

PERANCANGAN DESAIN *VISUAL DEVELOPMENT* SEBAGAI MEDIA BANTU PEMBELAJARAN SEJARAH

Jefri Stevanus¹, Wibowo², Rika Febriani³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email : sangar_jep@hotmai.com

Abstrak

Dewasa ini pelajaran sejarah susah dipelajari oleh kebanyakan orang pada usia sekolah karena dianggap sebagai pelajaran teks hafalan yang tidak penting dipelajari sekaligus membosankan. Tujuan dari perancangan *visual development* ini sebagai media bantu untuk menarik minat dan mempermudah pembelajaran sejarah bagi orang-orang pada usia sekolah, dengan cara penceritaan sejarah secara visual tanpa membuat orang merasa bosan dengan tulisan-tulisan sejarah tanpa gambar. Cerita sejarah yang diangkat adalah imperialisme Jepang di Indonesia. Cerita ini diangkat karena sejarah imperialisme Jepang di Indonesia masih kurang (lebih banyak Belanda)

Kata Kunci : *Concept Art*, Visual, Gambar, Sejarah, Metode Pembelajaran, *Video Games*.

Abstract

Today the history lesson felt difficult to learned by most peoples at school age because it is considered as a text rote lessons and unimportant to be learned yet boring. The purpose of this visual development design is to interest and facilitate the teaching of history for the peoples at school age, by way of a visual storytelling of history without making peoples feel bored with the historical writings without pictures. The story of history was taken from Japan imperialism in Indonesia. This story was taken because history of Japan imperialism in Indonesia still lack (more Netherlands)

Keywords : Concept Art, Visual, Image, History, Learning Method, Video Games.

Pendahuluan

Pelajaran Sejarah Indonesia merupakan pelajaran wajib pada masa sekolah. Hal ini bukanlah hanya sekedar fungsi formalitas belaka namun karena Sejarah mengajarkan nilai-nilai dan pengalaman-pengalaman masa lalu yang diperlukan bagi bangsa Indonesia untuk membangun Indonesia kearah yang lebih baik. Oleh karena pentingnya pembelajaran sejarah, di Indonesia pelajaran Sejarah sudah diberikan sejak tingkat SD sampai SMA. Pada tingkat SMA remaja sudah dapat berpikir logis dan rasional. Menurut kurikulum 2013 pelajaran sejarah untuk SMA kelas 2 diajarkan mengenai sejarah kependudukan Jepang di Indonesia.

“Berdasarkan survei dari beberapa siswa SMA di Surabaya, 8 dari 10 anak berpendapat bahwa sejarah merupakan pelajaran yang membosankan. Bagi mereka sejarah merupakan kategori hafalan” (Stephen Tirtoutomo 2). Muncul pertanyaan, mengapa remaja lebih mudah mengingat cerita dalam film maupun game daripada mengingat bagaimana Indonesia

berhasil mengusir penjajah dan memperoleh kemerdekaannya dengan cara berkali-kali membaca buku sejarah? Dr. Aminudin Mansor mengatakan “Selain itu, buku teks baharu yang lebih menarik dengan pelbagai gambar, keterangan dan peristiwa penting. Buku teks Sejarah yang berwarna dan menggunakan "point form" fakta-fakta penting dan bukan dalam bentuk karangan yang membosankan” (Mansor 1) Filsuf cina Konfusius pernah berkata “apa yang saya dengar saya lupa, apa yang saya lihat saya ingat, apa yang saya lakukan saya paham” Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa lemahnya faktor visual dan interaksi mempengaruhi kurangnya minat siswa dalam mempelajari sejarah. Oleh karena itu perancangan ini ditujukan untuk remaja kelas 2 SMA yang bosan mempelajari sejarah melalui buku-buku teks pelajaran sekolah.

Kemajuan IT sekarang memungkinkan remaja bermain video games untuk proses belajar. Berdasarkan artikel yang ditulis R. F. Mackay dikemukakan pula pendapat para ahli, menggunakan games sebagai media pembelajaran dapat membantu mengembangkan kemampuan non-kognitif yang mana sama pentingnya dengan dengan kemampuan kognitif (Mackay 1). Sejarah merupakan ilmu nonkognitif sementara video game adalah salah satu media yang baik untuk mengajarkan ilmu nonkognitif. Bermain video game juga merupakan trend para remaja sekarang dimana remaja pada tingkat SMA memiliki kecenderungan menjaga eksistensi salah satunya dengan bermain dan berbicara soal video games bersama teman-temannya. Mengapa video games? Video mengandung elemen gambar dan suara yang dapat menambah daya Tarik, pemahaman, dan ingatan seperti yang telah dijelaskan dalam paragraf sebelumnya.

Video games melewati beberapa tahapan, salah satunya adalah *visual development / concept art*. Seorang *visual development artist* bertugas untuk mendesain semua yang terlihat dalam permainan. Dari karakter, lokasi, hingga benda dan perlengkapan. Mereka merupakan Artist pertama yang bekerja dalam tahapan kreatif pembuatan game. *Visual development* ini nantinya dapat digunakan untuk menarik minat pihak developer maupun investor sehingga dapat memperoleh dana yang dapat digunakan untuk membuat produk akhirnya, berupa film maupun game. Kumpulan dari *visual development* ini juga dapat dibukukan untuk kemudian dijual dan memperoleh keuntungan yang biasa disebut sebagai *artbook*. Penulis sendiri memiliki bakat minat dalam hal merancang *visual development* (tahap pre-production). Hanya saja karena keterbatasan waktu dalam membuat keseluruhan game agar memperoleh hasil maksimal. Sehingga diputuskan untuk membuat *visual development / concept art* sebuah video game agar pekerjaan bisa lebih fokus dan maksimal. Penulis juga bermain beberapa game bertemakan sejarah, melalui pengalaman pribadinya mendapatkan kesimpulan bahwa sejarah yang diaplikasikan melalui video games lebih menarik minat, mudah dipahami, dan lebih diingat untuk dipelajari.

Perancangan *visual development* untuk video game bertema sejarah kependudukan Jepang di Indonesia sendiri belum pernah diangkat oleh mahasiswa tugas akhir petra sebelum-sebelumnya. Ada karya *concept art* yang pernah dirancang oleh Shenny Cecilia Susanto tapi diambil dari kisah novel dengan tujuan perancangan untuk dapat menarik dan memudahkan para produser yang ingin mengangkat novel *Turquoise* ke dalam sebuah film ataupun game, sehingga perkembangan film dengan jenis fantasi dapat menjadi lebih bervariasi dan semakin maju. Lebih kearah mempromosikan novel *Turquoise*. Sementara milik penulis selain dapat menarik dan memudahkan para produser yang ingin mengangkat sejarah

kependudukan Jepang di Indonesia ke dalam sebuah game tetapi juga sebagai media untuk menarik minat remaja mempelajari sejarah Indonesia.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah Kualitatif yaitu melalui studi pustaka membaca buku-buku yang berhubungan masa pendudukan Jepang di Indonesia, peristiwa penculikan di Rengasdengklok dan proklamasi kemerdekaan, membaca karya-karya ilmiah yang bersangkutan dengan tema dan topik yang diambil. Mencari referensi dari artikel majalah, maupun internet.

Visual Development

Menurut *visual development artist*, Landis Fields *visual development* merupakan seni konsep tiga dimensi berkecepatan tinggi dan pra-visualisasi dimana semua berperan sebagai satu kesatuan dengan kontrol kualitas bermutu tinggi (dikutip dalam www.conceptartworld.com 14089) dengan ini *visual development* merupakan proses kreatif yang akan menentukan keseluruhan visual dari film, *video games*, animasi, dsb.

Menurut *Academy of art* San Francisco *visual development / concept art / concept design* adalah bagaimana adegan dan karakter yang rumit dibayangkan untuk film atau bagaimana dunia fantastis yang diwujudkan dalam video game digambarkan secara visual. Studi komposisi, perspektif, desain lingkungan, gambar tokoh dan karakter desain diperlukan oleh seorang *visual development artist*.

Fungsi dan Peranan Visual Development

Menyampaikan ide konsep kepada individu maupun kelompok lain. Agar dapat saling bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan dari ide konsep yang telah dimengerti dan disetujui bersama.

Elemen Visual Development/Concept Art

Konsep seni terdiri dari dua elemen utama, 'konsep' di mana ide atau latar belakang subjek tertentu yang mungkin berhubungan dengan dunia cerita. Dan 'seni', yang menggambarkan 'konsep' dengan desain estetika yang akan menarik bagi target produksi, namun tetap mempertahankan dan mendukung mendasari 'konsep' nya. Oleh karena itu, konsep seni yang baik adalah ketika kedua 'konsep' dan 'seni' dapat memberikan nilai hiburan tertinggi dengan produksi akhir.

Kategori Visual Development

Kategori *Visual Development* dan Kemampuan yang Diperlukan untuk masing-masing kategori, adalah sebagai berikut:

1. *Character/Creature Design*
Anatomi, fashion, sejarah budaya, kepribadian, klasifikasi hewan, kebiasaan, gaya hidup. Semua sangat berguna untuk desainer karakter dan makhluk.
2. *Environment Design*
Desainer yang melakukan *visual development* lingkungan memiliki pengetahuan yang sedikit berbeda dari yang lain, misalnya untuk sejarah budaya, efek cuaca, kondisi lingkungan dan efeknya, ilmu pengetahuan umum, pemahaman teori cahaya yang lebih lanjut.
3. *Key Art*
Ilustrasi yang menyampaikan *shot* tertentu atau kerangka produksi untuk pencahayaan, suasana hati, warna dan sudut. Oleh karena itu desainer harus memiliki keterampilan ilustrasi yang baik dan kadang-kadang kecepatan, pemahaman sinematografi, fotografi, pengaturan cahaya, *staging* dan komposisi.
4. *Props/Vehicle Design*
Kadang-kadang *props* (properti) dan kendaraan yang kompleks mungkin memiliki transformasi atau konversi. Untuk menjelaskan gerakan mekanis *frame by frame* agar animator memahami bagaimana hal tersebut bergerak, artis harus mampu untuk memvisualisasikan fungsi mekanis yang sesungguhnya serta memerlukan pengetahuan tentang bagian industri. Dan apakah objek tersebut hidup atau mati, merancang objek anorganik membutuhkan rasa estetika jauh berbeda, artis harus belajar dan menarik sejumlah besar barang anorganik untuk memahami keindahan bentuk anorganik. Desain industri singkatnya adalah subjek dekat dengan bagian ini.

Prosedur Proses Perancangan *Visual Development*

Ada sedikit perbedaan antara bekerja *freelance* dan bekerja *in-house* namun berikut proses perancangan *visual development* secara garis besar.

1. Tahapan Proyek

- *Pitch Process*

Proyek tidak selalu dimulai dengan satu tahap tertentu, ada banyak cara untuk proyek dapat berjalan tapi kebanyakan melalui proses *pitch* awal sebelum mendapatkan lampu hijau untuk memulai keseluruhan produksi maupun produksi awal.

Ada 2 jenis utama proyek; proyek yang dimulai dari IP orisinal yang baru, sering langsung diawasi oleh direktur kreatif atau pencipta. Lalu ada *franchises* yang sudah ada atau IP yang sudah ada dimiliki oleh salah satu pengembang atau penerbit dimana studio bernegosiasi (dan kadang-kadang bersaing) untuk mengembangkannya menjadi film / game atau media lainnya. Penghubung utama antara kedua jalan ini adalah menghasilkan dukungan keuangan untuk menghasilkan produk akhir. Seperti kesepakatan bisnis perlu memberikan bukti produk sebelum penerbit atau

pendukung keuangan akan menginvestasikan waktu dan uang mereka.

Pitches dapat berupa dari dokumen yang pendek namun berkualitas tinggi didukung oleh segenggam konsep kasar sampai demo yang dapat dimainkan (dalam kasus *video games*) intinya apa yang developer dapat buat dalam waktu singkat, yang mana biasanya sependek satu minggu.

Pekerjaan Konsep yang diproduksi untuk tahap ini biasanya mencakup dasar-dasar; karakter utama, setiap lokasi-lokasi atau lingkungan kunci dan kadang-kadang *mock ups* dari Logos dan desain *ui*. Tujuan utama dari pekerjaan konsep awal ini untuk menentukan gaya visual (sering disebut sebagai Pembangunan Visual); untuk meringkas nantinya akan terlihat seperti apa dan menunjukkan keunikan dan perbedaannya dengan apa yang sudah ada. Intinya adalah untuk menjual produk dengan meyakinkan pemodal bahwa produk yang akan dibuat unik dan akan *hit* berikutnya.

- *Pre-Production Art*

Setelah proyek mendapat lampu hijau awal dan memasuki pra-produksi peran Konsep *Designer* menjadi sangat penting dalam mengembangkan arahan artistik. Bekerja sama dengan para desainer dan *Art/Creative Directors* untuk mengembangkan ide *initial pitch* dan mengembangkannya menjadi produk yang dapat dicapai. Ini adalah waktu untuk mencoba teknologi baru, bereksperimen dengan gaya atau pendekatan baru, tes atau menerapkan *pipeline* baru dan pada dasarnya memastikan jadwal pembuatan, *pipeline* dan proses untuk periode produksi. Setelah tahap ini lebih baik untuk punya jadwal yang pasti demi kestabilan proyek.

Sementara tenggat waktu yang lebih pendek menghasilkan pra-produksi yang lebih pendek, dengan jumlah perencanaan yang tepat oleh staf produksi selalu ada cukup waktu untuk perencanaan pra-produksi dan eksperimen.

- *Produksi Artwork*

Tahap produksi adalah ketika proyek ditandatangani, tonggak dan pengiriman karya ditetapkan dan jangka waktu proyek biasanya telah direncanakan. Ini umumnya tahap di mana kebanyakan orang dibawa ke sebuah tim, kecuali seorang *visual development artist* atau *Art Director* yang mana mencakup sebagian besar seniman konsep juga.

Pada titik ini *style* biasanya sudah ditentukan, panduan *style* sudah dibuat oleh *art director* dan dalam kasus video game, desain biasanya dipersempit juga.

Tergantung pada keterampilan individu beberapa peran selama produksi dapat meliputi; desain karakter dan makhluk, desain lingkungan dan struktur, desain *prop* dan senjata, desain kendaraan atau robot dan efek dan desain *ui*. Masing-masing peran diberi *brief* yang spesifik atau syarat desain untuk *game-play* (dalam hal *video games*) oleh *art director*

Bekerja *freelance* cenderung mendapatkan *brief* tertulis dan dibandingkan dengan *in-house* lebih sulit bekerja sendirian sebagai *freelancer*. Jika *brief* terlalu

sedikit bisa jadi terjadi lebih banyak revisi. Lebih baik seorang *freelancer* memastikan memiliki cukup informasi sebelum memulai desain.

- Tanggung Jawab dan *Post-Production*

Tanggung jawab *concept artist* lebih jauh daripada hanya sekedar menciptakan karakter, lingkungan atau desain *prop*. Setelah Produksi menjangar keberbagai divisi *concept artist* mengisi peran ganda atau beberapa peran di berbagai bidang termasuk; *storyboards*, *texture painting*, *matte painting*, *environment dome asset creation*, *modeling*, desain *user interface* dan implementasi, desain partikel dan efek dan bahkan pencahayaan. Sementara tidak semua *concept artist* memiliki kebebasan untuk mengkhususkan diri hanya dalam pembuatan konsep, ada banyak peran yang dapat diisi dengan memanfaatkan keterampilan *concept artist* secara efektif. Bagi orang-orang yang mencoba masuk ke pekerjaan ini adalah hal yang baik untuk bersedia juga mengisi salah satu peran tambahan.

2. Proses Konsep

- *The Brief*

Sebelum memulai setiap karya seni yang terpenting memahami tuntutan tugas yang akan dikerjakan. Beberapa hal penting yang perlu diketahui sebelum memulai pekerjaan adalah; berapa lama waktu yang dimiliki, apa gaya atau bahan referensi seni terkait, apa tanggal / waktu untuk meninjau pekerjaan, apa saja *rights* gambar mereka minta (sekali pakai atau *all rights*), apa mereka membeli *artwork* asli, apa yang akan menjadi jenis pembayaran (satu kali, *up front advance*, gaji dll), apa mereka menutupi biaya untuk bahan dan biaya tambahan, dan mungkin salah satu yang paling penting; apa yang terjadi jika proyek dipindai. Setelah itu hanya ada satu hal yang kebanyakan *artist* sering lupa dan itu adalah mengenai hak kredit; akan publikasi dicetak dengan *credit-line*, hak cipta atau tanda tangan. Jika Anda lupa untuk menegosiasikan setiap titik-titik ini sebelum memulai pekerjaan mungkin mustahil untuk menegosiasikan kembali nanti dan mungkin merusak hubungan *artist-client*.

- *Research*

Setelah yakin semua detail rincian telah didiskusikan maka tahap selanjutnya adalah dan riset. Kecuali seorang *Artist* sudah menjadi spesialis dalam genre yang ditunjuk. Lebih baik untuk mengumpulkan referensi serupa secara online, menonton DVD / film, studi terkait atau seni terkait, buku atau majalah. Sebelum memulai setiap gambar atau proyek baru biasanya dilakukan kompilasi gambar referensi dlm bentuk *style sheet*; halaman penuh puluhan gambar inspirasi yang berhubungan dengan karya seni atau proyek yang dikerjakan. Perlu untuk menunjukkan *style sheet* ke klien atau *art director* agar memastikan masih di jalur yang benar sebelum melanjutkan pekerjaan.

- *Ideation*

Salah satu perbedaan yang jelas antara pemula dan profesional adalah fase *ideation*. Sebagian *concept*

artist pemula melompat terlalu jauh ke dalam ide tunggal dan berinvestasi terlalu cepat dalam sketsa sebelum mencoba banyak ide berbeda yang dapat dipikirkannya. Ide terbaik biasanya bukan ide pertama. Seorang profesional biasanya membuat antara 4-6 ide tergantung pada apa subjek materi yang dikerjakan. Pada tahap ini sketsa digambar dengan *loose* dan cepat. Ingat bahwa klien akan perlu melihat ini jadi pastikan sketsa tidak terlalu *loose* karena berpotensi membuat klien tidak paham. Ingat bahwa presentasi adalah segalanya dan penilaian pertama adalah dengan mata, pastikan masih terlihat rapi.

- *Review*

Ini adalah tahap menunjukkan ide kepada klien atau *art director*. Pastikan ketika mereview ide-ide dengan klien atau *art director* bahwa mereka menyukainya dan puas dengan arah yang dituju *artworks* tersebut. Sebab pengerjaan ulang desain akhir jauh lebih sulit daripada menghasilkan beberapa sketsa lebih jika mereka diperlukan.

- *Produksi Artwork*

Setelah *artist* dan *art director* saling setuju dengan ide dan sketsa yang telah direview, ini adalah ketika *final Artwork* dibuat.

- *Revision Passes*

Pada tahap ini *artist* menunjukkan desain akhirnya kepada klien dan *art director* agar tetap berada dijalur yang benar. Revisi terhadap desain akhir yang sudah jadi masih dapat dilakukan.

- *Persetujuan dan penyerahan desain*

Akhirnya semua konsep akan disetujui dan diserahkan kepada klien. seorang *freelance* akan selesai pada tahap ini atau sesuai kontrak kerja tetapi bagi yang bekerja *in-house* ada satu langkah tambahan yang sangat bermanfaat. Seorang *artist in-house* dapat membantu membimbing dan memberikan umpan balik saat desain konsepnya dibuat kenyataan/dibuat *asset-nya*.

- *Asset Creation dan Follow Up*

Concept artwork yang telah dibuat tidak hilang begitu saja. Ini adalah aset yang diteruskan ke *artist* lain untuk dinghidupkan baik menjadi 3d ataupun *life action*. *Artist in-house* dapat menonton dan membantu memberikan umpan balik pada desainnya kepada orang lain yang membuat desain itu hidup dan menambahkan sebagian jiwa artistiknya kepada desain awal (Adam).

Tinjauan Dari Segi Ide dan Tema Cerita Visual Development Yang Dirancang

Tema yang diangkat adalah sejarah, sejarah merupakan pelajaran yang kurang disukai siswa sekarang ini. Sejarah dianggap kurang menarik maka harus dibuat menarik dengan cara divisualisasikan. Sejarah pada masa kependudukan Jepang juga diangkat mengingat kurangnya informasi yang tersedia pada masa penjajahan Jepang (lebih banyak pada masa belanda).

Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofis

Pelajaran Sejarah Indonesia merupakan pelajaran wajib pada masa sekolah. Hal ini bukanlah hanya sekedar fungsi formalitas belaka namun karena Sejarah mengajarkan nilai-nilai dan pengalaman-pengalaman masa lalu yang diperlukan bagi bangsa Indonesia untuk membangun Indonesia kearah yang lebih baik. Sejarah merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa atau kejadian yang telah terjadi pada masa lampau dimana kemudian dapat menjadi patokan dan cerminan untuk pemecahan masalah di masa sekarang. Menurut Prof. Dr. Kuntowijoyo, Sejarah mempunyai kegunaan bagi pengembangan dirinya (intrinsik) dan memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu di luar dirinya (ekstinsik).

1. Kegunaan intrinsik diantaranya adalah:

- Sejarah sebagai ilmu, berkembang dengan cara: perkembangan dalam filsafat, perkembangan dalam teori sejarah, perkembangan dalam ilmu-ilmu lain, perkembangan dalam metode sejarah
- Sejarah sebagai cara mengetahui masa lampau, bersama dengan mitos sejarah adalah untuk mengetahui masa lampau yang setidaknya menghasilkan dua sikap yaitu menerima dan menolak
- Sejarah sebagai pernyataan pendapat, banyak penulis sejarah yang menggunakan ilmunya untuk menyatakan pendapat
- Sejarah sebagai profesi, sebagai penulis atau peneliti sejarah

2. Adapun kegunaan ekstrinsik diantaranya adalah:

- Sejarah sebagai pendidikan moral.
- Sejarah sebagai pendidikan penalaran.
- Sejarah sebagai pendidikan politik.
- Sejarah sebagai pendidikan kebijakan.
- Sejarah sebagai pendidikan perubahan.
- Sejarah sebagai pendidikan masa depan.
- Sejarah sebagai pendidikan keindahan.
- sejarah sebagai ilmu bantu.
- Sejarah sebagai latar belakang.
- Sejarah sebagai rujukan (dalam Tedi 2).

Dalam hal meraih kemerdekaan Indonesia dipelajari adanya jiwa patriotisme dan nasionalisme, menjunjung tinggi persatuan dan penghargaan atas keanekaragaman serta berani melawan penindasan, ketidakadilan, dan kesewenang-wenangan. Tindakan pemuda yang non-kooperatif pada pihak Jepang juga dapat menjadi pelajaran yang berharga bahwa Indonesia harus mandiri dan berani untuk melawan sikap para penjajah modern yaitu praktek KKN. Serta proses proklamasi kemerdekaan tanpa adanya campur tangan pihak Jepang, mengajarkan Bangsa Indonesia untuk dapat hidup mandiri tanpa berserah kepada bantuan dari negara lain.

Oleh karena pentingnya pembelajaran sejarah, di Indonesia pelajaran Sejarah sudah diberikan sejak tingkat SD sampai SMA. Pada tingkat SMA remaja

sudah dapat berpikir logis dan rasional. Menurut kurikulum 2013 pelajaran sejarah untuk SMA kelas 2 diajarkan mengenai sejarah kependudukan Jepang di Indonesia. “Berdasarkan survei dari beberapa siswa SMA di Surabaya, 8 dari 10 anak berpendapat bahwa sejarah merupakan pelajaran yang membosankan. Bagi mereka sejarah merupakan kategori hafalan” (Stephen Tirtoutomo 2). Muncul pertanyaan, mengapa remaja lebih mudah mengingat cerita dalam film maupun *game* daripada mengingat bagaimana Indonesia berhasil mengusir penjajah dan memperoleh kemerdekaannya dengan cara berkali-kali membaca buku sejarah? Dr. Aminudin Mansor mengatakan “Selain itu, buku teks baru yang lebih menarik dengan pelbagai gambar, keterangan dan peristiwa penting. Buku teks Sejarah yang berwarna dan menggunakan "point form" fakta-fakta penting dan bukan dalam bentuk karangan yang membosankan. (Mansor 1) Filsuf cina Konfusius pernah berkata “apa yang saya dengar saya lupa, apa yang saya lihat saya ingat, apa yang saya lakukan saya paham” Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa lemahnya faktor visual dan interaksi mempengaruhi kurangnya minat siswa dalam mempelajari sejarah. Oleh karena itu perancangan ini ditujukan untuk remaja kelas 2 SMA yang bosan mempelajari sejarah melalui buku-buku teks pelajaran sekolah.

Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Kecenderungan murid sekarang adalah tidak menyukai pelajaran sejarah. Pelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran menghafal dengan menggunakan buku teks.

Bermain video *game* juga merupakan trend para remaja sekarang dimana remaja pada tingkat SMA memiliki kecenderungan menjaga eksistensi salah satunya dengan bermain dan berbicara soal *video games* bersama teman-temannya.

Tinjauan Fungsi dan Peranan *Visual Development* Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan

Membuat *visual development* memungkinkan seseorang untuk menyampaikan ide dan membuat konsep secara visual kepada individu atau kelompok lain sehingga tahap produksi tidak tersendat dan kembali ketahap awal. hal ini memungkinkan untuk menyelesaikan sebuah produk jadi yang besar dan kompleks sehingga tidak mungkin diselesaikan apabila tidak dikerjakan oleh sebuah organisasi yang terstruktur dan masing-masing individunya tidak mengerti konsep awalnya.

Tujuan Kreatif

Menciptakan *image* sejarah sebagai pelajaran yang menghibur, menarik, layak untuk dimengerti. Menyajikan *visual game* sejarah yang menarik.

Strategi Kreatif

Merancang visual yang menarik bagi remaja dimana secara psikologis sudah dapat menyerap dan menyukai bentuk realistik. Maka dibuatlah visualisasi *game* yang realistik dan penuh aksi. Sehingga penceritaan sejarahnya dapat dimengerti secara visual dan menghibur.

Fakta-fakta sejarah ditampilkan pula berupa gambar-gambar *visual development* beserta teks keterangannya sehingga dapat dibaca dan dilihat sebagai sumber informasi yang diperlukan dalam mempelajari sejarah. elemen ilustrasi untuk menjelaskan cerita.

Target Audience

Primer: Remaja kelas 2 SMA yang ingin mempelajari sejarah dengan cara yang tidak konvensional, seperti membaca buku teks di sekolah. Serta suka memainkan *video games*.

Sekunder: *Visual development game "History : Nippon Imperialism in Indonesia"* akan diserahkan ke publisher Indonesia yang sudah biasa dalam menggunakan 3D *game engine* yaitu PT. Garuda Studio Indonesia sebagai pembiaya pengembangan *game* ini selanjutnya.

Media

Perancangan ini berbentuk lembaran-lembaran artwork dan *artbook*. Sebagai media untuk proses *pitching* menggunakan lembaran-lembaran artwork sudah cukup untuk menunjukkan *visual development* yang ingin dipresentasikan. Sementara *visual development* yang dibukukan menjadi sebuah *artbook* selain dapat digunakan sebagai media presentasi kepada para developer tetapi juga dapat dikonsumsi oleh siswa sma kelas 2 secara langsung untuk menikmati proses perkembangan visual dari *game* sejarah yang dirancang.

Hasil Perancangan

Hasil perancangan berupa lembaran-lembaran *artwork* yang terdiri dari desain karakter, desain lingkungan, desain *props*, dan *key art*. Kemudian lembaran-lembaran *artwork* tersebut dibukukan menjadi sebuah *artbook* lengkap dengan penjelasan dari setiap gambar dan konsep dari *visual development* yang dibuat. *Visual development* yang dirancang tidak hanya dibuat dengan cepat namun tetap dapat dimengerti, sehingga memudahkan pada tahap produksi *video game*-nya. Selain lembaran-lembaran *artwork* dan buku *artbook* untuk keperluan *pitching*. Dibuat juga desain sampul cd untuk keperluan promosi. Proses *pitching* yang dimaksud adalah melakukan presentasi kepada

developer dengan cara menunjukkan *visual development* yang telah dibuat.



Gambar 1. Gambar desain karakter



Gambar 2. Gambar desain *environment*



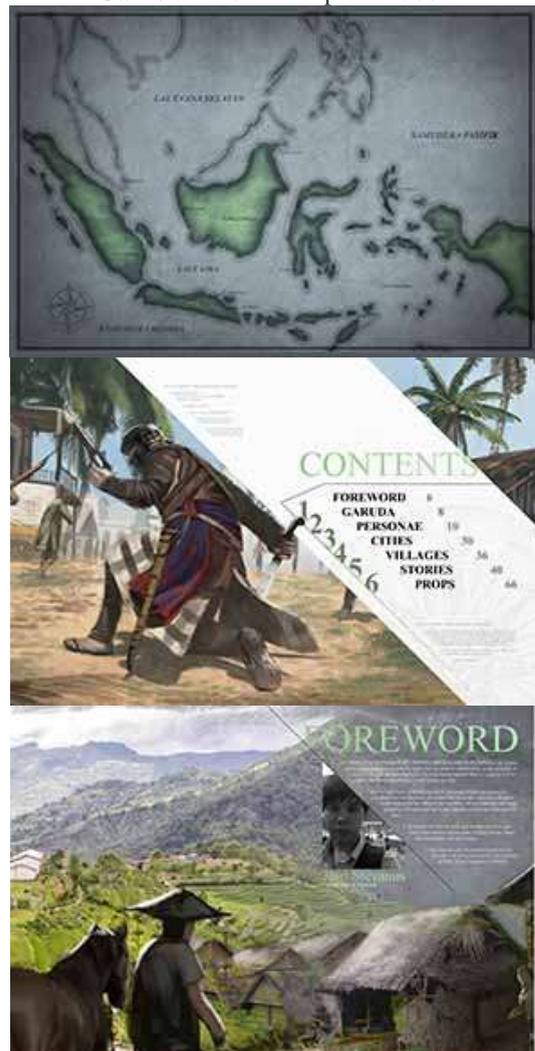
Gambar 3. Gambar *keyart*



Gambar 5. Cover depan *artbook*



Gambar 4. Gambar desain *props*



Gambar 6. Layout *Artbook 1*



Gambar 7. Layout Artbook 2



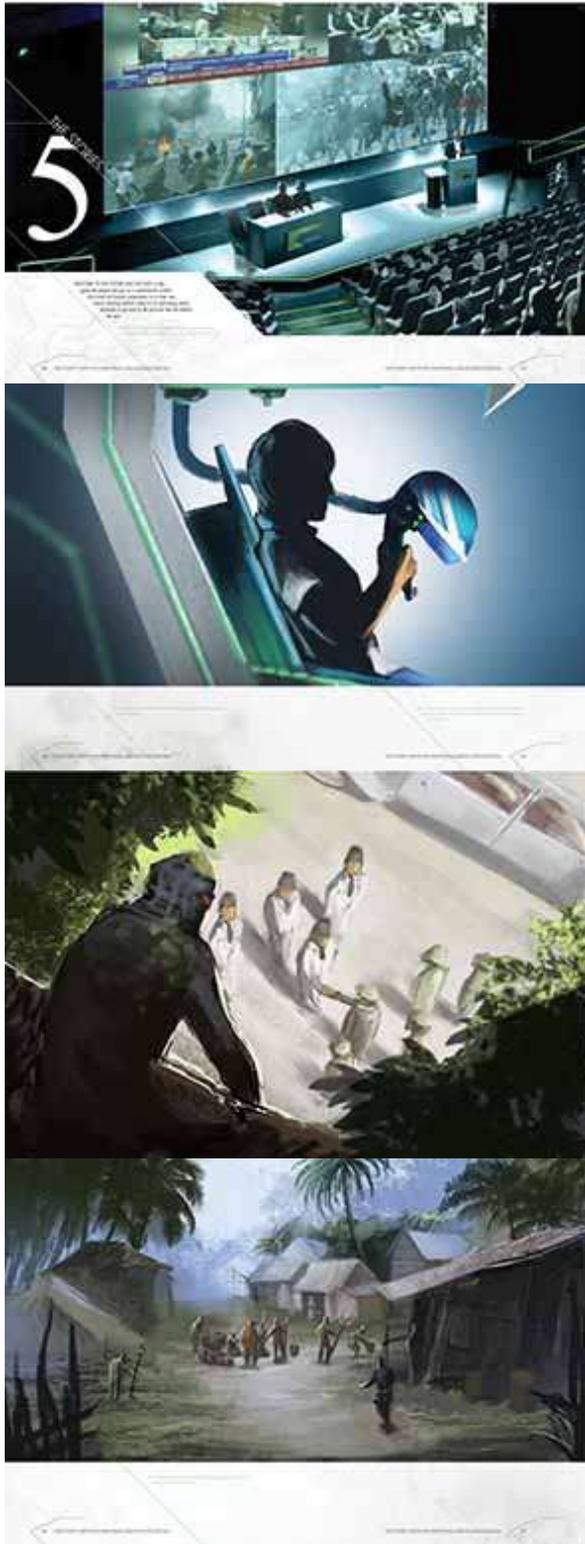
Gambar 8. Layout Artbook 3



Gambar 9. Layout Artbook 4



Gambar 10. Layout Artbook 5



Gambar 10. Layout *Artbook 6*



Gambar 11. Layout *Artbook 7*



Gambar 12. Layout Artbook 8



Gambar 13. Layout Artbook 9



Gambar 14. Layout *Artbook 10*



Gambar 15. Layout *Artbook 11*



Gambar 16. Cover belakang *artbook*



Gambar 17. Artbook



Gambar 18. Cover CD

Kesimpulan

Perancangan komunikasi *visual development* game sejarah "*History: Nippon Imperialism in Indonesia*" Banyak sekali yang harus diperhatikan dalam membuat *visual development* dalam sebuah game mulai dari gaya visual yang akan digunakan, jenis permainan, dan jenis ceritanya. Tentu berbeda antara *visual development* untuk game bertema sejarah yang harus menceritakan kejadian sesungguhnya maupun game yang bertema *sci-fi* dan *fantasy*. Untuk *visual development* bertema sejarah memiliki tingkat kesulitan pada proses riset karena desain yang harus divisualisasikan harus sesuai dengan apa yang sesungguhnya ada dalam sejarah, contohnya dalam hal mendesain kapal perang kaido maru milik Jepang. Seorang *visual development artist* tidak hanya memerlukan pengetahuan yang kuat terhadap ilmu perspektif, pencahayaan, dan anatomi saja melainkan

juga harus mengerti komposisi yang baik, mengenal bagaimana sebuah perangkat bekerja, contohnya dalam mendesain teknologi G.O.A, seorang *visual development artist* harus mengerti bagaimana helm yang digunakan dapat terpasang di kepala. Intinya selain ilmu eksak, seorang artist juga sangat baik untuk memiliki pengetahuan umum yang luas. *Visual development* merupakan gambar yang harus dibuat secara cepat. Meskipun memiliki hasil yang kasar asal cukup untuk menyampaikan ide secara visual itu sudah cukup. Oleh sebab itu pengerjaan *visual development* haruslah cepat dan mudah dimengerti.

Daftar Pustaka

- Ampeters, Iam.(2000). "Concept Art". Conceptart-sp. Diunduh 5 April 2015 dari <<http://conceptart-sp.tumblr.com/>>
- Fields, Landis.(2012). "Interview with Visual Development Artis Landis Fields". Conceptartworld. Diunduh 4 Oktober 2014 dari <<http://conceptartworld.com/?p=14089>>
- Galiban, Randy Robin.(2012). "What is Concept Art". Randbin. Diunduh 5 April 2015 dari <<http://www.randbin.com/what-is-concept-art/>>
- Gurney, James.(2010). *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. Andrew McMeel Publishing.
- Hapsari, M. Adil.(2012). *Sejarah Indonesia untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Indonesia.(1994). Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Peranan Pemuda Sebelum dan Sesudah "Sumpah Pemuda"*. Jakarta: Author.
- Kennedy, Sam R.(2013). *How to Become a Video Game Artist*. New York: Watson-Guption Publication.
- Mackay, R.F. (2013). "Playing to Learn: Panelists at Stanford discussion Say Using Games as an Educational Tool Provides Opportunities for Deeper Learning." Stanford News. Sanford University. 4 Oktober 2014 <<http://news.stanford.edu/news/2013/march/games-education-tool-030113.html>>
- Mansor, Aminudin.(2012). "Menarik Minat Memantapkan Pelajaran Sejarah di Sekolah". Utusan Online. 3 Oktober 2014 <http://utusan.com.my/utusan/Rencana/20121015/re_05/Menarik-minat-memantapkan-pelajaran-sejarah-di-sekolah>
- Nichols, Adam.(2010). "Concept Art Process 101". Adamnichols. 6 April 2015 <<http://www.adamnichols.net/tutorials/concept-art-process-101.php?id=8>>
- Simblet, Sarah dan John Davis.(2001). *Anatomy for the Artist*. DK Publishing.
- Yot, Richard.(2011). *Light for Visual Artists: Understanding & Using Light in Art & Design*. Laurence King Publishing.