

Desain Character Concept Dengan Menggunakan Bitmap Graphic: Case Study Mobile Legends Bang-Bang

Tony Wibowo¹, Darwin²

Email : tony.wibowo@uib.ac.id¹, 1531093.darwin@uib.edu²

^{1, 2}Fakultas Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

Abstract

Character art is now commonly found in social media and in our lives. In general, character art is found in entertainment media in the form of video games, and there is also in movies, comics, k-pop fans, and many more. Most character art is created using bitmap graphics using the Adobe Photoshop application. This study uses a qualitative method, by observing the use of bitmap graphics in the character art of a video game with the aim of studying the making of the character art. It can be concluded from this research that the use of bitmap graphics in making character art and other art concepts is still very much needed to produce good art.

Keywords: *Bitmap Graphic, Character Concept Art, Character Fan Art, Mobile Legends*

Abstrak

Character art saat ini banyak ditemukan di sosial media maupun di kehidupan kita. Pada umumnya *character art* terdapat pada media hiburan berupa video game, dan terdapat juga pada film, komik, fans k-pop, dan banyak lagi. Kebanyakan *character art* dibuat menggunakan *bitmap graphic* dengan memakai aplikasi *adobe photoshop*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan mengamati penggunaan *bitmap graphic* pada *character art* sebuah video game dengan tujuan mempelajari pembuatan *character art* tersebut. Dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa penggunaan *bitmap graphic* dalam pembuatan *character art* maupun *art concept* yang lainnya masih sangat dibutuhkan untuk menghasilkan art yang bagus.

Kata Kunci: *Bitmap Graphic, Character Concept Art, Character Fan Art, Mobile Legends*

Pendahuluan

Bitmap graphic merupakan suatu grafik yang terbentuk dari titik-titik dari berbagai campuran warna dan tersusun dari pixel-pixel yang biasa disebut dengan resolusi. Pada umumnya jenis gambar *bitmap* merupakan gambar yang tinggi dan lebar dalam bentuk pixel dengan jumlah bit. Beberapa format gambar yang sering ditemui dan tergolong jenis *bitmap* antara lain adalah JPEG, BMP, PNG, dan GIF (Charles, P.K, Jyothi K, etc. 2020). Kegunaan *Bitmap graphic* yang paling umum adalah membuat grafis gambar lebih realistis dan objek gambar *bitmap* dapat menangkap warna dan bentuk secara alami. *Bitmap graphic* bisa menunjukkan detail warna yang ada, Selain itu gambar detail *bitmap* lebih mudah di edit (Ayob, 2020).

Concept art merupakan suatu gambaran ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu ide yang akan dipakai untuk keperluan suatu proyek. *Concept art* biasanya digunakan pada bermacam-macam proyek seperti pembuatan film, animasi, komik, video game, dan beberapa media lainnya. Dalam video game peran *concept art* sangatlah penting untuk membentuk visualisasi karakter dan objek lainnya (Kusuma et al., 2019). *Concept art* adalah tempat dimana desainer menuangkan semua hasil penelitian dan pesan-pesan moral kedalam suatu bentuk visual yang menarik. Oleh karena itu, dengan adanya konsep dasar yang membentuk visualisasi yang bagus akan membuat video game menjadi lebih menarik (Chaochu, 2019).

Suatu desain karakter yang menarik akan sangat berpengaruh untuk video game dalam menarik peminat dan penggemar. *Character concept art* dalam video game adalah konsep dasar ilustrasi dalam menciptakan suatu desain karakter yang bagus dan menarik. Desain karakter yang menarik dapat membuat *video game* lebih populer dan menarik perhatian penggemar. *Fan art* merupakan suatu karya seni yang dibuat oleh penggemar dengan meniru desain karakter dari video game, komik, film, dan media lainnya (Silva et al., 2019).

Dewasa ini, video game merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa kalangan remaja, khususnya game online yang dapat menghubungkan beberapa pemain untuk bermain bersama melalui jaringan internet. Salah satu game paling populer saat ini adalah Mobile Legend bang bang, Mobile Legend bang bang merupakan game jenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang memperlihatkan modus pertempuran 5 vs 5, pertempuran klasik 3 jalur, serta pertandingan antar negara. Mobile Legend bang bang dipublikasikan oleh perusahaan Moonton dari china. Mobile Legend bang-bang menjadi sangat populer karena game ini mudah dimainkan dan tidak rumit, selain itu game ini memiliki grafik yang bagus pada setiap objek seperti karakter, *item*, *map*, dan efek-efek pada game. Game ini juga memiliki karakteristik yang sangat menarik dimana beberapa desain karakter pada Mobile Legend bang-bang diciptakan mewakili karakter bersejarah dari beberapa negara (Zaharani et al., 2020).

Popularitas yang diperoleh Mobile Legends bang-bang membuat banyak *Digital artist* terdorong untuk membuat karya seni atau *fan art* berupa karakter game tersebut. bahkan ada juga hasil dari karya *fan art* yang lebih bagus daripada karya asli dari karakter Mobile Legends bang-bang. Banyak penggemar yang tertarik dengan karakter Mobile Legends bang-bang sehingga banyak yang menyukai *fan art* yang dibuat dengan meniru karakter-karakter yang ada pada Mobile Legends bang-bang (Pramudita, 2018).

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan penelitian ini mengenai desain *character concept* menggunakan *bitmap graphic* lebih efisien karena mudah digunakan untuk menciptakan suatu karya dengan warna yang lebih alami dan dapat ditambahkan efek khusus sehingga dapat menampilkan objek seperti yang diinginkan. Desain *character concept* sangat penting karena dapat menarik perhatian peminat game. Oleh karena itu penelitian ini akan ditujukan kepada hal-hal yang berhubungan dengan desain *Character concept* dalam video game dengan studi kasus yang tertuju pada video game "Mobile Legends Bang-bang" yang merupakan salah satu game yang menggunakan *bitmap graphic* didalamnya.

Tinjauan Pustaka

Penelitian ini mendapat inspirasi dari Raymond & Wibowo, (2017) yang membahas tentang pentingnya menerapkan *concept art* untuk membuat desain suatu karakter dalam. Mereka menegaskan bahwa *concept art* merupakan kegiatan pra produksi yang akan menjadi acuan dalam proses produksi suatu karakter dan merupakan bagian yang sangat penting

karena menentukan keseluruhan visual. Aplikasi yang mereka gunakan adalah *Adobe Photoshop CC 2016* untuk menyelesaikan dasar sketsa yang digambar terlebih dahulu. Hasilnya perancangan *concept art* yang dibuat berguna untuk menjadi referensi yang lengkap dan bisa membantu proses pra produksi.

Penelitian ini juga mendapat inspirasi dari penelitian Harmony, (2017) dimana penulis membahas mengenai desain karakter pada suatu video game. Peneliti menyatakan bahwa desain karakter dalam suatu game sangat berpengaruh dari segi visualisasi maupun emosional. Tujuan dari desain sebuah karakter adalah untuk menciptakan karakter yang menarik, dapat dipercaya, dan dapat diidentifikasi oleh pemain supaya dapat menjadi kesan bagi pemain. Metode penelitian yang digunakan dalam merancang desain karakter pemain adalah studi literatur. Hasilnya analisis yang dilakukan peneliti dari survey mengenai analisis *user* terhadap desain visual karakter menghasilkan mayoritas respon yang sesuai.

Penelitian ini kemudian mendapat ide gagasan dari penelitian Nadya, (2019) tentang perbandingan visual antara karakter "Gatorkaca" dari video games mobile legends bang-bang dengan *fanart* karakter "Gatorkaca" yang ada pada komik. Tujuan peneliti adalah mengamati perbandingan bentuk visual yang dirancang dari karakter Mobile legends bang-bang dengan *fanart* pada komik. Peneliti menyatakan dari karakter yang dilihat dari segi *fanart* terdapat beberapa elemen yang berbeda contohnya variasi costum dan *style* desain yang khas. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa setiap karya cipta atau karya seni pasti mengalami perubahan yang bervariasi, bisa terjadi penambahan ataupun pengurangan elemen pada karakter tergantung kreativitas desainernya.

Yang terakhir, penelitian ini mendapat inspirasi dari penelitian Misbah Zainab, (2020). Peneliti membahas tentang meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan sketsa grafis untuk siswa-siswi yang melaksanakan pembelajaran sekolah. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode observasi yaitu pengamatan yang berperan serta secara pasif. Pengamatan dilakukan terhadap penggunaan media gambar dalam proses diskusi di kelas. Dari data grafis, dinyatakan bahwa penelitian menghasilkan hasil yang baik. Disimpulkan bahwa pembuatan sketsa grafik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dalam kelas.

Metodologi Penelitian

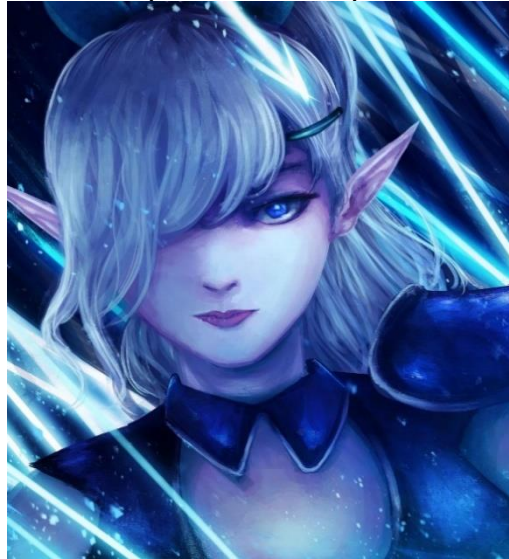
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian observasi. Peneliti akan mengamati teknik pembuatan *character art* yang dibuat oleh penggemar atau biasanya disebut dengan *fanart*. Dalam penelitian ini penulis akan meneliti *character fanart* yang ada pada *website devianart.com* dimana situs tersebut menyediakan tempat bagi desainer untuk *upload* karya seni yang dibuat. Supaya mengetahui proses desain *character fan art* peneliti mempelajari prosesnya melalui aplikasi Adobe Photoshop cc 2016, melalui aplikasi tersebut peneliti bertujuan mempelajari teknik pembuatan desain *character art*.

Hasil

Dalam penelitian ini penulis meneliti pembuatan *fanart* karakter "Miya" yang di posting pada *website devianart* yang dibuat oleh penggemar dengan nama akun Sapphire22crown. Pembuatan *character art* tersebut dibuat dengan menggunakan dasar bitmap graphic dengan memakai aplikasi *adobe photoshop*. Awal pembuatan dimulai dengan membuat konsep sketsa karakter menggunakan *brush tool* maupun *pencil tool* untuk menggambar garis struktur pada karakter. Setelah itu karakter mulai diwarnai dengan menggunakan *layer* baru. Warna pada karakter diwarnai *layer by layer* sesuai dengan kreativitas. Tahap akhir yaitu dengan membuat

colour dodge, *shadow*, dan *highlight* untuk menyempurnakan karakter. Selain itu penulis juga mempelajari *fanart* Mobile Legends dari *artist* lain yaitu karakter "Badang" yang dibuat oleh Ichiiswork dan karakter "Lolita" yang dibuat oleh Kristina1224.

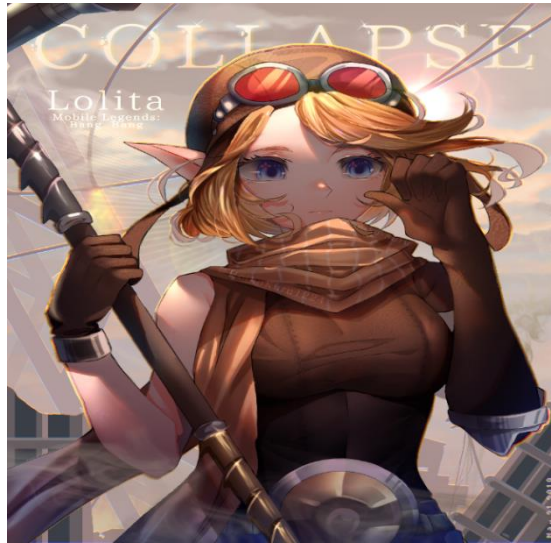
Berikut adalah hasil *fanart* yang dibuat berdasarkan bitmap graphic dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* untuk menciptakan *character fanart*.



Gambar 1 Hasil Character fanart Miya



Gambar 2 Character fanart Badang



Gambar 3 *Character fanart* Lolita

PEMBAHASAN

Dari beberapa penelitian dan jurnal yang di atas telah disimpulkan bahwa penggunaan bitmap graphic terhadap pembuatan *character art* sangatlah umum digunakan dan *fan art* merupakan contoh pemanfaatan bitmap graphic oleh desainer untuk menciptakan suatu gambaran *fan art*. Banyaknya *fan art* yang dibuat oleh penggemar disebabkan oleh suatu hal yang populer seperti video game, film, idola boyband korea, dan banyak lagi.

Seperti yang bisa kita lihat pada sosial media *facebook* atau *Instagram*, dan pada website atau situs seni digital yang terkenal seperti *deviantart*, *pixiv*, dan *fiverr*, sekarang *fan art* telah menyebar ke banyak *platform digital* yang bisa dijumpai setiap kalangan pada umumnya. *Fan art* dapat terjadi pada apa saja dan dimana saja asalkan terdapat penggemar, contohnya pada boyband korea yang sedang populer di indonesia yang memiliki banyak penggemar, dalam kasus ini *fan art* sangat berpengaruh ketika ada yang menjual aksesoris atau baju yang memiliki karya ilustrasi yang kreatif yang merupai boyband korea yang sangat populer tersebut.

Fan art awalnya dimulai dengan menggunakan ilustrasi diatas kertas atau non digital oleh penggemar sejak awal terjadinya *fan art*, setelah perkembangan zaman kebanyakan orang sekarang melakukan *fan art* dengan versi digital yang biasanya sering dibuat menggunakan adobe photoshop atau illustrator. Teknik pembuatan *character fan art* yang digunakan lebih sering ditemukan menggunakan dasar bitmap graphic dengan memanfaatkan aplikasi photoshop pada umumnya. Proses menmbuat *character art* di mulai dengan menggambar sketsa konsep ilustrasi, diteruskan dengan mewarnai sketsa dengan warna solid dan dilanjutkan dengan penambahan bayangan dan keterangan pada sisi-sisi tertentu sesuai kreatifitas desainer.

Banyaknya *fan art* digital telah mempengaruhi kalangan remaja supaya mengagumi dan ingin mempelajari mengenai *fan art* atau *digital art* itu sendiri. Remaja di bidang sistem informasi, desain grafis, dan khususnya untuk remaja yang hobi di bidang multimedia akan memperoleh pengetahuan mengenai pembuatan *fan art* dengan mempelajari dan mempratekkan sendiri menggunakan aplikasi digital seperti Adobe Photoshop. Dengan seringnya membuat *fan art* menggunakan aplikasi digital desainer tidak hanya menghasilkan

suatu karya, namun juga lebih mendalami penggunaan bitmap graphic seiring berjalannya waktu.

Dengan mengembangkan pembelajaran untuk masa kini bagi remaja di bidang multimedia dapat memanfaatkan *fan art* dalam kegiatan seperti kompetisi. Dengan mengadakan suatu kompetisi bagi para remaja untuk menciptakan *fan art* yang bagus akan meningkatkan keinginan remaja untuk melatih kemampuan penggunaan aplikasi digital dalam bidang multimedia.

Kesimpulan

Character fan art saat ini sudah sangat banyak ditemukan dimana-mana dalam bentuk digital art yang bisa dilihat pada sosial media dan website, dan juga dalam bentuk *merchandise*, poster, atau semacamnya. Pada umumnya pembuatan *Character fan art* dibuat berdasarkan graphic bitmap dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop seperti yang di bahas pada penelitian ini mengenai Desain Concept Character art dengan menggunakan bitmap graphic dengan studi kasus game mobile legends bang bang.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu dengan metode observasi. Peneliti mengamati *character fan art* yang ada pada website fan art dengan tujuan mempelajari cara pembuatan character fan art dengan contoh yang di ambil yaitu *character fan art* pada game mobile legends bang bang. Hasilnya character fan art yang dibuat pada umumnya menggunakan bitmap graphic dengan aplikasi Adobe photoshop. Jadi pada saat ini penggunaan bitmap graphic untuk membuat *character fan art* atau *concept art* yang lain masih sangat dibutuhkan dan berguna untuk menciptakan suatu karya digital yang baik.

Daftar Pustaka

- Apriatono, R. F., Wibowo, & Febriani, R. (2016). Perancangan Concept Art Berdasarkan Perang Diponegoro. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 6–11.
- Ayob, A. (2020). Effect of Divergent Thinking Models Based on Bitmap Graphical Sources Towards Student's Achievement in Exploring Fact Essay Writing Content. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(1), 87–92.
- Chaochu, X. (2019). The Current Issue of the Digital Game Concept Art Education for Chinese Undergraduates. *International Journal of Information and Education Technology*, 9(6), 419–422.
- Charles, P. K., Jyothi, K., Amulya, E., & Rani, P. S. (2020). Simultaneous Image Encryption and Compression using Adaptive Bit Plane. *International Journal of Advance Research and Innovation*, 8(2), 144–147.
- Harmony, M. (2018). *Perancangan Karakter dalam Game 2d "Maratoonz: Jakarta."* Universitas Multimedia Nusantara.
- Kusuma, R., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2019). Perancangan Entertainment Concept Art Berdasarkan Sejarah Puputan Margarana. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 9–18.
- Misbah Zainab. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Membuat Skets Grafik Fungsi Aljabar Sederhana pada Sistem KOORDINAT Kartesius Melalui Metode Problem Based Learning Misbah Zainab. *Jurnal Education and Economics*, 3(1), 66–78.
- Nadya. (2019). Studi Komparatif pada Tokoh Gatot Kaca dalam Permainan Digital "Mobile Legend Bang - Bang" DAN Komik "Garudayana" Karangan Is Yuniarto Dengan Pendekatan Semiotika. *Seminar Nasional Arsitektur, Budaya Dan Lingkungan Binaan*

(SEMARAYANA), 209–222.

- Pramudita, P. (2018). Retaknya Dualitas Struktur Wayang Dalam Karakter Gatotkaca Pada Permainan Dalam-Jaringan Mobile Legends : Bang Bang. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Dosen UNINDRA*, 92–99.
- Silva, F. C., de Castro, P. A. L., Junior, H. R., & Marujo, E. C. (2019). Mangan: Assisting Colorization of Manga Characters Concept Art Using Conditional GAN. *International Conference on Image Processing, ICIP*, 3257–3261.
- Zaharani, Y., Pramudita, P., Kurniasih, P., & Sukendro, G. (2020). Karakter Kadita dalam Mobile Legends Bang-Bang : Kajian Etnografi Visual. *Jurnal Desain*, 8(1), 52–60.