

PERANCANGAN KONSEP *GAME ENVIRONMENT* PADA *GAME "GARUDA'S DISCIPLINE"*

GAME ENVIRONMENT CONCEPT DESIGN IN THE GAME "GARUDA'S DISCIPLINE"

Fateh Ahmad¹, Aris Rahmansyah² dan Irfan Dwi Rahadianto³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

fatehahmad@student.telkomuniversity.ac.id, arisrahmansyah@telkomuniversity.ac.id, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Garuda merupakan makhluk mitologi hindu yang digunakan sebagai simbol negara Indonesia dan simbol Pancasila yang sudah dipakai selama berpuluhan tahun lamanya dan simbol Garuda tersebut menjadi pilar pemersatu negara Indonesia selama ini. tetapi, kebanyakan masyarakat Indonesia masih kurang tahunya kisah bagaimana Garuda dipilih sebagai lambang Negara Indonesia dan di Indonesia juga masih kurangnya *game* yang mengangkat cerita mitologi nusantara. Sebagai *Concept Game Environment Artist*, Penulis mengetahui bahwa kurangnya *game* dengan *environment design* yang menggambarkan kisah mitologi nusantara dan Belum adanya *environment design* yang bertemakan *fantasy* untuk *game* dengan kisah mitologi Garuda. oleh karena itu, tujuan dibuatnya *game* ini sebagai salah satu cara untuk memberi wawasan kepada masyarakat Indonesia tentang kisah Garuda dijadikan sebagai simbol Negara Indonesia dan juga *game* ini salah satu *game* yang memiliki *environment design* yang dapat memberikan gambaran dunia pada mitologi Garuda. pada perancangan ini, penulis membuat konsep dengan dengan metode *photobash* dengan tujuan untuk mempermudah dan mempercepat penulis untuk membuat konsep *game* ini. Setelah itu, penulis membuat rancangan *tileset* dan *in-game background* dengan pengayaan *2D pixelate*. dalam *game* ini, pemain akan menemukan berbagai macam bentuk candi yang bercorak hindu di beberap *stage* dalam *game* ini, dan hal ini juga sebagai salah satu cara penulis untuk memberi wawasan mengenai struktur bentuk candi Hindu yang berdasarkan pada kerajaan Hindu di Indonesia zaman dahulu seperti Kerajaan Mataram dan Kediri.

Kata kunci: fiksi, mitologi, perjuangan, sejarah.

Abstract: Garuda is a Hindu mythological creature that is used as a symbol of the Indonesian state and the symbol of Pancasila which has been used for decades and the Garuda symbol has become a unifying pillar of the Indonesian state so far. However, most Indonesian people still don't know the story of how Garuda was chosen as the symbol of the State of Indonesia and in Indonesia there is also still a lack of

games that carry the mythological stories of the archipelago. As a Concept Game Environment Artist, the author knows that there is a lack of games with an environment design that depicts the mythological story of the archipelago and the absence of a fantasy-themed environment design for games with the mythological story of Garuda. Therefore, the purpose of making this game as a way to provide insight to the Indonesian people about the story of Garuda being used as a symbol of the State of Indonesia and also this game is one of the games that has an environment design that can provide an overview of the world in Garuda mythology. In this design, the author makes a concept with the photobash method with the aim of making it easier and faster for the author to make the concept of this game. After that, the author designed the tileset and in-game background with 2D pixelate style. In this game, players will find various forms of Hindu temples at several stages in this game, and this is also one of the author's ways to provide insight into the structure of Hindu temples based on ancient Hindu kingdoms in Indonesia such as the Mataram Kingdom. and Kediri.

Keywords: *fiction, history, mythology, struggle.*

PENDAHULUAN

Logo Garuda sudah sangat mendarah daging bagi masyarakat Indonesia karena dengan terdapat alasan kenapa Garuda menjadi simbol negara Indonesia yaitu berasal dari kisah mitologi Garuda yang menyelamatkan ibunya dari perbudakan menjadi salah satu alasan mengapa Garuda dijadikan sebagai lambang negara Indonesia, karena Indonesia memiliki kesamaan nasib dan sejarah dengan Garuda untuk membebaskan rakyatnya dari penjajahan. Oleh karena itu Garuda juga menjadi sebuah inspirasi karena kebesaran serta kegagahannya yang menjadi inspirasi Bangsa dan Negara. Alasan dipilihnya Garuda sebagai Lambang Negara Indonesia juga dari Mohammad Yamin, 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.

Berdasarkan hasil data keusioner yang tim penulis peroleh menggunakan *google forms* juga masih banyak masyarakat yang kurang mengetahui mengapa Garuda dijadikan lambang negara, tim penulis juga melakukan survei bertujuan untuk mencari data, dari hasil suara yang diperoleh ternyata memang masih banyak yang tidak mengetahui mengapa Garuda dijadikan sebagai lambang negara Indonesia. Hal tersebut membuktikan bahwa banyaknya masyarakat Indonesia khususnya remaja sampai dewasa yang masih kurang peduli sehingga kurang memahami arti perjuangan yang pernah dilalui Indonesia. Oleh karena itu, perlu dirancangnya sebuah media yang dapat memberikan informasi yang menunjukkan sebuah proses atau arti perjuangan yang dilalui oleh Garuda dan Indonesia agar menumbuhkan rasa semangat perjuang Garuda

Dan pada tanggal 27 oktober tahun 2021, ada berita yang dilansir dari berita antaranews.com mengenai Direktural Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Samuel Abrijani menyatakan bahwa beliau sangat mendukung penuh dalam pertumbuhan industry *Game* dan *Esports* di Indonesia. Dan juga dalam berita tersebut juga dikatakan bahwa Samuel sangat mengharapkan bahwa para *developer* lokal untuk menciptakan *Game* yang memiliki karakter dan nuansa tanah air yang kental. Hingga beliau pun mengatakan bahwa sejarah negara Indonesia banyak sekali yang bisa diadaptasi menjadi *Game* dan akan menarik. Setelah mengetahui tentang berita tersebut, tim penulis semakin yakin untuk memilih media *Game* untuk penulisan *Game* ini dan berharap agar bisa membawa nama baik budaya Indonesia (Nurhaliza, 2021).

Penulis sebagai *Concept Environment Artist* ingin menciptakan perancangan *Environment Game* yang bertema Hindu yang berdasarkan dari zaman Kerajaan Hindu yang cukup terkenal, yaitu Kerajaan Mataram dan Kerajaan Kediri. Lalu, *game* ini untuk *Game adventure* bergenre fiksi yang dapat menunjukkan bagaimana perjuangan Garuda untuk menyelamatkan ibunya

dari perbudakan. Dalam penulisan ini penulis berniat untuk merepresentasikan aspek dari genre fiksi dalam dunia khayalan atau *Fantasy* untuk menciptakan sebuah konsep visual *Game* yang menarik untuk khalayak sasaran. Penulis yang berperan sebagai *Concept Environment Artist* yang bertugas merancang konsep lingkungan dan dunia untuk *Game "Garuda's Disciple"*. Dengan penulisan konsep ini, diharapkan dapat memberikan ketertarikan khayalak sasaran untuk memahami arti proses sebuah perjuangan.

Landasan Pemikiran

Landasan Teori

1. Hiasan pada Candi Hindu

Sebelum mengetahui hiasan pada candi, kita harus mengetahui candi itu tersebut. Menurut (Istari, 2015) menjelaskan bahwa Candi itu adalah sebuah bangunan suci yang diperuntukan memuja pada dewa, dan juga merupakan sebuah replika pada Gunung Mahameru di India yang melambangkan alam semesta. Pada ajaran Hindu-Budha, Gunung Mahameru merupakan Gunung kosmos yang terletak di tengah kosmos poros dunia. Di puncak Gunung tersebut juga di mana tempat pada dewa bersemayam.

Bangunan Candi juga merupakan salah satu pengaruh dari budaya India. Tetapi, kata "Candi" itu sendiri tidak berasal dari India, melainkan dahulu sebelum disebut nama candi, awalnya disebut kuil atau bangunan keagamaan.

Candi yang pada umumnya memiliki tiga bagian pokok yang disamakan dengan lambang alam semesta, yaitu:

- 1) Kaki Candi (*Bhurloka* (Hindu), *Kamadhatu* (Buddha))

- 2) Tubuh Candi (*Bhuvanloka* (Hindu), *Ruphadatu* (Buddha))
- 3) Atap Candi (*Svarloka* (Hindu), *Arupadhatu* (Buddha))

Atap Candi adalah dunia atas, yang merupakan dunia para dewa dan juga jiwa para manusia yang sudah lepas dari ikatan keduniawiannya. Candi juga mempunyai beberapa bagian pendukung lainnya, seperti:

- 1) Pelipit
- 2) Bidang Hias atau Panil
- 3) Pilaster

2. Relief

Pada Bangunan seperti candi hindu ataupun budha, setiap bangunannya selalu memiliki relief yang dipahat pada bidang datarnya. Letak pada relief di candi itu akan selalu ditemukan di bagian kaki, tubuh, atap candi, pelipit (lipatan), bidang hias ataupun pada panil dan pilaster.

Menurut (Istari, 2015) menyebutkan bahwa Relief pada candi dibagikan menjadi dua jenis, yaitu:

- 1) Relief Cerita (Naratif)
- 2) Relief Non-cerita

Relief Non-cerita dapat dikategorikan dalam empat jenis ragam hias yang beda, yaitu:

- 1) Ragam Hias Geometris

Menurut Sunaryo dalam (Istari, 2015) menjelaskan bahwa ragam hias geomtris merupakan motif tertua dalam ornament karena sudah dikenal sejak jaman prasejarah. Bentuk awal geometris menggunakan unsur-unsur dasar seperti titik dan garis bersifat abstrak. Titik dan garis mengalami pengulangan-pengulangan sehingga munculnya ornamen-ornamen baru seperti lingkaran, segitiga, meander, piral, pilin, dan tumpal.

Lalu, Toekio dalam (Istari, 2015) juga menjelaskan bahwa Motif geometris juga mempunyai 3 fungsi yang berbeda, yaitu: untuk menghias bagian tepi atau pinggiran suatu objek, sebagai pengisi bidang, dan sebagai bagian yang berdiri sendiri

2) Ragam Hias Flora

Awal munculnya ragam hias ini bersamaan dengan masuknya pengaruh kebudayaan india ke nusantara, dan juga dijadikan bagian utama dalam ornamentasi di Indonesia. Terutam pada ornamentasi arkeologi Masa Hindu-Budha.

Sumber pokok ragam hias ini berasal dari jenis tumbuh-tumbuhan yang dapat dibedakan menjadi 2 bentuk, yaitu:

- 1) Bentuk Naturalis
- 2) Bentuk Stilasi tumbuh-tumbuhan

Menurut Toekio dalam (Istari, 2015) Bentuk Stilasi Tumbuh-tumbuhan merupakan bentuk yang dirubah sesuai dengan keinginan pembuatnya, dan dapat dapat dikombinasikan dengan ragam hiasan geometris lainnya seperti, binatang dan manusia.

Ragam hias tumbuh-tumbuhan selanjutnya berkembang dengan banyak variasi, Seperti:

1) *Selur lengkung dan sulur gelung.*

2) *Purnakalasa dan Purnaghata*

Purnakalasa dan purnagahata adalah bunga teratai yang keluar dari jambangan (Sanskerta: Kumbha) sebagai lambang kebahagiaan dan keberuntungan.

Bunga Teratai umum dipakai dalam candi-candi peninggalan Budha, yang masing-masing mempunyai makna tersendiri, yaitu:

1) Teratai dengan ukuran besar, kelopak bunganya menguncup, terletak di atas air, dan berwarna merah disebut *Padma*.

2) Teratai berukuran tidak besar, kelopak bunganya digambarkan setengah terbuka, melengkung ke bawah, daun tidak bergelombang, dan berwarna biru dinamakan *Utpala*.

3) Teratai dengan kelopak bunganya lebar, mengapung di atas air, mahkota bunga runcing, daun tidak bergelombang, dan berwarna putih disebut *Kumuda*.

Herayati dalam (Istari, 2015) juga menyebutkan bahwa bunga teratai juga melambangkan kemurnian dan kesucian. Delapan kelopak mahkota bunganya melambangkan simbol delapan sikap kesusilaan dalam agama Budha

3) Ragam Hias Fauna

Ragam Hias Binatang adalah hiasan yang memiliki banyak jenis binatang, dan secara garis besar dapat digolongkan dalam 4 jenis, yaitu:

- 1) Binatang yang hidup di darat, termasuk binatang melata.
- 2) Binatang yang hidup di air.
- 3) Binatang yang hidup di udara atau binatang bersayap.
- 4) Binatang khayali.

Penggambaran binatang dalam relief candi berfungsi sebagai bagian dari pengkisahan cerita yang terkait dengan suatu ajaran, pengkisahan cerita fabel, perlambangan, atau hiasan estetik belaka (Sunaryo dalam (Istari, 2015)).

4) Ragam Hias Kombinasi

Ragam hias ini merupakan gabungan atau kombinasi dari bentuk geometris, tumbuh-tumbuhan, dan binatang, dijumpai pada dinding luar bangunan candi Hindu dan Budha. Ragam hias ini juga dipadui dengan tumbuh-tumbuhan dalam bentuk daun, bunga, dan sulur, dipahatkan pada seluruh bangunan candi secara vertikal maupun horizontal.

2. Pengertian dari Artefak

Artefak merupakan beberapa benda arkeologi atau sebuah benda peninggalan sejarah yang dibuat atau dimodifikasi oleh manusia yang dapat dipindahkan. Dana ada juga pendapat lain mengenai artefak adalah merupakan sebuah objek yang dibuat oleh manusia yang memiliki kepentingan budaya atau sejarah. Artefak juga merupakan bentuk

fisik dari sebuah kebudayaan yang merupakan dari hasil aktivitas, perbuatan, dan juga karya seni manusia di dalam masyarakat (Arfan Diansyah, 2019).

3. Makna dari Ornamen

Ornamen adalah sebuah komponen seni yang di tambahkan dengan tujuan sebagai hiasan. Dari pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa, ornamen merupakan penerapan hiasan pada suatu produk atau bentuk dasar kerajinan (Gustami dalam (Rahmawanti, 2019). Menurut Sunarya dalam (Rahmawanti, 2019) menjelaskan ornamen itu adalah sebuah dekoratif yang pada umumnya memiliki pengubahan bentuk yang tergayakan dan bernilai hias. Lalu menurut Gustami dalam (Istanto) menjelaskan bahwa ornament itu adalah sebuah komponen pada produk seni yang di tambahkan ataupun disengaja dibuat dengan tujuan untuk hiasan.

Teori Media

1. Environment Artist

Environment Artist adalah Seorang yang bertanggung jawab untuk membuat semua aset 3D yang bukan karakter dalam game. Keahlian seniman lingkungan mungkin adalah yang paling beragam dari semua disiplin seni dan dapat menjadi gelar umum yang diberikan kepada siapa saja yang mengerjakan seni 3d yang tidak terkait langsung dengan karakter, efek visual, atau animasi. Namun, terkadang tugas-tugas itu pun bisa jatuh ke tangan seniman lingkungan. Dalam kebanyakan kasus, posisi seni lingkungan dapat mencakup semua hal berikut: pembuatan aset, pemahatan medan, tekstur, pencahayaan, tata letak pemandangan, pembuatan shader, pemecahan masalah teknis, dan optimalisasi kinerja (Pearl, 2016).

2. Desain Konsep Environment

Biasanya *Concept Environment* lebih memfokuskan kepada menetapkan tampilan, bentuk, warna, suasana hati, dan pencahayaan. Fokusnya seringkali tidak detail. Bisa jadi tapi itu sangat membuang-buang waktu. Detail biasanya disimpan untuk apa yang disebut "*call out*". *call out* ini bisa dijadikan alat peraga yang dibutuhkan untuk lingkungan; mereka bisa menjadi hal-hal yang tersirat atau dirujuk dalam konsep lingkungan yang lebih besar. Seringkali lingkungan konsep didekati sebagai petak besar warna dan tekstur; namun, mereka juga bisa garis pekerjaan yang jauh lebih rinci jika rincian struktur dan proporsi diperlukan (Pearl, 2016).

3. Pipeline Konsep Environment

Menurut (Rassa, 2018) prosedur dalam membuat konsep *Environment* sebagai berikut:

- 1) *Moodboard*: Kumpulan dari berbagai macam gambar atau foto
- 2) *Greyscale*: Sketsa kasar tanpa warna agar memudahk untuk membangun sebuah *Volume* agar terlihat hidup.
- 3) *Photobashing*: Menurut Seddas dalam (Husso, 2018) Photobashing adalah teknik untuk menyematkan foto atau potongan foto ke dalam karya digital.
- 4) Pengaturan Warna: mengatur warna agar sesuai dengan suasana yang kita inginkan.
- 5) Penyelesaian: Menambahkan detail-detail yang diperlukan dan mengeksekusi karya sesuai keinginan.

4. Landasan Perancangan

Menurut (Dawson, 2007) Penelitian kualitatif itu mengeksplorasi sikap, perilaku dan pengalaman melalui metode seperti wawancara atau kelompok fokus. Ini mencoba untuk mendapatkan pendapat mendalam dari peserta. Karena sikap, perilaku, dan

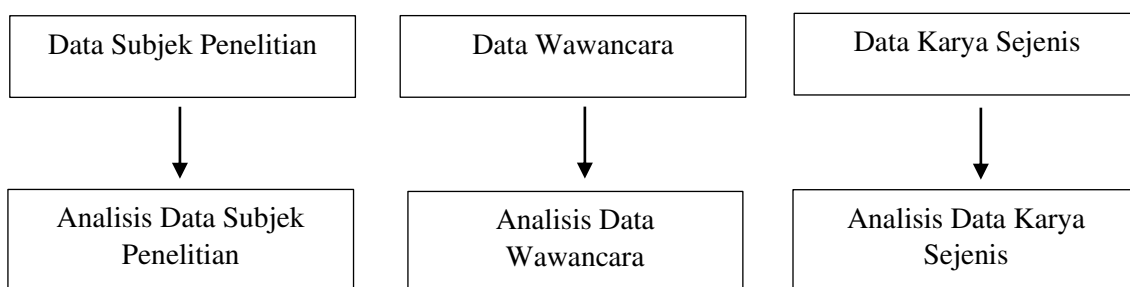
pengalaman yang penting, lebih sedikit orang yang ambil bagian dalam penelitian, tetapi kontak dengan orang-orang ini cenderung bertahan lebih lama.

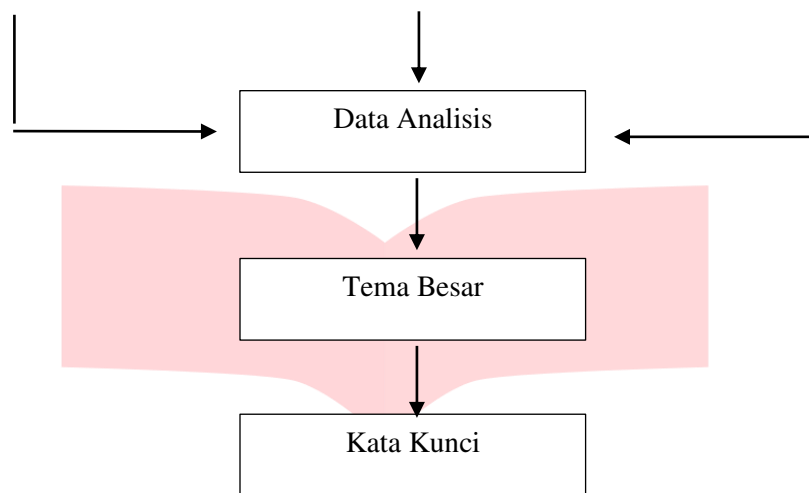
Menurut (Dawson, 2007) Penelitian kualitatif itu mengeksplorasi sikap, perilaku dan pengalaman melalui metode seperti wawancara atau kelompok fokus. Ini mencoba untuk mendapatkan pendapat mendalam dari peserta. Karena sikap, perilaku, dan pengalaman yang penting, lebih sedikit orang yang ambil bagian dalam penelitian, tetapi kontak dengan orang-orang ini cenderung bertahan lebih lama.

DATA & ANALISIS DATA

Data dan Analisis Objek Penelitian

Dari data analisis yang sudah dijelaskan di atas, maka didapatkan hasil analisis. Berikut merupakan kerangka analisis yang menjadi acuan untuk mendapatkan tema besar dan kata kunci sehingga menjadi acuan dalam konsep perancangan *Game Environment*:





Setelah melakukan analisis Observasi dan Studi Pustaka di atas dapat diambil analisis mengenai bentuk dan ciri khas struktural pada Candi dan juga makna-makna dan hiasan seperti ornament dan relief pada Candi. Setiap Candi ternyata memiliki 3 bagian pokok yang menyimbolkan alam semesta, yaitu seperti *Svarloka* merupakan bagian atap pada candi yang menyimbolkan alam para dewa, lalu *Bhuvarloka* merupakan bagian tubuh pada Candi yang menyimbolkan dunia para manusia yang telah disucikan tetapi masih terikat dengan keduniawian, dan yang terakhir yaitu *Bhuloka* yang artinya bagian kaki pada candi yang menyimbolkan dunia para manusia yang belum suci dan masih terikat dengan keduniawian. . Lalu bentuk candi pada umumnya itu memiliki bentuk yang khas, seperti bagian atapnya mengerucut ke atas karena maksud dari bentuk tersebut adalah merepresentasikan gunung Mahameru di india yang menurut para orang yang berkepercayaan Hindu bahwa gunung tersebut merupakan gunung kosmos yang dipercayai terletak di tengah kosmos dunia.



Gambar 1 Candi prambanan, yogyakarta



Gambar 2 Candi plaosan, jawa tengah

Data Karya Sejenis

Pada analisis karya sejenis, karya yang saya ambil itu adalah pada *Game* berjudul *Asura's Wrath*. *Game* ini juga memiliki tema yang sama dengan *Game* yang kelompok penulis ingin rancang, yaitu memiliki unsur Hindu, mulai dari bangunannya, pakaian dan senjata-senjata yang dipakai oleh para karakternya. Lalu untuk karya sejenis selanjutnya adalah *Black Myth: Wukong*. *Game* ini merupakan *Game* ini merupakan *Game* yang

ceritanya berdasarkan dari buku yang terkenal yaitu, *Journey to the West*, dan *Game* ini juga memiliki unsur yang sama pada *Game* yang ingin kelompok penulis rancang yaitu menceritakan mengenai mitologi yang ada di Cina.

Tabel 1 Karya sejenis

	Asura's Wrath	Black Myth: Wukong	Uncharted The Lost Legacy
Poster			
Concept Art			

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep

1. Konsep Pesan

Dengan adanya *Environment* pada *Game* ini juga dapat melengkapi tujuan dari perancangan *Game* ini. Dalam perancangan *Environment* ini juga penulis memiliki tujuan

untuk membantu para pemain dapat mengetahui dan mendapatkan wawasan mengenai makna dibalik struktur bangunan khas Hindu, seperti candi. Dan juga *Environment* ini juga dibuat dengan unsur fantasi agar para pemain lebih tertarik dalam bermain *Game* tersebut.

2. Konsep Kreatif

Di *Game* ini terdapat tiga *Environment* yaitu: Desa Abyudaya, Pegunungan Akram, dan Kahyangan. Dan di setiap *Environment* tersebut memiliki ciri khas yang uniknya masing-masing. Dan di setiap *Environment* juga memiliki unsur fantasi yang tidak ada di dunia asli.

lalu, pada ketiga environment tersebut memiliki beberapa reruntuhan-reruntuhan bangunan candi yang bercorak hindu. walaupun bangunan candi yang akan ditemui para pemain di dalam game hanya dalam bentuk reruntuhan, penulis mendesain candi tersebut dengan bentuk ciri khas candi bercorak hindu pada umumnya di indonesia yang cenderung struktur candinya itu ramping dan tampak menjulang tinggi ke atas dan puncak pada candi juga berbentuk meruncing, berbeda dengan candi Buddha yang memiliki struktur yang terkesan sangat besar, lebih lebar dan tidak terlalu tinggi, contohnya seperti Candi Borobudur.

pada game ini, candi yang pemain akan menemui hanya ada pada background, karena reruntuhan pada game ini bertujuan untuk memberi tahu para pemain bahwa reruntuhan candi tersebut hanyalah bangunan yang dibangun pada masa zaman dahulu, oleh karena itu candi yang akan ditemui pada game ini memiliki penempatan yang cukup tidak teratur dengan tujuan untuk membangun kesan bahwa bangunan di game ini pada zaman dulu itu ada peperangan yang besar yang mengakibatkan bangunan-bangunan candi tersebut hancur dan juga ada candi-candi yang masih berdiri tegak tetapi sudah dilumuti karena lokasinya yang berada di hutan rawa..

3. Konsep Media

Hasil Akhir dari perancangan *Environment* ini adalah sebagai pelengkap *Game* yang sangat penting. Dan hasil akhir juga disesuaikan dengan *Target Audience* yang sudah ditunjukkan dan agar lebih mudah untuk dimengerti maka Media Utama dari Hasil Tugas akhir dari perancangan *Game Environment* ini adalah berupa *Game Side-scroller 2D Pixel* yang dapat dimainkan di platform PC. Dan sesuai dengan *Target Audience* yang sudah ditentukan kepada kalangan dewasa yang berumur 19 sampai 22 tahun.

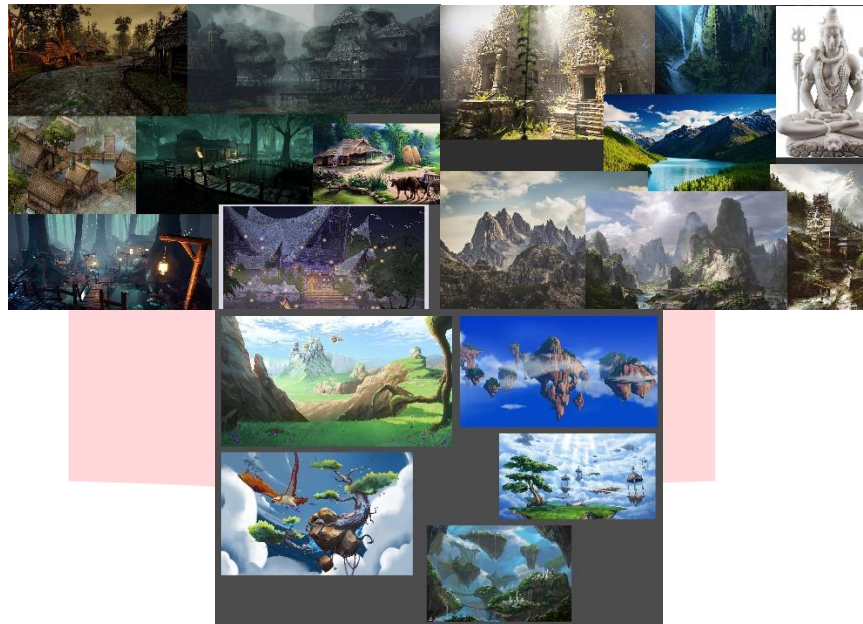
4. Konsep Visual

Untuk dapat merancang sebuah konsep kreatif, alangkah baiknya dibuat sebuah konsep visual. Dan untuk pengayaan yang digunakan pada *in-game* adalah *2D pixelated* dan untuk pembuatan konsep *Environment* menggunakan Teknik *Photobash*. *Environment* yang ada di *Game* ini ada tiga yaitu Desa Abyudaya, Pegunungan Akram dan Kahyangan.

Proses Perancangan Konsep Environment

1. *Moodboard*

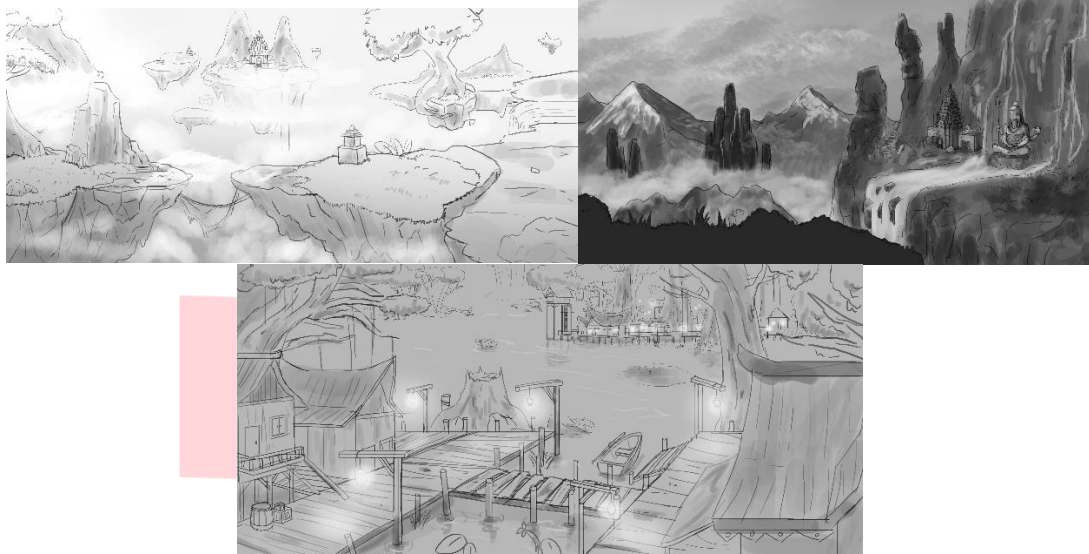
Untuk memulai perancangan desain *Environment*, penulis haru mencari berbagai kumpulan referensi gambar-gambar, foto atau karya lain yang dapat membantu dalam perancangan *Environment Game* ini. Area yang ada pada *Game* ini adalah Desa, Pegunungan Akram dan Kahyangan.



Gambar 4 *Moodboard* konsep environment
sumber: sokumen pribadi

2. Sketsa *Greyscale*

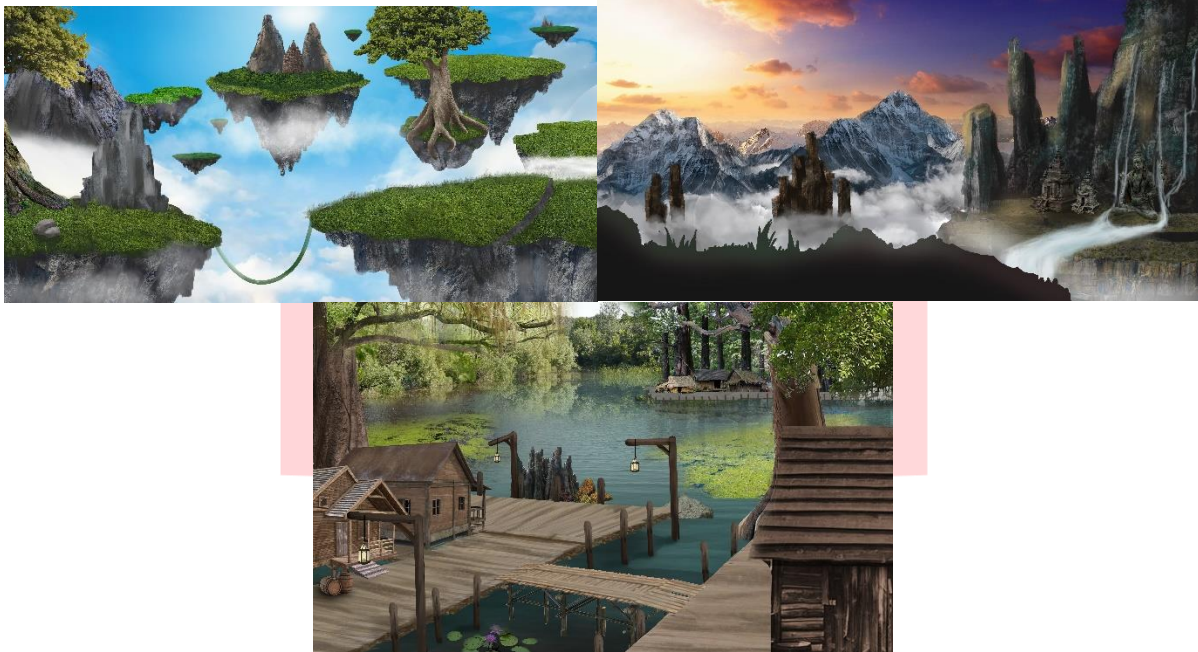
Greyscale merupakan tahap yang diawali dengan membuat sketsa yang sangat sederhana, setelah itu gunakan warna abu-abu dengan memunculkan sebuah *Volume* agar terlihat hidup. Dengan cara ini dapat mempermudah untuk memunculkan sebuah dimensi terhadap gambar yang ingin kita hasilkan sebelum diberikan sebuah warna tahap ini sangat membantu bagi seniman yang professional maupun amatir.



Gambar 5 *Greyscale*
sumber: dokumen pribadi

3. *Photobashing*

Untuk tahap *Photobashing*, Perancang mulai mencari beberapa kumpulan foto-foto yang diambil dari internet untuk memuat tekstur pada gambar konsep terlihat seperti tekstur aslinya seperti contohnya membuat gambar gunung, maka perancang mencari foto tekstur bebatuan atau bisa saja langsung menggunakan foto gunung yang tersedia di internet.



Gambar 6 Tahap *photobashing* pada konsep environment
sumber: dokumen pribadi

4. Pengaturan Warna

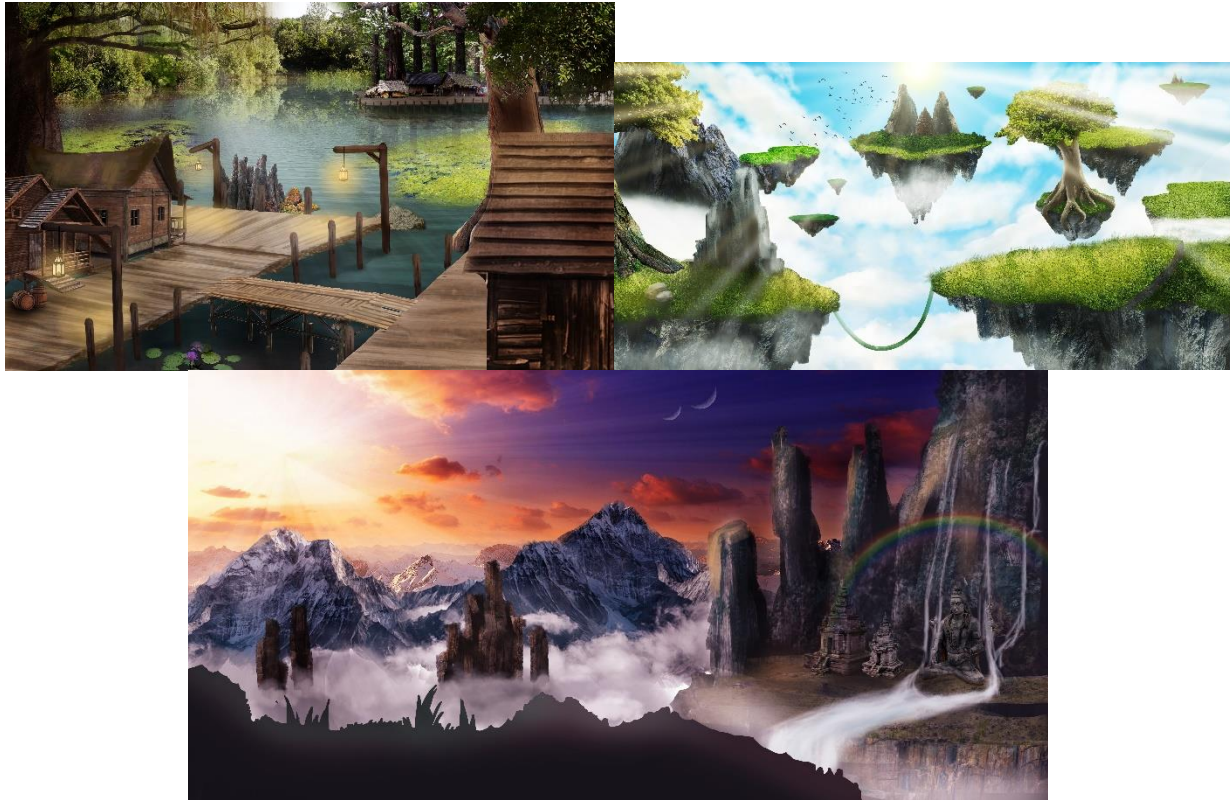
Pada tahap pengaturan warna, perancang hanya perlu bereksperimen dalam mengatur warna yang diinginkan dengan menggunakan fitur-fitur yang ada di aplikasi *Photoshop*. Perancang juga dapat mengatur dari *Value* pada gambar, ataupun mengatur pada bagian warna *Hue* sehingga mendapatkan warna yang diinginkan.



Gambar 7 Hasil pengaturan warna pada konsep environment
sumber: dokumen pribadi

5. Penyelesaian Konsep

Untuk tahap terakhir, perancang cukup hanya menambahkan hal-hal lain yang memungkinkan dapat membuat gambar konsep yang dibuat dapat lebih menarik atau lebih hidup seperti menambahkan sinar cahaya matahari.



Gambar 8 Hasil akhir konsep *environment*
sumber: dokumen pribadi

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, penulis mengetahui bahwa kebanyakan masyarakat Indonesia masih kurang tahunya alasan mengapa Garuda dipilih sebagai lambang Negara Indonesia dan juga game lokal yang masih belum banyak mengangkat mitologi nusantara. penulis sebagai Concept Game Environment Artist juga mengetahui bahwa masih sedikitnya game dengan environment design yang menggambarkan kisah mitologi nusantara dan belum adanya environment design yang bertemakan fantasy untuk game dengan kisah mitologi Garuda. oleh karena itu, dibuatnya game ini sebagai salah satu solusi untuk memberi wawasan kepada masyarakat mengenai kisah dibalik simbol Garuda tersebut dan juga salah

satu game yang memiliki environment design yang dapat memberikan gambaran dunia pada mitologi Garuda. pada perancangan ini, penulis membuat konsep dengan dengan metode photobash dengan tujuan untuk mempermudah untuk mendapatkan komposisi yang tepat untuk konsep game ini setelah itu penulis membuat rancangan tileset dan in-game background dengan penggayaan 2D pixelate. dalam game ini, pemain akan menemukan berbagai macam bentuk candi yang bercorak hindu di beberap stage dalam game ini, dan hal ini juga sebagai salah satu cara penulis untuk memberi wawasan mengenai struktur bentuk candi Hindu yang berdasarkan pada kerajaan Hindu di Indonesia seperti Kerajaan Mataram dan Kediri.

Saran

penulis mengharapkan pada penelitian ini dapat memberi wawasan tentang kisah Garuda dijadikan sebagai lambang negara Indonesia. banyak nilai-nilai yang dapat kita pelajari dari kisah Garuda tersebut dan dapat memotivasi para pemain-pemain game ini dan pembaca seperti tetap berjuang melawan hal-hal yang dapat menghambat kita untuk maju dan juga selalu membantu orang lain. Sebagai Concept Environment Artist juga berharap melewati penulis ini juga dapat memotivasi para pembaca untuk dapat menyebarkan budaya negara kita ini melewati desain Environment yang memiliki khas nusantara yang kental.kuasai atau sangat familiar, karena tentunya hal tersebut akan sangat membantu dalam mencari data dan perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

Adams, E. (2010). *Fundamental of Game Design 2nd Edition*. Berkeley: Pearson education.

Arfan Diansyah, F. T. (2019). *Prasjearah Indonesia*. Yayasan Kita Menulis.

Dawson, C. (2007). *A Practical guide to Research Methods*. Oxford: How To Content.

Husso, T. (2018). *Photobashing as a Concept Art Technique*. Metropolia.

Istanto, R. (n.d.). Ornamen Candi sebagai Produk Budaya. *ESTETIKA HINDU PADA PERWUJUDAN ORNAMEN CANDI DI JAWA*, 156.

Istari, T. R. (2015). *Ragam Hias Candi-Candi di Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Kepel Press.

Nurhaliza, S. (2021, Oktober 27). *Kominfo dukung pertumbuhan industri game dan esports Indonesia*. Retrieved from antaranews.com:
<https://www.antaranews.com/berita/2485361/kominfo-dukung-pertumbuhan-industri-game-dan-esports-indonesia>

Pearl, J. (2016). *Becoming a Video Game Artist : From Portfolio Design to Landing the Job*. Boca Raton: CRC Press.

Rahmawanti, F. E. (2019). *Meneroka Garuda Pancasila Dari Kisah Garudeya*. Malang: UB Press.

Rassa, J. (2018). *CONCEPT ART CREATION METHODOLGIES Visual Development of "Rocky Boy"*. Kouvola: South-Eastern Finland University of Applied Sciences.