

Perancangan Visualisasi Konsep untuk Game Adaptasi Novel “Katarsis”

Patricia Aurelie Bernice

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01023200051@student.uph.edu

Naldo Yanuar Heryanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
Naldo.heryanto@uph.edu

Alfiansyah Zulkarnain

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
Alfiansyah.zulkarnain@uph.edu

ABSTRAK

Industri game di Indonesia telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, baik anak-anak maupun orang dewasa (Martono, 2011). Salah satu jenis game yang populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia adalah game RPG (*Role-Playing Game*), berdasarkan survei yang dilakukan oleh Agate pada tahun 2012. Penulis akan fokus pada pembuatan konsep game tersebut dibandingkan dengan pembuatan aset game. Menurut James Pickthall, concept art adalah ilustrasi yang mencakup ide, desain, dan suasana untuk produksi film, video game, animasi, serta komik. Metode yang akan digunakan adalah mengumpulkan data dan riset dari berbagai sumber terpercaya, termasuk jurnal ilmiah, buku elektronik, artikel, dan website. Selain itu, wawancara juga akan dilakukan dengan pembuat novel Katarsis. Dengan proyek permainan ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan kehati-hatian, terutama karena kesehatan mental sangat penting di era saat ini yang sudah sangat berkembang.

Kata Kunci: Video Game, *Concept Art*, *Awareness*, RPG, Katarsis

PENDAHULUAN

Istilah game sudah akrab di masyarakat dari berbagai usia. Perkembangan industri game di Indonesia mencerminkan kehidupan dari anak-anak hingga dewasa. Sejak pandemi COVID-19, industri game terus tumbuh, terlihat dari perubahan strategi bisnis game yang fokus pada promosi online. Pada tahun 2021, terdapat sekitar 53,4 juta pemain game komputer dan 133,8 juta pemain game mobile di Indonesia. Pada tahun 2022, Indonesia menjadi salah satu pasar game terbesar di dunia, dengan 94,5% pengguna internet bermain game.

Game RPG (*Role-Playing Game*) menjadi salah satu yang cukup terkenal di

Indonesia. RPG adalah jenis game di mana pemain berperan sebagai karakter tertentu dan mengembangkan cerita. Salah satu perangkat lunak untuk membuat RPG adalah RPG Maker, yang dikembangkan oleh kelompok Jepang bernama ASCII dan kemudian Enterbrain. Salah satu game terkenal yang dibuat dengan RPG Maker adalah *The Witch’s House*, dirilis pada 3 Oktober 2012. Game ini digunakan sebagai referensi dalam pembuatan konsep art oleh penulis, yang fokus pada pembuatan konsep game tersebut dibandingkan dengan pembuatan aset game. Menurut James Pickthall, concept art adalah ilustrasi yang mencakup ide, desain, dan suasana untuk produksi film, video game, animasi, serta komik.

Dalam perancangan ini, novel *Katarsis* akan diadaptasi menjadi game. Novel *Katarsis*, ditulis oleh Anastasia Aemilia pada tahun 2013, memiliki tema psikologi thriller. Novel ini mengisahkan Tara, seorang gadis yang selamat dari pembunuhan berantai keluarganya. Dibantu oleh Alfons, seorang dokter psikiater, Tara menghadapi berbagai peristiwa hingga bertemu dengan Ello, yang membawa malapetaka. Suatu hari, Alfons menghilang secara misterius, membuat Tara khawatir. Rahasia yang disembunyikan oleh Ello perlahan terungkap, menyebabkan frustrasi bagi Tara. Cerita ini menarik karena kompleksitas alurnya dan perhatian pada kesehatan mental karakter, yang dapat meningkatkan kesadaran akan kesehatan jiwa. Laporan Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) pada tahun 2023 menunjukkan bahwa masalah kesehatan mental menjadi perhatian utama, dengan satu dari tiga remaja mengalami masalah kesehatan mental, satu dari 20 remaja memiliki gejala gangguan mental dalam 12 bulan terakhir, dan 15,5 juta (sekitar 34,9 persen) remaja mengalami masalah mental tingkat sedang.

KAJIAN TEORI

Freytag’s Pyramid

Piramida Freytag memiliki 5 struktur. Dengan memahami lima struktur ini penulis akan lebih jelas pemahamannya mengenai pembuatan sebuah cerita yang menarik. Piramida Freytag merupakan hasil dari pengembangan dari seorang novelis yang bernama Gustav Freytag pada abad ke-19 (Glatch, 2020). Struktur ini sudah banyak para penulis gunakan selama ribuan tahun sehingga struktur piramida ini cukup terkenal. Dalam struktur ini ada lima tahap dalam penulisan struktur ini, yaitu eksposisi, *rising action*, *climax*, *falling point*, dan resolusi.

The Three Levels of Conflict

Di dalam buku Mckee, dia mengatakan bahwa di dalam diri seseorang di dunia karakter memiliki lingkaran yang mengelilingi inti identitas diri dan lingkaran tersebut memiliki tingkatan konflik yang berbeda - beda. Konflik di dalam diri akan muncul akibat dari pikiran, emosi, dan tubuh. Ada tingkat 3 emosi, yaitu *inner conflict*, *personal conflict*, dan *extra conflict*.

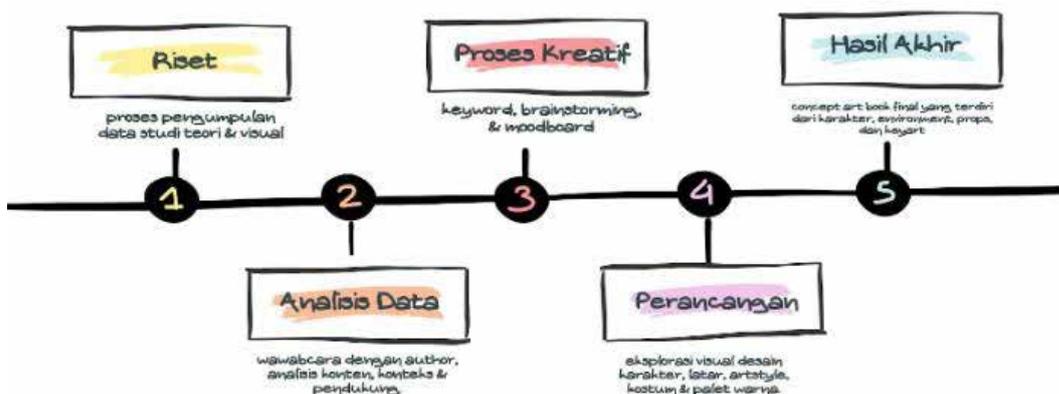
Concept Art

Menurut James Pickthall, concept art adalah ilustrasi yang mencakup ide, desain, dan suasana untuk produksi film, video game, animasi, serta komik. Selain itu juga

sebagai langkah awal dalam proses penggambaran pada suasana dan tampilan sebelum tahap produksi. Terdiri atas karakter desain, environment, dan properti.

METODOLOGI

Pada proses pembuatan *Concept art book* akan dilaksanakan dengan tahapan-tahapan sampai hasil akhir. Berikut ada lima tahapan, yaitu riset, analisis data, proses kreatif, perancangan, dan hasil akhir. Dalam tahap riset, akan melakukan pengumpulan beberapa data dan riset dari berbagai sumber yang terpercaya seperti jurnal ilmiah, buku elektronik, dan artikel serta website. Selanjutnya pada analisis data, akan menganalisis data dari hasil wawancara dengan pengarang novel dari awal hingga akhir dari cerita novel tersebut sehingga dapat mendukung beberapa ciri - ciri karakter yang digambarkan. Tahap proses kreatif akan mencari sebuah kata kunci untuk merepresentasikan hasil akhirnya yang sudah ditentukan maksimal tiga kata kunci serta moodboard yang mendukung penggambaran visual. Selanjutnya, pada tahap perancangan akan dilakukannya proses pembuatan dari *art style*. Lalu hasil akhir, akan disusun ke dalam *concept art book* dan *trailer video*.



Gambar 1 Bagan Metodologi. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

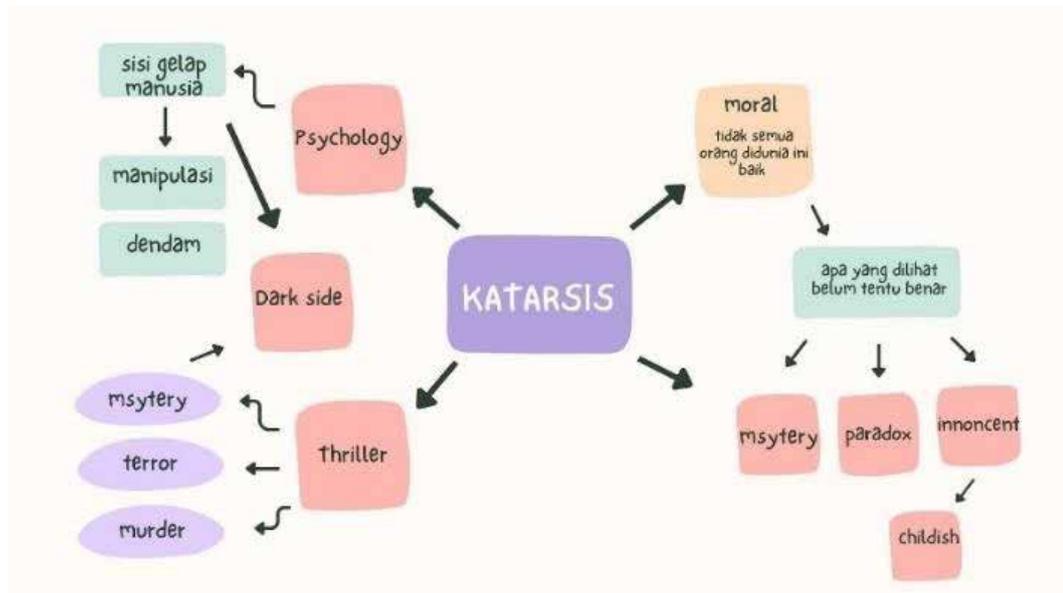
PEMBAHASAN

Analisis Data

Analisis data akan menggunakan hasil dari studi wawancara dengan Anastasia Aemilia, seorang penulis novel yang berjudul *katarsis* yang akan dianalisis untuk digunakan dapat pembuatan sebuah karakternya. Anastasia ingin menyampaikan melalui novelnya bahwa tidak ada orang yang sepenuhnya baik di dunia ini. Setiap individu pasti memiliki sisi negatif. Oleh karena itu, dia menggambarkan semua karakter dalam novel tersebut dengan sifat yang tidak sepenuhnya baik, seperti memiliki kekurangan dan rasa iri, sebagaimana manusia pada umumnya. Dia juga menempatkan pembaca dalam posisi yang netral, tanpa memihak pada siapa pun. Dapat dilihat dari seorang karakter psikolog yang menolong pemeran utama dalam kesusahan namun pada masa lalunya dia memiliki sisi buruknya yang tidak pernah orang tahu. Selain itu, pemeran utama yang dikira baik juga memiliki sikap yang berbanding terbalik dengan wajahnya yang baik. Setelah itu penggambaran antagonis yang selama ini berada di sisi pemeran utama dapat menipunya.

Strategi Kreatif

Di dalam strategi kreatif, akan dilakukan eksplorasi kata kunci dengan metode yang disebut mind map. Menurut Tony Buzan, mind map merupakan proses di dalam suatu pikiran yang menangkap semua pikiran dari sudut yang berbeda hingga menjadi satu jalan. Mind map dapat membantu dalam mendapatkan proses ide baru dan dapat meningkatkan daya ingat dan kerja (Buzan, 2016). Oleh karena itu, metode ini akan dipakai untuk merancang keyword di dalam cerita konten cerita dan *keyword visual*.



Gambar 2 Mind Map. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Dalam novel ini, terdapat pesan moral bahwa semua orang, meskipun terlihat baik, memiliki sisi gelap, serta apa yang terlihat belum tentu sesuai dengan kenyataan, yang mengarah pada tema misteri. Dalam misteri ini dibagi menjadi paradoks yang memiliki arti memiliki dua ciri yang bertolak belakang dari kebenaran sesungguhnya. Paradoks dapat dilihat sisi innocent seseorang yang terlihat childish tetapi kenyataannya tidak. Maka dalam tugas akhir ini akan mengambil tiga kata kunci, yaitu misteri, paradoks, dan *innocent*.

Analisis Visual

Pada tugas ini, karakter-karakter akan dibuat dengan gaya yang lucu namun tetap memiliki keunikan yang membedakan mereka satu sama lain. Untuk itu, diambil contoh referensi dari seorang ilustrator yang memiliki gaya unik dalam setiap karyanya. Ilustrator tersebut adalah Aida Iro, berasal dari Jepang. Ia adalah ilustrator dan pembuat komik manga yang menerbitkan buku berjudul “Jibaku Shounen Hanako-kun.”. Ia dapat menggambarkan setiap karakter yang lucu dan menarik, serta cerita yang disampaikan juga mengandung elemen horor dengan banyak misteri yang belum terpecahkan. Dengan demikian, cara penggambaran visual ini sangat cocok untuk proyek yang akan diambil, yaitu dengan pembuatan karakter yang sangat kontras dengan cerita yang akan disampaikan.

Proses dan Hasil Perancangan

Pada tahap ini, akan membahas proses eksplorasi dan hasil dari karakter, environment, props dan keyart yang disesuaikan dengan tiga kata kunci yang sudah ditentukan pada bab sebelumnya.

Karakter Desain

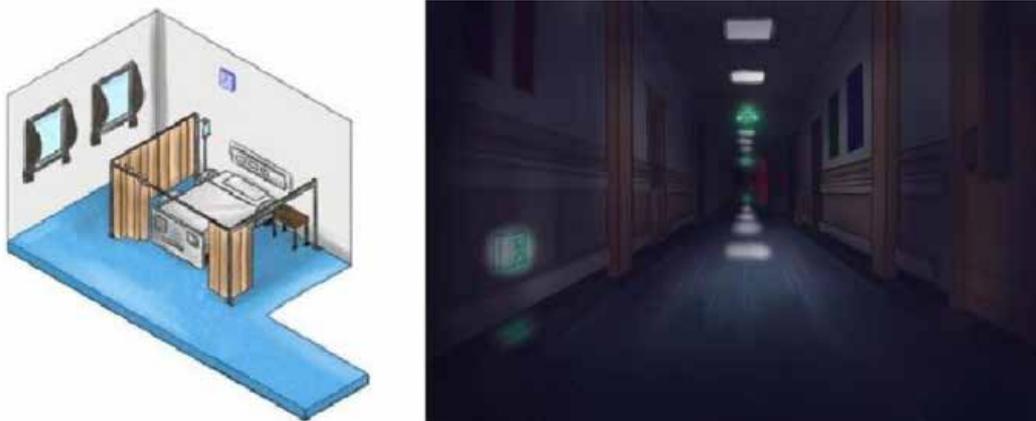


Gambar 3 Desain Karakter Utama. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Setelah melakukan berbagai eksplorasi untuk karakter Tara, menggunakan referensi dari Aido Iro. Dalam pembuatan Tara, ia digambarkan memiliki rambut yang bergelombang sedikit keriting.

Selain itu terdapat simbol yang digunakan berupa tali pita yang terikat di kedua kakinya, menunjukkan bahwa ia tidak bisa melarikan diri dari masa lalunya dan yang terikat di tangan menunjukkan bahwa ia melakukan sesuatu yang tidak baik di masa lalu dan masa depan.

Environment dan Moodpainting



**Gambar 4 Environment & Moodpainting, Rumah Sakit.
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)**

Suasana dibuat di dalam rumah sakit bertujuan untuk menciptakan kesan mencekam. Karena itu, pencahayaan yang digunakan sangat minim, hanya ada satu lampu yang menyala untuk menambah kesan seram dengan nuansa dingin menggunakan warna biru dan ungu, serta ditambah dengan tekstur goresan di lantai.

Props



Gambar 5 Koin Lima Rupiah. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Koin ini menjadi alat yang membuat Tara merasa tenang dalam segala situasi, sehingga ia sangat bergantung padanya. Koin ini juga diberi tekstur seperti karat untuk memberikan kesan bahwa koin tersebut telah lama disimpan dan sering digunakan.

Keyart



Gambar 6 Keyart. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Keyart akan diambil dari adegan di mana Tara merasa diikuti oleh seseorang yang membuatnya takut saat perjalanan pulang, menggunakan *teori rule of thirds*, di mana objek ditempatkan di titik-titik persimpangan antara garis-garis yang membagi gambar menjadi tiga bagian horizontal dan vertikal.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Melalui proyek akhir ini, dihasilkan lima karakter desain utama beserta tiga karakter sampingan, serta lingkungan yang terdiri dari mood painting dan keyart yang dibuat berdasarkan deskripsi dari novel “Katarsis” dan hasil wawancara dengan penulisnya.

Proses perancangan karakter dilakukan dengan riset dari berbagai sumber di internet untuk mengetahui ciri khas seseorang, serta observasi di lingkungan sekitar

untuk memberikan karakteristik yang tepat. Cerita novel tersebut mengandung makna bahwa tidak ada orang yang benar-benar baik, sehingga penting untuk meningkatkan kesadaran di lingkungan sekitar.

Dengan permainan ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan kehati-hatian, terutama karena kesehatan mental sangat penting di era saat ini yang sudah sangat berkembang. Namun, proyek tugas akhir ini masih belum sempurna dan perlu dikembangkan lebih lanjut untuk tahap selanjutnya. Karya ini hanya merupakan awal dari produksi perancangan visual video game, dengan keterbatasan waktu yang ada, sehingga perlu pengembangan lebih lanjut, mulai dari karakter hingga detail-detail yang belum dilakukan. Selain itu, tujuan dari proyek ini adalah untuk membuka peluang bagi mereka yang ingin mengembangkan sebuah video game berupa RPG dengan tema serupa serta membuat video game lainnya dengan konsep seni yang sudah dibuat. Selain itu, proyek ini bertujuan untuk melibatkan banyak individu atau perusahaan game lokal dalam pembuatan game RPG bertema ini, mengangkat novel Indonesia dengan genre ini, serta membantu semua orang untuk lebih sadar terhadap kesehatan mental yang tidak dapat diprediksi.

DAFTAR PUSTAKA

- 21Draw.(2019).Thecharacterdesigner:LearnfromthePros.Sweden:21DSwedenAB.
- 5 fakta game RPG Sebagai genre Yang Paling Banyak Dimainkan. (n.d.). Retrieved from <https://eraspace.com/artikel/post/5-fakta-game-rpg-yang-menjadi-salah-satu-genre-paling-banyak-dimainkan>
- Aaseng, M., Glover, D. L., Mollica, P., Murphy, J., & Stoddard, J. (2017). *Artist toolbox: Color: A practical guide to color and its uses in art*. Walter Foster Publishing.
- Apa Itu Permainan Bermain peran (RPG)? - definisi dari techopedia - audio 2024. (1970). Retrieved from <https://id.theastrologypage.com/role-playing-game>
- Databoks. (n.d.). Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.
- Evans, P., & Thomas, M. (2013). Exploring the elements of design. Australia: Delmar, Cengage Learning.
- Hapsari, N. E. (2023). Hati-Hati, Separuh Penduduk Indonesia Punya Masalah kesehatan mental. Retrieved from <https://ameera.republika.co.id/berita/rvak8g478/hatihati-separuh-penduduk-indonesia-punya-masalah-kesehatan-mental>
- Isthar Pelle. (2021). APA ITU RPG Maker? Retrieved from <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-rpg-maker/>
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2003). Universal principles of design. Gloucester, Mass: Rockport.
- Team, J. H. (2024). Apa Itu Game RPG (role play games)? Ini Ciri-Cirinya! Retrieved from <https://www.jagoanhosting.com/blog/apa-itu-game-rpg/>.