

## PERANCANGAN KONSEP KARAKTER DENGAN IDENTITAS MITOLOGI UNTUK VIDEO GAME "GARUDA'S DISCIPLE"

### DESIGN OF CHARACTER CONCEPT WITH MYTHOLOGICAL IDENTITY FOR VIDEO GAME "GARUDA'S DISCIPLE"

Galih Bagus Irawan<sup>1</sup>, Aris Rahmansyah<sup>2</sup> dan Irfan Dwi Rahadianto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,  
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
galihbagusirawan@student.telkomuniversity.ac.id, arisrahmansyah@telkomuniversity.ac.id,  
dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Garuda merupakan makhluk mitologi hindu yang dijadikan lambang negara Indonesia dan Pancasila yang sudah dipakai selama berpuluhan tahun lamanya dan lambang Garuda tersebut menjadi pilar pemersatu negara Indonesia selama ini. Tetapi masih banyak dari masyarakat yang belum tahu mengapa Garuda dijadikan sebuah lambang Pancasila atau sebagai lambang negara Indonesia. Ada alasan mengapa Garuda dijadikan sebagai lambang Negara Indonesia yaitu karena dari kisah mitologi Garuda yang menyelamatkan ibunya dari perbudakan, dan dari kisah tersebut memiliki kesamaan nasib yang dialami oleh bangsa Indonesia yang mencoba membebaskan rakyatnya dari penjajahan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberi pengetahuan tentang alasan Garuda dijadikan Simbol Pancasila dan Lambang Negara Indonesia dengan menggunakan Media Game yang bergenre Side-scrolling, Fiksi, dan Adventure. Penulis Sebagai Concept Artist, mencari data dengan cara observasi, wawancara dan juga melakukan perbandingan karya sejenis. Hasil perancangan yang penulis lakukan adalah sebuah konsep dan desain karakter untuk game yang menceritakan kisah Garuda yang sudah diadaptasi.

**Kata kunci:** adventure, concept artist, desain karakter, fiksi, garuda, konsep karakter, mitologi

**Abstract:** Garuda is a Hindu mythological creature that is used as the symbol of the Indonesian state and Pancasila which has been used for decades and the Garuda symbol has become a unifying pillar of the Indonesian state so far. But there are still many people who do not know why Garuda is used as a symbol of Pancasila or as a symbol of the state of Indonesia. There is a reason why Garuda is used as a symbol of the State of Indonesia, namely from the mythological story of Garuda who saves from, and from that story has the same fate experienced by the Indonesian people who tried their people from Trial. The purpose of this study is to provide knowledge about the reasons why Garuda is used as the Symbol of Pancasila and the National Emblem of Indonesia by using Media Game with Side-scrolling, Fiction, and Adventure genres. As a Concept Artist Writer, looking for data by means of observation, interviews and doing comparisons of similar works. The result of the design that the author did is a

*concept and character design for a game that tells the story of Garuda that has been adapted.*  
*Keywords: concept art, character design, Garuda, mythology, cultural illustration.*

**Keywords:** *adventure, concept artist, character design, fiction, garuda, character concept, mythology*

## PENDAHULUAN

Terdapat sebuah alasan kenapa Garuda menjadi simbol negara Indonesia yaitu terinspirasi dari kisah mitologi Garuda yang menyelamatkan ibunya dari perbudakan menjadi salah satu alasan mengapa Garuda dijadikan sebagai lambang negara Indonesia, Indonesia dirasa memiliki kesamaan nasib dan sejarah dengan Garuda untuk membebaskan rakyatnya dari penjajahan. Oleh karena itu Garuda juga menjadi inspirasi karena kebesaran serta kegagahannya yang menjadi inspirasi bangsa negara. Garuda Pancasila yang merupakan simbol negara Indonesia, berdasarkan catatan Museum Nasional Indonesia, lambang negara Indonesia banyak terinspirasi dari arca Garuda Wisnu yang ditemukan di Trawas, Jawa Timur. Garuda merupakan kendaraan Dewa Wisnu dalam agama Hindu. Garuda digambarkan bertubuh emas, bersayap merah, dan memiliki tubuh seperti manusia. Menurut Mohammad Yamin, dalam 6000 Tahun Sang Merah Putih (1951), simbol burung Garuda sebagai kendaraan Dewa Wisnu mulai dikenal orang-orang Nusantara sejak abad kelima. Kerajaan Tarumanegara pada masa itu diketahui memiliki raja bernama Purnawarman yang merupakan penganut Hindu aliran Wisnu. Hal tersebut menjadi bukti bahwa simbol Garuda sudah dikenal di Nusantara sejak masa itu. Simbol Garuda juga diketahui dijadikan sebagai lambang beberapa kerajaan Hindu masa lalu. Selain Tarumanegara ada juga Kerajaan Airlangga di abad ke-11 Masehi, menggunakan Garuda sebagai lambang kerajaannya. Lambang Garuda banyak ditemukan di bagian puncak prasasti yang dibuat dimasa pemerintahan Airlangga.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan penulis melalui kuesioner sebanyak 30 dari 54 jawaban masyarakat Indonesia tidak mengetahui kisah mitologi Garuda yang menjadi alasan dipilihnya menjadi lambang negara. Tim penulis melakukan

survey dengan membuat kuesioner untuk mencari data. Hal tersebut membuktikan bahwa banyaknya masyarakat Indonesia khususnya umur 19-20 tahun sebanyak 37 dari total 54 responden tidak peduli sehingga tidak memahami arti perjuangan yang pernah dilalui Indonesia. Oleh karena itu, perlu dirancangnya sebuah media yang dapat memberikan informasi yang edukatif untuk menunjukkan sebuah proses atau arti perjuangan yang dilalui oleh Garuda dan Indonesia agar menumbuhkan rasa semangat juang Garuda.

Untuk merancang sebuah media yang dapat menginformasikan atau setidaknya menunjukan bagaimana semangat perjuangan Garuda dan juga bangsa Indonesia dimasa penjajah untuk mencapai kemerdekaan melalui pengembangan media *game*. Perancang sebagai *illustrator* berniat untuk menciptakan perancangan *concept art* yang berfokus kepada *character design* untuk *game adventure* bergenre fiksi sejarah yang dapat menunjukkan bagaimana perjuangan Garuda untuk menyelamatkan ibunya dari perbudakan, sama halnya dengan Indonesia yang berjuang untuk mencapai kemerdekaan. Dalam penelitian ini perancang berniat untuk merepresentasikan aspek dari *genre* fiksi sejarah dalam dunia *fantasy* untuk menciptakan sebuah konsep visual *game* yang menarik untuk khalayak sasaran. Perancang yang berperan sebagai *concept artist* yang bertugas merancang gaya visual, *character* dan *environment* untuk *game*. Dengan perancangan konsep ini, diharapkan dapat memberikan ketertarikan khalayak sasaran untuk memahami arti proses sebuah perjuangan dan dapat menghargai Garuda Pancasila.

## **DASAR PEMIKIRAN**

### **Mitologi**

Menurut Mulyono (dalam Rahmawati, 2019:31) mitos merupakan cerita-cerita kuno yang diturunkan dengan bahasa indah dan isinya dianggap bertuah, berguna bagi kehidupan lahir batin serta dipercayai dan dijunjung tinggi oleh pendukungnya dari

generasi ke generasi berikutnya. Inti dari cerita mitos biasanya mengenai kepahlawanan atau petualangan nenek moyang yang digelar secara simbolis atau dengan bentuk-bentuk lambang-lambang mengenai hal-hal seperti kebaikan, kejahatan, hidup dan mati, dosa dan pahala, serta surga dan neraka.

#### 1. Makna Visual Mitologi Garuda

Penggambaran Garuda dan Naga merupakan bentuk dwi tunggal yaitu memadukan dua hal yang bertentangan atau dipertentangkan sehingga dapat menyatu agar menjadi seimbang, selaras, serasi, dan lestari. Naga adalah symbol dunia bawah, bumi, dan air. Sedangkan Garuda merupakan lambang langit, udara, matahari dan api. Hal ini berkaitan erat dengan konsepsi Jawa yang menyatakan bahwa tubuh manusia terdiri dari empat unsur yaitu bumi, angin, api, dan air. Bumi mewujud sebagai jasad tubuh, angin mewujud dalam system pernafasan, air mewujud sebagai darah, sedangkan api mewujud sebagai nafsu atau keinginan serta semangat hidup dari seseorang. Naga adalah bangsa ular yang paling unggul merupakan musuh bebuyutan daripada Garuda yang merupakan raja dari segala burung. Dalam perseteruan antara naga dan Garuda selalu dimenangkan oleh Garuda, namun keduanya tetap diakomodasi oleh Dewa Wisnu. Garuda digunakan sebagai wahana sedangkan Nagasehsa digunakan sebagai tempat tidurnya Dewa Wisnu. Hal ini melambangkan adanya toleransi dan keseimbangan, adanya hitam dan putih yang selalu saling terkait saling mengisi dan melengkapi.

#### **Desain Karakter Dalam Video Game**

##### 1. *Concept Art*

*Concept art (conceptual art/ conceptualism)*, adalah seni di mana konsep atau ide yang terlibat dalam suatu karya lebih diutamakan daripada masalah estetika, teknis, dan material tradisional. Beberapa karya seni konseptual, kadang-kadang disebut instalasi yang dapat dibuat oleh siapa saja hanya dengan mengikuti

serangkaian instruksi tertulis. Metode ini didasarkan oleh seniman amerika Sol Lewitt sebagai definisi seni konseptual (*conceptual art*). Dalam seni konseptual ide atau konsep adalah aspek terpenting dari karya. Ketika seorang seniman menggunakan bentuk seni konseptual, itu berarti bahwa semua perencanaan dan keputusan dibuat sebelumnya dan pelaksanaannya adalah urusan ala kadarnya, ide menjadi bahan utama untuk membuat suatu karya seni. *Concept art* terdiri dari gambar yang dibuat pada awal proses desain untuk memberi gambaran kepada orang-orang tentang seperti apa visual sesuatu dalam *game*. Banyak orang yang terlibat dalam desain *game*, pengembangan, dan proses produksi akan membutuhkan gambar seperti itu. Dalam banyak *genre*, *game designer* yang akan menyusun alurnya karakter dan *environment*. *Action game* menggunakan karakter secara ekstensif untuk menghibur pemain dengan desain karakter yang menarik. Pada *game adventure*, desain dari *environment* berperan penting dalam mengakibatkan *immersion* dan respon emosional dari pemain. Visualisasi dari konsep desain karakter dan *environment* ini termasuk *concept art*. *Concept art* ini biasa dikerjakan oleh *concept artist* pada tahap pra-produksi. (Adams, 2010)

## 2. *Character Design*

Desain karakter merupakan aspek penting dalam bercerita dan membangkitkan respons emosional baik dalam cerita maupun *game*. Baik itu berdasarkan tampilan visual karakter atau kedalaman emosional dari cerita latar, karakter yang desainer mainkan dan interaksi orang-orang (*NPC* maupun pemain lainnya) dapat membantu membuat dunia *game* dapat dipercaya seakan-akan nyata. *Heroes, villains, innocent in distress, & bystanders*: tanpa karakter-karakter ini untuk membawa cerita didalam *game*, maka *game* tersebut akan hampa. Dalam proses membuat karakter, dimulai dari konsep karakter tersebut terlebih dahulu. Konsep ini dapat termasuk biografi dari karakter atau latar belakang dan sebagainya, sampai

akhirnya dijelaskan penampilan visual dari karakter (fisik,wajah,gaya rambut, pakaian atau properti, dll) yang diteruskan kepada *concept artist*. (Adams, 2010)

Menurut Adams terdapat tiga aspek yang perlu diperhatikan saat membuat desain karakter, diantaranya:

1) *Character Physical Types (Humanoid, Non-humanoid, & Hybrid)*

Dalam video game modern, hampir semua karakter memiliki manifestasi yang terlihat di dalam game. Pengecualiannya adalah avatar nonspesifik yang melihat dunia hanya di perspektif orang pertama (FPP) seperti karakter tanpa tubuh yang terkadang berbicara dengan karakter lain tetapi tidak pernah terlihat. Dalam kasus lain, desainer harus dapat menampilkan karakter yang dibuat, dan cara karakter itu terlihat akan memiliki dampak besar pada perasaan pemain terhadap mereka. Banyak desainer, terutama yang memiliki kecenderungan visual, mulai membuat karakter dengan memikirkan penampilan visualnya terlebih dahulu.

2) *Clothing, Weapons, Symbolic Objects, & Names*

desainer mengekspresikan gaya pribadi melalui hal-hal yang digantung diluar tubuh: pakaian dan aksesoris. Dalam video game, pemain dapat lebih mudah melihat who is who – penting terutama dalam situasi yang membutuhkan keputusan cepat, seperti dalam shooting game.

3) *Color Palette*

Saat mengerjakan penampilan karakter, seorang concept artist harus memikirkan juga untuk membuat palet warna untuk karakter yang dibuatnya- khususnya, untuk pakaiannya. Karakter-karakter dalam video games jarang berganti pakaian, hal ini menghemat uang untuk pengembangan art dan membantu menjaganya tetap berbeda secara

visual. Karakter dapat berbagi palet jika proporsi warna bervariasi dari individu ke individu, pilih palet warna yang mencerminkan sikap karakter.

### 3. *Character Design Pipeline*

#### 1) *References*

seorang concept artist sebelum membuat suatu konsep biasanya dimulai dari mencari referensi seperti gambar, foto, atau dari karya lainnya untuk memunculkan suatu tema.

#### 2) *Thumbnail Silhouettes*

Tahap berikutnya yang dilakukan oleh concept artist saat mendesain karakter, properti, aset, atau environment adalah membuat siluet atau bayangan, desainer mengenali orang dan benda dengan siluet. Siluet adalah bentuk besar atau gambaran besar yang umumnya dibuat berwarna hitam dari suatu gambar atau objek dengan latar belakang yang lebih terang. Siluet sama sekali tidak memiliki detail interior dan merupakan cara yang bagus untuk mengisolasi keseluruhan bentuk, proporsi, dan skala karakter atau objek.

#### 3) *Adding Details*

Setelah siluet akhir disetujui, concept artist dapat menambahkan lebih banyak detail pada gambar. Pada tahap ini referensi sangatlah dibutuhkan untuk menambahkan detail membutuhkan contoh spesifik untuk memberi inspirasi pada gambar yang terlihat realistis dalam game, sehingga penelitian referensi tambahan perlu selesai.

#### 4) *Rough Value Painting*

Biasanya setiap concept artist mengembangkan beberapa konsep karakter, aset, properti, atau environment yang berbeda secara

bersamaan, maka tidak ada waktu untuk melakukan hal-hal yang tidak perlu pada tahap ini. Namun seorang concept artist tidak perlu berfokus membuat gambar menjadi karya yang sangat detail, sebaliknya concept artist harus mengembangkan bentuk besar yang membentuk karakter nya dengan rough value painting. Biasanya dilakukan dengan teknik hitam-putih (greyscale), gambar greyscale memungkinkan concept artist untuk fokus pada bentuk abstrak dan menciptakan desain yang menarik. Setelah itu dapat diberi warna jika sudah mendapat desain yang diinginkan dan memberikannya kepada game designer, art director, dan produser.

#### 5) *Iteration*

Selanjutnya tugas seorang concept artist adalah menghasilkan banyak variasi dari karakter, properti, aset, dan environment yang sama hal tersebut dalam dunia game art setiap variasi disebut iterasi. Tahap ini merupakan tahapan dengan waktu pengembangan yang cukup ketat, berapa banyak iterasi yang harus dibuat ditentukan oleh studio produksi, tim produksi, dan berapa banyak waktu yang dialokasikan untuk membuat desain.

#### 4. Landasan Perancangan

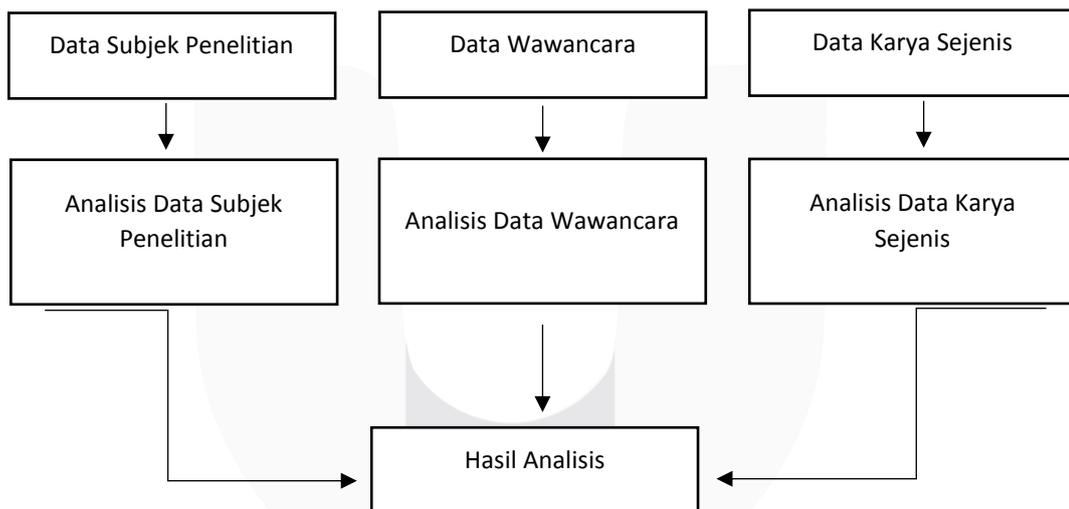
Metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti, dan benda-benda yang diamati sampai detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau benda tersebut. Sumber data tersebutpun harusnya asli, namun apabila yang asli susah didapat, maka fotocopy atau tiruan tidak terlalu jadi masalah, selamat dapat diperoleh bukti pengesahan yang kuat kedudukannya. Sumber data penelitian kualitatif secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu manusia dan bukan manusia. Namun ketika peneliti memiliki manusia sebagai subjek

harus tetap mewaspadaai bahwa manusia mempunyai pikiran, perasaan kehendak, dan kepentingan. Menurut Sadar (dalam Sodik 2015:28) Sehubungan dengan pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini kehadiran peneliti sangat penting kedudukannya, kaerna penelitian kualitatif adalah “studi kasus” maka segala sesuatu akan sangat bergantung pada kedudukan peneliti. Ddengan demikian seorang peneliti berkedudukan sebagai instrumen penelitian utama.

## DATA DAN ANALISIS

### Data dan Analisis Mitologi Garuda

Berikut merupakan kerangka analisis yang menjadi acuan untuk mendapatkan hasil analisis sehingga menjadi acuan dalam konsep perancangan karakter:



Bagan 1 Kerangka Analisis Data  
sumber: dokumen pribadi

Setelah melakukan observasi dan wawancara mengenai objek burung Garuda, dapat disimpulkan bahwa Garuda merupakan makhluk yang dikenal sebagai hewan mitos yang sangat disegani oleh masyarakat Bali-Hindu, oleh karena itu hasil dari data wawancara juga didapatkan kisah Garuda semua merujuk kepada kisah Mahabarata bagian Adiparwa, jadi dapat disimpulkan kisah Garuda tersebut tidak memiliki versi lain. Garuda

memiliki wujud berupa manusia setengah burung (*Hybrids Type*) dengan tubuh manusia namun memiliki cakar burung pada tangan dan kakinya, kepala burung dengan paruh dan mata yang besar dan memiliki rambut dan telinga layaknya manusia, tentu Garuda memiliki sayap yang besar dengan warna merah pada pinggir sayapnya.



Gambar 1 Patung GWK (kiri) & Relief Garudeya (kanan)

### Data dan Analisis Karya Sejenis

Pada analisis karya sejenis pertama, karya yang terdapat pada karakter *Ekko* menggunakan penggambaran 2D semi-realis akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan tokoh utama yang akan menjadi *main character* dengan Garuda, digambarkan pada karya sejenis, lalu pada karakter kedua yaitu *Jörmungandr & Velkhana*

akan dijadikan acuan dalam pembuatan karakter naga yang menjadi musuh dari *main character* dan Garuda.



Gambar 2 Ekko League of Legends (kiri), God of War (tengah), & Monster Hunter: World(kanan)

## KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

### Konsep Perancangan

#### 1. Konsep Pesan (Ide Besar)

Pesan inti dari perancangan yang dibuat adalah untuk memperkenalkan tokoh Garuda, dan cerita perjuangannya dalam membebaskan ibunya dari perbudakan, dan juga memberhentikan penjajahan. Cerita tersebut akan diadaptasi menjadi sebuah video game 2D Platformer dengan unsur-unsur *combat*. Di dalam kisah tersebut terdapat nilai-nilai kekeluargaan dan pengorbanan. *Combat* dan *Gameplay* di dalam *game* dimaksudkan untuk menceritakan perjuangan dan pengorbanan Garuda, sedangkan *cutscene* pada game tersebut akan menceritakan kisahnya secara detail.

#### 2. Konsep Kreatif

Terdapat dua karakter utama pada game tersebut yang pertama adalah seorang manusia remaja dari sebuah desa, karakter tersebut adalah seseorang dengan sifat baik

dan pekerja keras, meskipun ia adalah anak yatim piatu. Ia tinggal dengan kakeknya yang merupakan seseorang yang mahir dalam ilmu bela diri.

Sedangkan karakter kedua adalah karakter mitologi Garuda dengan wujud humanoid (hybrid) pada awal cerita namun kalah dengan pertarungannya lalu kehilangan kekuatan dan akhirnya berubah menjadi burung yang berukuran kecil yang akan menjadi *companion* dari karakter utama (player). Garuda memiliki sifat yang rendah hati, baik hati, humoris dan selalu ceria. Sedangkan karakter ketiga yaitu Naga yang merupakan *main villain* yang akan dihadapi oleh player pada pertarungan terakhir. Naga memiliki sikap yang arogan dan egois ia juga merupakan pemimpin dictator dari semua ular (bangsa naga).

### 3. Konsep Media

Media perancangan yang dipilih adalah sebuah *Character Concept Art* yang nantinya digunakan sebagai asset dalam *game* yang dirancang, media ini dapat membantu *game designer* dalam menyelesaikan *game* yang dirancang, konsep yang akan digarap mulai dari konsep karakter sampai ke *2D Sprite ingame*, khususnya karakter utama yang ada pada *game*. Dalam perancangan karakter, media yang digunakan adalah media digital yang membutuhkan komputer dan *pen tablet*. Pembuatan *model sheet* dan *sprite sheet* dilakukan menggunakan teknik digital agar hasil akhir yang dapat menjadi acuan kelompok saat melakukan proses produksi agar dapat terlihat rapi. *Software* yang digunakan pada proses akhir ini adalah *Adobe Photoshop 2021& Graphics Gale*.

### 4. Konsep Visual

Perancangan karakter yang ada pada *game* ini akan menggunakan pengayaan 2D Anime untuk konsep utama dan *2D stylized pixelate* untuk *sprite ingame*. Pada perancangan karakter utama yang merupakan anak remaja. Ia digambarkan memiliki badan yang kuat karena seorang yang menekuni ilmu bela diri yang akan menjadi pahlawan. Rambut yang dimiliki tokoh laki-laki terlihat panjang dengan diikat keatas

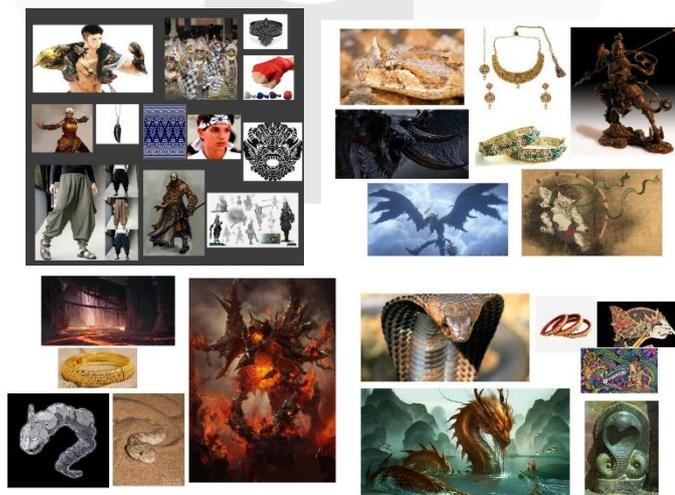
menyerupai api namun berwarna hitam berponi depan tajam dan sedikit berantakan, dengan bentuk mata dan mulut yang besar. Warna kulit yang dimiliki oleh karakter laki-laki adalah warna sawo matang. Pakaian yang dikenakan merupakan pakaian berupa kain serta sedikit aksesoris dengan aksen hindu.

Perancangan karakter garuda digambarkan dengan dua konsep yang pertama sebagai sosok burung, lebih tepatnya berpacu kepada burung elang jawa namun dengan warna terang seperti api, lalu dalam bentuk humanoid (Hybrid) digambarkan seperti manusia dengan kepala burung dengan berbagai aksesoris khas hindu. Lalu untuk karakter Naga (main villain) digambarkan sebagai sosok *Wyvern* dengan aksen warna yang mewakilkan ciri kegelapan.

## Hasil Perancangan

### 1. *References*

Pembuatan konsep dimulai dari mencari referensi seperti gambar, foto, atau karya lainnya untuk memunculkan suatu tema. Untuk tahapan ini referensi digunakan untuk membantu dalam pembuatan karakter Nagantaka dan Naga, untuk pembuatan Garuda hanya menggunakan teori dan data yang ada.



Gambar 3 referensi moodboard karakter

sumber: dokumentasi pribadi

## 2. *Thumbnail Silhouettes*

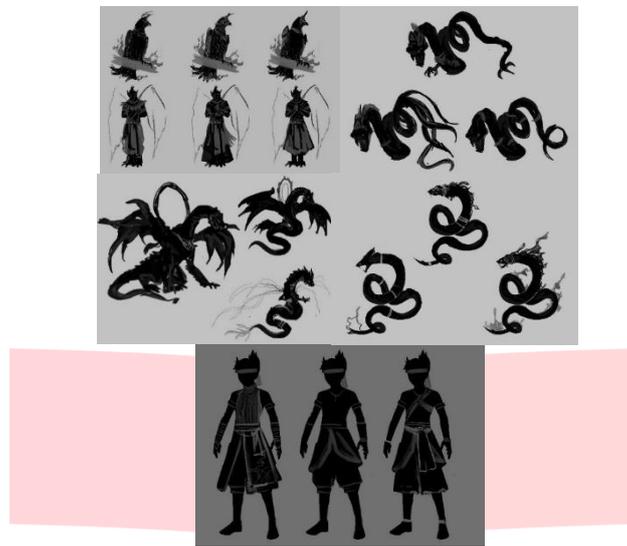
Tahap berikutnya yang dilakukan oleh *concept artist* saat mendesain karakter, properti, aset, atau *environment* adalah membuat siluet atau bayangan, desainer mengenali orang dan benda dengan siluet. Siluet adalah bentuk besar atau gambaran besar yang umumnya dibuat berwarna hitam dari suatu gambar atau objek dengan latar belakang yang lebih terang. Siluet sama sekali tidak memiliki detail interior dan merupakan cara yang bagus untuk mengisolasi keseluruhan bentuk, proporsi, dan skala karakter atau objek.



Gambar 4 Siluet karakter  
sumber: dokumen pribadi

### ***Adding Detail***

Selanjutnya setelah dipilihnya siluet akan dilanjutkan dengan penambahan detail pada siluet, tahapan ini bertujuan untuk mengeksplorasi detail seperti pakaian, atribut, dan aksesoris yang akan dikenakan oleh karakter yang dibuat.



Gambar 5 Tambahkan detail pada siluet  
sumber: dokumen pribadi

### ***Rough Value Painting & Iterations***

*concept artist* mengembangkan beberapa konsep karakter, aset, properti, atau *environment* yang berbeda secara bersamaan, maka tidak ada waktu untuk melakukan hal-hal yang tidak perlu pada tahap ini. Namun seorang *concept artist* tidak perlu berfokus membuat gambar menjadi karya yang sangat detail, sebaliknya *concept artist* harus mengembangkan bentuk besar yang membentuk karakter nya dengan *rough value painting*. Biasanya dilakukan dengan teknik hitam-putih (*greyscale*), gambar *greyscale* memungkinkan *concept artist* untuk fokus pada bentuk abstrak dan menciptakan desain yang menarik. Setelah itu dapat diberi warna jika sudah mendapat desain yang diinginkan dan memberikannya kepada *game designer*, *art director*, dan produser.

Selanjutnya tugas seorang *concept artist* adalah menghasilkan banyak variasi dari karakter, properti, aset, dan *environment* yang sama hal tersebut dalam dunia *game art* setiap variasi disebut iterasi. Tahap ini merupakan tahapan dengan waktu pengembangan yang cukup ketat, berapa banyak iterasi yang harus dibuat ditentukan oleh studio produksi, tim produksi, dan berapa banyak waktu yang dialokasikan untuk membuat desain.



Gambar 6 Rough value & iteration nagantaka (MC)  
sumber: dokumen pribadi



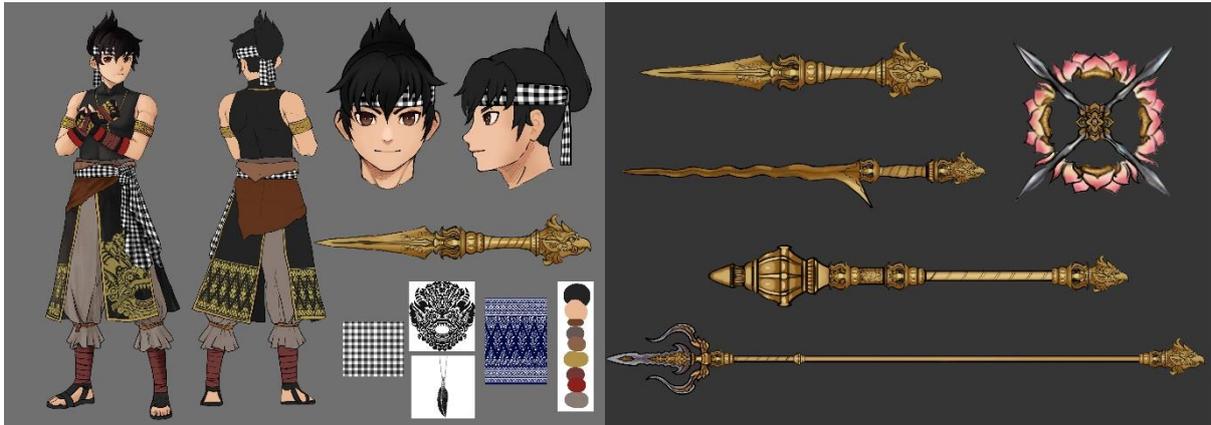
Gambar 7 Rough value & iteration garuda  
sumber: dokumen pribadi



Gambar 8 Rough value & iteration naga  
sumber: dokumen pribadi

### ***Final Concept***

Pada tahap pewarnaan karakter Nagantaka menggunakan palet warna relatif gelap, mengutamakan aspek *Low Profile* karena Nagantaka hanya orang desa biasa pada umumnya. Pakaian hitam biasa dikaitkan dengan suram, duka, namun gelap juga dapat melambangkan keberanian khususnya untuk laki-laki. Untuk atribut senjata yang harus dikumpulkan *ingame*, Nagantaka dengan senjata pertama pemberian garuda harus mengalahkan boss musuh untuk mendapatkan ke-empat senjata lainnya yaitu; Keris, Chakram, Gada, dan Trisula.



Gambar 9 Konsep final nagantaka (MC)  
sumber: dokumen pribadi

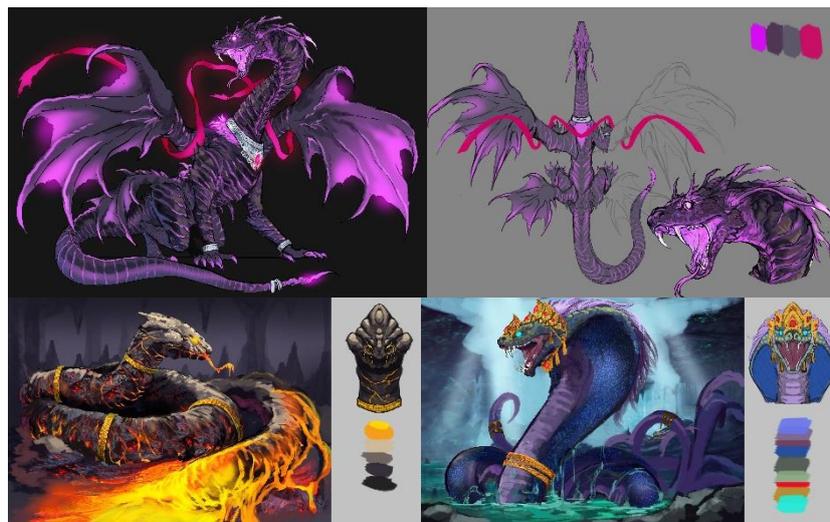
Karakter Garuda untuk versi *Hybrid* mengenakan atribut kesatria lengkap seperti pada kisahnya dan didukung oleh data yang telah dikumpulkan. Penggambaran Garuda memiliki simbol langit, udara, matahari dan api maka dari itu dibuatlah versi nonhumanoid yaitu berupa burung Elang Jawa dengan ditambah detail khas garuda seperti api pada sayap memiliki simbol nafsu atau keinginan serta semangat hidup. Sedangkan untuk Naga digambarkan memiliki kepribadian yang arogan dan beraura gelap namun megah layaknya *Villain*.



Gambar 10 Konsep final garuda (Hybrid)  
sumber: dokumen pribadi



Gambar 11 Konsep final garuda (non-humanoid)  
sumber: dokumen pribadi



Gambar 12 Konsep final naga (non-humanoid)  
sumber: dokumen pribadi

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data, Garuda digambarkan berbadan tegap seperti manusia namun memiliki paruh dan sayap berwarna merah, dan juga mengenakan pakaian ksatriya lengkap dengan aksesori nya. Proses perancangannya diawali dengan membuat

moodboard atau mengumpulkan data sebagai referensi perancangan karakter, lalu pembuatan siluet karakter sebagai bentuk dasar dan ditambahkan dengan sedikit detail untuk membantu mendefinisikan bentuk agar lebih terlihat, siluet ini dapat mewakili bentuk keseluruhan suatu karakter dan aset properti yang ingin dibuat, siluet dibuat dengan mengisolasi warna hitam secara keseluruhan, setelah itu mulai terlihat sebuah karakter dengan atribut atau aset properti yang ada pada karakter, lalu masuk ke dalam proses rough value painting tahapan ini bertujuan untuk mengembangkan bentuk besar suatu karakter sebelum dapat diwarnai. Sebelum masuk ke dalam proses perancangan karakter, peneliti harus melakukan penelitian terlebih dahulu untuk mendapatkan data sebagai acuan atau gambaran untuk karakter yang akan dibuat, yaitu dengan pendekatan metode kualitatif seperti wawancara, observasi, dan karya sejenis, lalu akan didapatkan gambaran yang dapat dikembangkan menjadi karya berupa konsep karakter untuk kebutuhan game "Garuda's Disciple".

### **Saran**

Dalam pengerjaan perancangan karakter ini penulis menemukan beberapa kesulitan seperti pencarian data dengan metode observasi namun dikarenakan masa pandemic COVID-19 membuat proses pencarian data observasi secara tidak langsung, hal tersebut sangat berpengaruh kepada data yang diperoleh, maka penulis berharap untuk kedepan dapat membuat suatu konsep karakter dengan data yang lebih lengkap dan akurat agar mendapatkan konsep akhir yang maksimal, dan juga penulis berharap kepada ilustrator, concept artist, game designer Indonesia kedepannya dapat mulai mengembangkan cerita atau kisah dari beberapa mitologi Indonesia menjadi sebuah karya yang menarik sehingga kisah-kisah tersebut dapat dilestarikan dan tidak dilupakan oleh masyarakat Indonesia itu sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

Adams, E. (2010). Character Design. In E. Adams, *Fundamentals of Game Design 2nd Edition* (pp. 127-128). Berkeley: New Riders.

Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Nurhaliza, S. (2021, November 8). *ANTARA*. Retrieved from ANTARA NEWS WEB SITE:  
<https://www.antaraneews.com/berita/2485361/kominfo-dukung-pertumbuhan-industri-game-dan-esports-indonesia>

Prabowo, G. (2021, November 7). *Nextren*. Retrieved from Nextren:  
<https://nextren.grid.id/read/012981480/industri-game-lokal-indonesia-makin-diminati-masyarakat-ini-buktinya?page=all>

Rahmawati, F. E. (2019). *Meneroka Garuda Pancasila dari Kisah Garudeya (Sebuah Kajian Budaya Visual)*. Malang: UB Press.

Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing.

## Sumber Gambar

<https://idea.grid.id/read/09914778/lima-fakta-patung-gwk-di-bali-nomor-4-bikin-kamu-bangga?page=all> <https://cagarbudayajatim.com/index.php/2020/06/22/garudeya/>  
<https://monsterhunter.fandom.com/wiki/Velkhana>

God of War (2018)

League of Legends