragam bentuk badan dan 1 jenis tipe untuk anak, dengan harapan representasi tokoh ini dapat mewakili pluralitas yang ada di Indonesia. Untuk format

ukuran piksel memiliki lebar 16-22 px dan tinggi antara 24-28px. Penetapan ukuran pada proses perancangan ini dilakukan untuk mempermudah *developer/programmer* untuk mengatur skala ukuran besar kecilnya objek dalam proses produksi nantinya.



Gambar 3.2 Template karakter dengan tipe badan anak kecil, dewasa average, dewasa kurus dan dewasa berisi

Sumber : Dokumentasi pribadi

a. Nusa & Tara (Playable Character)

Perancangan karakter Nusa & Tara menyesuaikan dengan langkah-langkah proses desain menurut Landa (1996), yakni : *thumbnail sketch* (sketsa kasar), *rough sketch* (sketsa yang lebih terdefinisi), dan hasil *comprehensive* (desain yang sudah matang).

Thumbnail sketch sendiri berawal dari pembuatan *moodboard* karakter, lalu dilanjut *rough sketch* yang merupakan *lineart* kasar karakter, lalu menuju pembuatan pixel art dari template yang sudah tersedia. Ada banyak karakter kartun yang menginspirasi karakter Nusa dan Tara, beberapa diantaranya adalah Russel (UP), Adit & Adel (Adit Sopo Jarwo), Gumball & Darwin (*Amazing World of Gumball*), Hayato & Yumi (Time Travel Tondekeman), dan Mabel & Dipper (*Gravity Falls*). Karakter-karakter ini disimbolkan dengan karakter anak kecil yang rasa ingin tahunya masih tinggi dan antusiasme untuk berpetualang dan berimajinasinya kuat. Beranjak dari inspirasi tadi, penulis akhirnya memutuskan untuk membuat karakter Nusa & Tara, saudara kembar yang duduk di bangku Sekolah Dasar, dengan harapan kualitas ingin tahu yang tinggi, jiwa berpetualang, dan imajinasi yang kuat tadi bisa tersimbolisasi

melalui gambaran karakter dua bersaudara ini. Karakter Nusa & Tara memiliki banyak perkembangan desain, dari yang awalnya masih berupa *pixel art* kasar yang tidak memiliki *scale* dan *outline* rapi, hingga penyempurnaan pada desain akhir.



FINAL DESIGN

Gambar 3.2.1 Proses desain karakter Nusa & Tara
Sumber : Dokumentasi pribadi

b. Non-Playable Character (NPC)

Untuk konsep NPC sendiri, NPC pada perancangan gim ini dibagi menjadi NPC yang berperan dalam *storyline* dan NPC sebagai karakter sampingan yang akan membantu Nusa & Tara dalam perjalanannya menemukan bahan atau rute jalan.

d. NPC background/pendukung

NPC pendukung merupakan karakter pendukung yang tidak secara langsung terlibat dengan cerita, namun tetap membantu Nusa & Tara untuk menyelesaikan misinya. NPC pendukung didesain menyesuaikan dengan tokoh-tokoh lokal yang bisa kita jumpai sehari-hari di Indonesia. Desain karakter juga tidak menggunakan kostum atau atribut yang terlalu rumit agar tidak mendistraksi pemeran utama dan NPC storyline.



Gambar 3.2.6 Inspirasi dalam pembuatan tokoh kehidupan sehari-hari di Indonesia.

Sumber : Mice Cartoon



Gambar 3.2.7 Desain NPC pendukung

Sumber : Dokumentasi pribadi

2. Aset Environment

Berdasarkan Chris Solarski (2012), Environment Design harus memiliki kesinambungan yang erat dengan karakter dan lingkungan yang cocok mereka tinggali,

hal ini dikarenakan desain lingkungan seluruh bentuk dan desain yang dipilih nantinya akan berperan besar untuk menampilkan kesan yang baik yang menyambut, mengancam (berbahaya) atau netral pada lingkungan yang akan ditampilkan. Pada perancangan ini, penulis akan menggunakan gaya top-down, yang mana menurut Silber (2015), top-down environmental design pada game merupakan pendekatan untuk menampilkan seluruh environment game sebelum komponen individual dapat terbentuk, sehingga pengalaman atau emosi yang ingin dituangkan dalam game dapat diekspresikan dengan baik. Untuk ukuran *canvas* (*screen gameplay*), gim ini akan memakai ukuran 240px x 160px.



Gambar 3.2.8 Gaya top-down sesuai dengan ukuran canvas

Sumber : Dokumentasi Pribadi

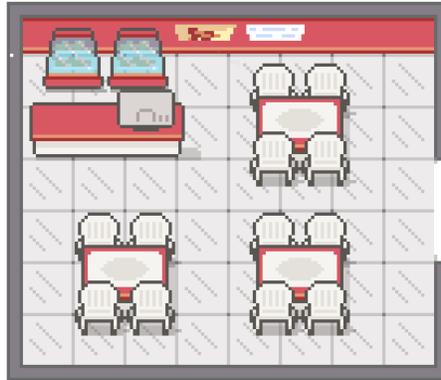
a. Restoran Nusa & Tara

Desain restoran *fastfood* yang kian sepi pengunjung ini terinspirasi dari menjamurnya restoran makanan cepat saji lokal yang kian menjamur dan banyak di gemari kaum muda Indonesia.



Gambar 3.2.9 Restoran makanan cepat saji lokal

Sumber : iNews

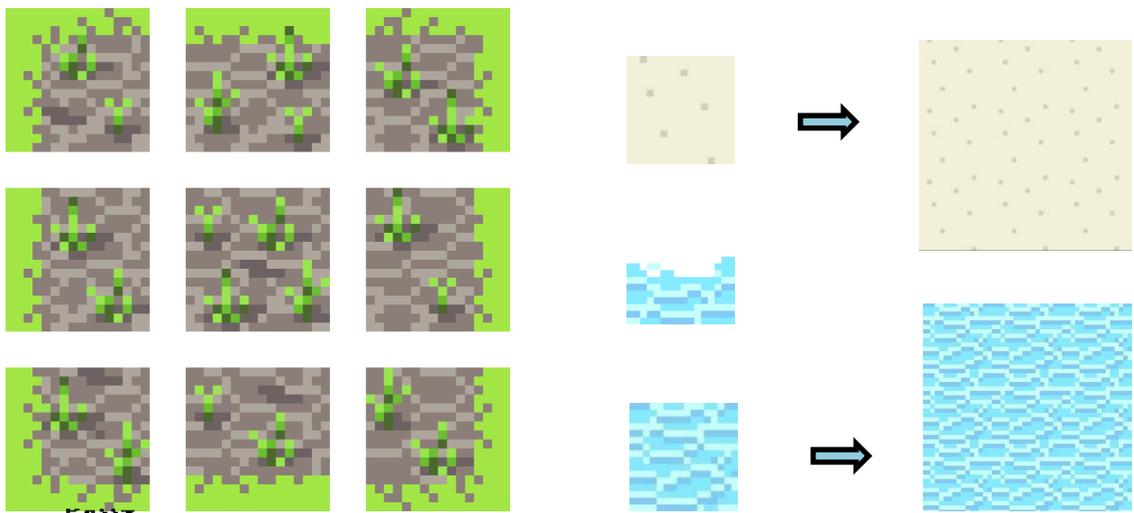
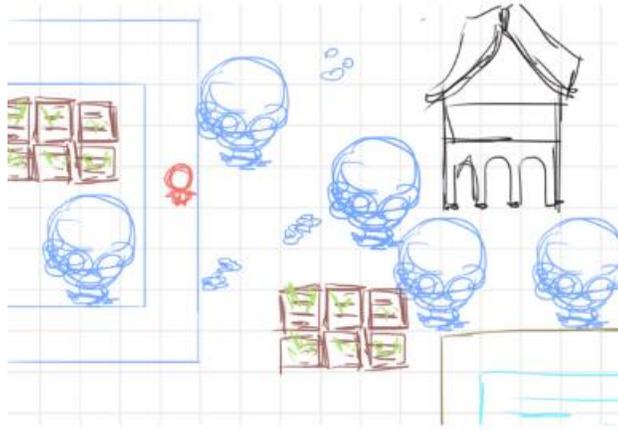


Gambar 3.2.9 Environment design restoran makanan cepat saji milik orang tua Nusa & Tara

Sumber : Dokumentasi pribadi

b. Mayapada Nusantara

Menurut Mochtar Kusumaatmadja (1987), Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) juga merupakan negara pantai (*coastal state*) yang komponen wilayah nasionalnya terdiri atas daratan, lautan (perairan) dan ruang udara (*air space*). Dua pertiga dari keseluruhan wilayah Indonesia adalah berupa lautan. Indonesia bisa juga disebut sebagai negara kepulauan (*archipelagic state*), dengan bukti 16.056 pulau tersebut. Terinspirasi dari ekologi, iklim dan vegetasi di Indonesia, tileset Mayapada Nusantara akan menyesuaikan peta vegetasi Indonesia yang merupakan negara tropis; yakni dataran rendah (rerumputan dan tanah), dataran tinggi (bebatuan), dan perariran (pantai, pasir, dsb.).



Gambar 3.2.11 Proses desain *tileset* dan *object* Mayapada Nusantara beserta contoh aplikasinya.
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Aset Props/Item

Aset props dan item merupakan asset untuk properti tambahan atau pelengkap gim. Dalam perancangan ini, makanan dan bahan makanan termasuk dalam aset props.

Berdasarkan Murdijati Gardjito, dkk. (2018), Indonesia memiliki banyak sekali keanekaragaman kekayaan hayati, yang membuat Indonesia mampu menghasilkan lebih dari 38.000 tumbuhan serelia, ubi, dan umbi, 1.400 spesies ikan, 250 macam sayuran, 450 macam buah-buahan, 100 lebih jenis kacang, serta 67 jenis bahan aromatis lainnya. Mengetahui banyaknya aneka ragam bahan ini dan ragam penggunaannya pada masakan nusantara, penulis akan membatasi jenis bahan yang

akan dipakai dan dicari oleh Nusa & Tara dalam tiap hidangan yang ditentukan menjadi 4 bahan perwakilan saja.



Gambar 3.2.12 Proses desain aset props makanan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Target Audiens

Demografis

- Usia : 13-24 tahun
- Jenis Kelamin : Pria & Wanita
- Pekerjaan : Pelajar

Geografis

- Wilayah : perkotaan, terutama kota-kota besar

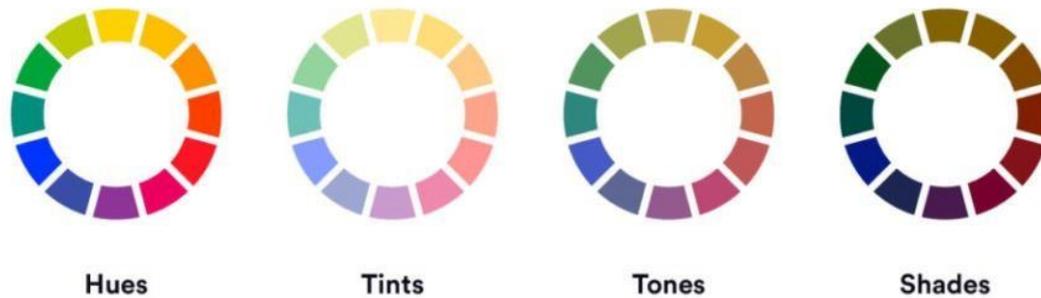
Psikografis

- Kelas sosial : menengah keatas (memiliki gadget)
- Gaya hidup : mobilitas tinggi
- Kepribadian : rasa ingin tahu tinggi & ingin belajar

Elemen & Komposisi

Adapun jenis pengelompokan warna yang dibagi menjadi 4 (empat) jenis, diantaranya : *Hue* (warna asli yang tidak di alter), *Tints* (warna asli yang ditambahkan warna putih), *Tones* (warna asli yang ditambahkan warna abu-abu), dan *Shades* (warna asli yang ditambahkan dengan warna

hitam). Dalam perancangan ini, penulis memilih roda warna *Hue*, yakni roda warna yang tidak dicampurkan oleh warna akromatik.



Gambar 3.2.11 Roda warna berdasarkan pencampuran warnanya
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Penulis terinspirasi dari tone warna yang dipakai pada logo Wonderful Indonesia dengan kombinasi warna cerah yang tidak terlalu gelap ataupun pucat. Selain itu, ragam warna ini juga mewakili keberagaman Indonesia, dari segi budaya maupun masyarakatnya.



Gambar 3.2.14 Logo Wonderful Indonesia
Sumber : Indonesia.travel

Penggunaan prinsip ini juga diterapkan dalam aplikasi logo gim, yakni dengan warna cerah. Penggunaan *font* pada logo adalah campuran dari serif dan san serif. Serif digunakan pada kata 'Mayapada' sementara serif pada kata 'Kuliner' dan 'Nusa & Tara'. Hal ini dipengaruhi oleh

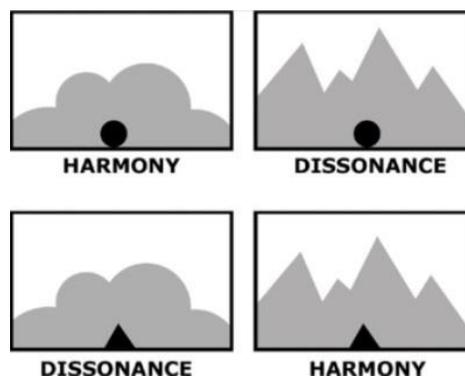
makna masing-masing kata, dimana ‘Mayapada’ memiliki arti semesta dan dunia, yang dipertegas dengan san serif, sementara kuliner dan nama Nusa dan Tara memakai model serif untuk mencerminkan petualangan dan karakter anak-anak.



Gambar 3.2.15 Logo Kuliner Mayapada Nusantara.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Environment dan Character merupakan elemen yang saling berkesinambungan dalam desain asset game, maka dari itu, perlu adanya pertimbangan layout dan komposisi yang tepat untuk menciptakan visual yang baik. Chris Solarski (2012) mengelompokkan hubungan antara lingkungan dan karakter menjadi 2, yaitu : *Harmony* dan *Dissonance*. Dimana objek hitam adalah karakter sementara objek abu-abu adalah objek environment. Dapat dilihat pada bentuk harmoni, bentuk karakter dan lingkungan senada sementara pada dissonance keduanya saling bertabrakan.



Gambar 3.2.16 *Dissonance & Harmony*

Sumber : Drawing Basics and Video Game Art Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design (Chris Solarski, 2012)

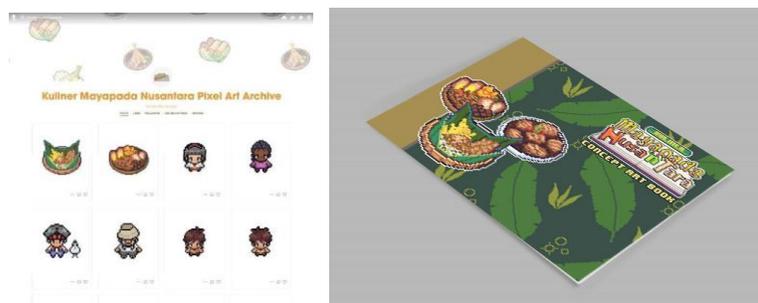
Pada perancangan ini, penulis menggunakan teknik dissonance untuk kesinambungan antar karakter dan lingkungan, untuk menciptakan kontras bentuk antara keduanya. Penulis juga ingin menonjolkan keberagaman di Indonesia dengan visual bentuk karakter, props, dan lingkungan yang siluetnya berbeda-beda.



Gambar 3.2.17 Aplikasi *Dissonance* pada karakter & lingkungan.
Sumber : Dokumentasi pribadi

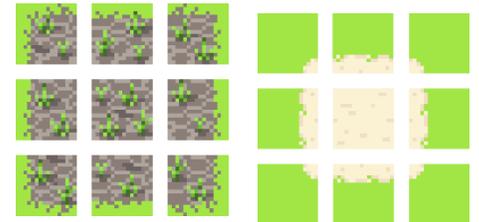
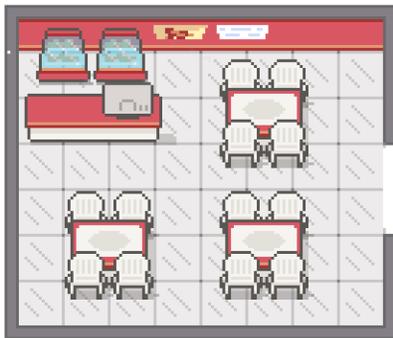
Aspek Teknis & Penggunaan Media

Semua asset yang sudah dirancang akan ditampilkan di media cetak yang berupa buku dan di media digital, yakni via *Tumblr*. Untuk plot cerita dan konsep akan dibahas lengkap di media cetak, Sementara untuk hasil akhir perancangan yang berupa asset visual akan dipajang di *Tumblr*.



Gambar 3.2.18 Tampilan implementasi di media digital (tumblr) dan media cetak (buku).
Sumber : Dokumentasi pribadi

Hasil



IV. KESIMPULAN

Perancangan *concept art* gim ini telah melalui proses yang komprehensif mulai dari pengumpulan data sampai dengan penyusunan konsep, sehingga menghasilkan aset-aset artistik visual gim yang dibuat berdasar hasil analisa yang telah dilakukan yang meliputi desain karakter (*Playable Character & NPC*), desain lingkungan (*Tileset & Environment Props*) dan desain *props/item* (makanan dan bahannya), dengan menggunakan gaya visual piksel, dengan pertimbangan dari segi estetika maupun pengaplikasiannya, yang mana gaya visual piksel memiliki keunikannya tersendiri, kotemporer dan relevan, serta mudah dikembangkan bagi *developer* berkembang. *Concept art* Gim ini juga diharapkan bisa menjadi referensi bagi perancang *concept art* lain yang sejenis dan menjadi inspirasi bagi desainer maupun *developer* untuk mengeksplorasi ragam jenis gaya visual, juga untuk kedepannya dan supaya *concept art* ini tidak hanya berhenti disini saja, namun bisa dikembangkan baik oleh mahasiswa di STSRD VISI, atau dieksekusi menjadi gim yang sebenarnya oleh pengembang gim untuk pada akhirnya mewujudkan edukasi kuliner nusantara kepada generasi muda di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Hagung Kuntjara S. W., B. A. (2017). *Character Design in Games Analysis*. *Journal of Game, Art and Gamification Vol. 02, No 01, 42-47*.

Hidayat, A. (2012). *Statistikian*. Retrieved from Statistikian:
<https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html>

Kapp, K. M. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook*. San Fransisco: John Wiley & Sons, Inc.

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions 4th Edition*. Boston: Clark Baxter.

Murdijati Gardjito, R. G. (2017). *Profil Struktur, Bumbu, dan Bahan dalam Kuliner Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Rebeca Cristina López González, E. G. (2015). Fairy Tale Characters in Shrek: Subversion and New Canon. *Via Panorâmica: Revista de Estudos Anglo-Americanos, série 3, No .4, 85102*.

Silber, D. (2016). *Pixel Art for Game Developers*. Boca Raton: Taylor & Francis Group, LLC.

Solarski, C. (2012). *Drawing Basics And Video Game Art : Classic to Cutting-Edge Art Techniques For Winning Video Game Design*. New York: Pearson Education, Inc.

<https://www.stardewvalley.net>

Rachmadi, Benny , Misrad, Muhammad. (2008). *Lagak Jakarta: 100 Tokoh yang Mewarnai Jakarta*. Jakarta: KPG.

<https://lintasbabel.inews.id/read/236055/pemilik-rocket-chicken-restoran-beromzet-triliunan-rupiah-ternyata-mantan-ob>

<https://www.indonesia.travel/id/id/ide-liburan/mau-tahu-logo-wonderful-indonesia-dan-cara-menggunakannya-ini-panduannya>

Dokumentasi Sidang



LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI 1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Aphrodite Tanudjaja NIM 111191013
SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN CONCEPT ART GIM MAYAPADA KULIINER
NUSA'N'TARA
PEMBIMBING : Wahyu Tri Widadyo M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
10/03 '23	BIMBINGAN PERDANA	→ plot/naskah	f.
17/03 '23	KONSULTASI PLOT	→ Next Desain	f.
24/03 '23	REVISI PLOT + KARAKTER DESAIN	⊕ Argumen ⊕ Sekuritas → ibukota	f.
10/04 '23	DESAIN KARAKTER + LAYOUT BUKU BAGIAN KARAKTER	→ next bisa dg nama jurni	f.
13/05 '23	KONSUL BAB I & II	→ Revisi	f.
08/05 '23	REVISI BAB I & II	→ Proses desain disebutkan juga tahapan riil yg (akan) dilakukan	f.
26/05 '23	ENVIRONMENT DESIGN (all) f	→ Naskah jurni sewa template	f.
9/06 '23	KONSUL BAB III	→ lanjutkan	f.

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Wahyu Tri Widadyo M.Sn)

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Aphrodite Tanudjaja NIM 111191013
SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN CONCEPT ART GIM MAYAPADA KULIINER
NUSA'N'TARA
PEMBIMBING : Wahyu Tri Widadyo M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
28/06 '23	JURNAL	⊕ Koneksi	f.
05/07 '23	JURNAL + PREVIEW BUKU U/ PAMERAN	f.	
3/07 '23	⊕ Abstrak	f.	
	⊕ Koneksi	f.	
	⊕ Menopras (buku)	f.	
	⊕ Fwd by.	f.	
	(New) Sring dijilakan 5/7 '23	f.	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Wahyu Tri Widadyo M.Sn)