

# PENGEMBANGAN KARAKTER GAME DIVERSITY UNITES DALAM CONCEPT ARTBOOK

Muhammad Satya Wira Dharma

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya

email: [1wirasatyamails@gmail.com](mailto:1wirasatyamails@gmail.com)

Received:

10-07-2026

Reviewed:

10-07-2026

Accepted:

11-07-2026

**ABSTRAK :** Penelitian ini mengembangkan concept artbook untuk pengembangan karakter pada game indie Diversity Unites dengan tujuan memperkuat narasi, identitas visual, dan dokumentasi aset desain karakter. Diversity Unites merupakan sebuah video game yang dikembangkan oleh studio indie dari penulis yang berupa game 2D Platformer yang membawakan tema dan inspirasi yang ada di Indonesia. Concept art merupakan bentuk seni visual yang bertujuan menggambarkan gagasan, desain, ide, atau suasana dan ditampilkan secara visual, yang nanti dapat digunakan dalam pembuatan video game. Metode penelitian kualitatif, didukung analisis 5W1H serta pendekatan Produksi-Pasca Produksi; sumber data meliputi data primer (kuesioner pemain dan observasi permainan/aset) dan data sekunder (literatur, jurnal, dan referensi visual). Proses perancangan mencakup pengumpulan moodboard, sketsa, warna, tipografi, penyusunan layout, hingga finalisasi cetak sesuai spesifikasi produk. Hasil penelitian berupa artbook konsep yang memaparkan latar belakang, kostum tradisional terinspirasi daerah Indonesia, desain karakter. Kesimpulannya, artbook ini berhasil memperjelas identitas karakter, memperkaya narasi game, dan berfungsi sebagai media dokumentasi serta alat branding bagi developer indie.

**Kata Kunci:** Concept Artbook, Desain Karakter, Produksi Pasca Produksi, Buku Ilustrasi

**ABSTRACT :** *This study develops a concept artbook for character development in the indie game Diversity Unites, aiming to strengthen the game's narrative, visual identity, and documentation of character design assets. Diversity Unites is a 2D platformer video game developed by the author's indie*

*studio that draws its themes and inspirations from Indonesia. Concept art is a form of visual art intended to depict ideas, designs, concepts, or atmospheres visually, which can later be used in video game production. The research employs a qualitative methodology supported by 5W1H analysis and a Production–Postproduction approach; data sources include primary data (player questionnaires and observation of gameplay/assets) and secondary data (literature, journals, and visual references). The design process encompasses the collection of moodboards, sketches, color palettes, typography, layout composition, and print finalization according to product specifications. The study's outcome is a concept artbook presenting character backgrounds, traditional costumes inspired by Indonesian regions, and character designs. In conclusion, the artbook successfully clarifies character identities, enriches the game's narrative, and serves as both documentation media and a branding tool for the indie developer.*

**Keywords:** *Concept Artbook, Character Design, Production-Post Production, Illustration Book*

## PENDAHULUAN

Video game adalah suatu media aktivitas yang melibatkan interaksi antara pemain dengan aturan dan tujuan tertentu. Aktivitas ini biasanya diatur oleh sistem yang disebut peraturan atau *gameplay*. Sejak tahun 1950-an hingga kini, video game telah berevolusi dari eksperimen sederhana di laboratorium hingga menjadi industri multi-miliar dolar yang mencakup konsol, PC, mobile, hingga platform VR/AR. “Perkembangan ini dipacu oleh inovasi perangkat keras, distribusi digital, dan model bisnis baru seperti live service dan esports” (Caesar, 2015). Video game juga mengalami perkembangan yang signifikan. mulai dari perkembangan yang sederhana hingga mencapai industri penjualan game yang dapat menghasilkan hingga 24 miliar dolar Amerika di tahun 2016 (Siwek, 2017). Game Indie merupakan proyek video game yang pada umumnya bersifat eksperimental dengan anggaran yang kecil oleh sekelompok kecil individu (Mathews, 2016). Game indie sering dianggap laboratorium kreativitas industri game, di mana sebuah tim kecil belajar berinovasi tanpa struktur korporasi besar. Namun kebebasan itu datang dengan tantangan lain seperti anggaran terbatas, waktu pengembangan yang sempit, dan sumber daya manusia yang minim.

Karakter dalam sebuah video game berfungsi sebagai jembatan emosional yang menghubungkan pemain dengan dunia fiksi digital. Mereka bukan sekadar karakter pemain, melainkan sebuah elemen kunci yang menggerakkan narasi, membangun imersi, dan menanamkan motivasi pada pemain. Agar tercipta sebuah keterikatan emosional yang mendalam pada pemain, maka perancangan karakter harus mengintegrasikan aspek visual dan naratif. Michael J. P. Wolf bahkan menegaskan bahwa evolusi medium video game telah mentransformasi karakter dari ikon piksel sederhana menjadi entitas pencerita yang kompleks, mampu menyampaikan tema-tema besar seperti identitas, moralitas, dan konflik batin (Wolf, 2001). Karakter yang kuat mampu meningkatkan retensi pengguna, membangun ikatan emosional pemain, serta menguatkan identitas game. Karakter yang dikembangkan dengan baik mampu menjadi media representasi budaya yang efektif (Slamet Affandi, 2024).

Diversity Unites merupakan sebuah video game indie yang dikembangkan oleh sebuah studio *indie* dari penulis yang berupa game 2D Platformer yang membawakan tema latar belakang dari persatuan yang ada di Indonesia. Dengan tema persatuan Indonesia, game Diversity Unites juga dilengkapi dengan visual serta karakter dengan latar belakang yang terinspirasi dari beberapa daerah yang terdapat di Indonesia.

Concept art merupakan sebuah bentuk seni visual yang bertujuan untuk menggambarkan gagasan, desain, ide, atau suasana dan ditampilkan secara visual, yang nantinya dapat digunakan dalam pembuatan video game (Tanuwijaya, 2020). Pembuatan concept art dalam pengembangan video game memiliki tujuan utama untuk menggambarkan ide-ide visual yang abstrak menjadi gambar konkret yang dapat dipahami oleh seluruh tim pengembang. Pembuatan concept art dalam pengembangan video game memiliki tujuan utama untuk menggambarkan ide-ide visual yang abstrak menjadi gambar konkret yang dapat dipahami oleh seluruh tim pengembang. Tujuannya mencakup visualisasi gagasan, desain karakter dan lingkungan, komunikasi visual, serta eksplorasi desain. Manfaat dari pembuatan concept art termasuk menjaga konsistensi visual dalam game, meningkatkan efisiensi waktu dan biaya dengan mengurangi kebutuhan revisi pada tahap produksi, memberikan inspirasi dan motivasi kepada tim pengembang, serta menyediakan dokumentasi visual yang dapat dijadikan referensi sepanjang proses pengembangan. Dengan adanya concept art yang matang, pengembang game dapat memastikan bahwa visi kreatif mereka diimplementasikan dengan baik dalam produk akhir yang menarik dan konsisten.

Berdasarkan pemaparan latar belakang terdapat tujuan dari bagaimana konsep pengembangan, proses, serta hasil dari pengembangan karakter dalam game indie Diversity Unites dalam media artbook. Dengan harapan dapat mengembangkan kekurangan sisi latar belakang dan desain visual, serta dapat bermanfaat baik secara teoritis, maupun secara praktis.

#### **METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)**

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif untuk mendeskripsikan dan menggali data seputar Diversity Unites sebagai bahan penyusunan artbook. Data yang dikumpulkan berupa data visual dan informasi seputar game Diversity Unites dan data yang relevan dengan perancangan artbook. Data diperoleh dengan melakukan studi literatur melalui jurnal, website, dan artikel yang terkait dengan perancangan artbook. Objek penelitian ini adalah pengembangan desain dan latar belakang karakter game Diversity Unites dalam media artbook. Penelitian ini dilakukan kepada audiens dengan kegemaran dan minat pada game berusia 15-25 tahun sesuai dengan segmentasi pengguna yang menjadi sasaran game Diversity Unites. Metode penelitian juga didukung dengan metode 5W1H sebagai metode analisis data untuk mengetahui kebutuhan serta efektifitas dari perancangan artbook dan menjawab permasalahan yang ditemui.

Metode penelitian itu kemudian diterapkan dalam metode Produksi Pasca Produksi. Produksi Pasca Produksi merupakan sebuah metode yang menyelesaikan masalah dengan berfokus pada pemahaman terhadap kebutuhan dan perasaan pengguna melalui pendekatan yang kreatif. Dalam metode penelitian ini terbagi menjadi tiga tahapan utama dengan sebelum produksi, produksi, dan pasca produksi serta testing. Pada tahapan proses tersebut peneliti akan memahami pandangan dan kebutuhan dari audien, kemudian menguraikannya menjadi sebuah data, lalu dikumpulkan untuk dijadikan sebuah ide kreatif yang menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, untuk kemudian dibuat sebuah konsep rancangan yang akan menerima feedback dan validasi, lalu pada tahapan testing semua data dan aset yang sudah tervalidasi akan diterapkan ke media artbook.

## KERANGKA TEORETIK

Desain karakter di video game menyelaraskan aspek visual dan naratif meliputi proses konseptualisasi, visualisasi, dan pengembangan naratif untuk menciptakan sosok yang mudah dikenali sekaligus mampu membangun ikatan emosional dengan pemain. Proses ini mencakup pemilihan siluet, proporsi tubuh, hingga detail kostum dan aksesoris yang mencerminkan identitas, latar belakang, dan peran karakter dalam permainan (S.W. & Almanfaluthi, 2017). Selain itu, model Research and Development PPE (Planning, Production, Evaluation) menekankan pentingnya iterasi berulang sejak tahap konseptual hingga prototipe akhir untuk memastikan keselarasan karakter dengan kerangka cerita dan mekanik gameplay (Malik, Rachmawati, & Parman, 2024).

Game indie didefinisikan sebagai produk yang dikembangkan secara mandiri tanpa dukungan penerbit besar, sehingga kebebasan kreatif menjadi modal utama. Keunikan sering muncul dari gaya seni khas, pendekatan gameplay eksperimental, dan narasi yang berani mengambil tema-tema nisbi (Faskayana, 2023). Minimnya aspek kreatif visual di judul indie, yang mencerminkan tantangan riset budaya dan desain inklusif bagi tim terbatas. Kondisi ini menimbulkan dilema antara kedalaman karakter dan batasan teknis, serta menuntut desainer multitasking pada aspek desain, manajemen, dari video game tersebut.

Keberagaman dalam karakter game indie telah menjadi wacana penting untuk menciptakan inklusivitas dan menjadi faktor kunci untuk mencerminkan audiens global dan memperkaya cerita. Desain karakter multirasial, inklusif gender, hingga karakter penyandang disabilitas membantu membangun kedalaman narasi dan memperluas daya tarik (Hutt, 2022). Selain itu, keberagaman menunjukkan bahwa pemain semakin mencari game yang menampilkan spektrum identitas luas, karena hal ini dapat meningkatkan empati, keterikatan emosional, dan rasa diwakili dalam dunia virtual.

Artbook adalah publikasi kuratorial yang menggabungkan konsep awal, sketsa, breakdown visual, dan lore naratif yang mendalam. Artbook dalam konteks video game berfungsi sebagai parateks visual yang mendokumentasikan proses desain karakter, latar, hingga sketsa awal. Medium ini tidak hanya menyajikan artwork final, tetapi juga commentary dan lore tambahan yang memperdalam pemahaman pemain terhadap kepribadian dan motivasi karakter (Rahman & Faisal, 2023). Dalam konteks DKV menunjukkan bahwa artbook mampu memperjelas konsep semirealis karakter folklorik, meningkatkan pemahaman latar budaya hingga 70% pada pembaca studi kasus mereka (Pradesta & Aryanto, 2020).

Layout dalam desain merupakan penempatan elemen-elemen dalam suatu bidang untuk mendukung konten atau pesan yang dibawa. Menurut Rustan (Rustan, 2009) Layout dapat didefinisikan sebagai pengaturan elemen desain pada suatu media dengan tujuan memperkuat konsep atau pesan yang ingin disampaikan. Di area Desain Komunikasi Visual layout adalah salah satu proses dapat digambarkan bahwa desain merupakan arsiteknya sedangkan layout sebagai yang melaksanakan proses pengerjaannya.

Tipografi merupakan suatu teknik untuk menyusun huruf hingga merangkainya ke dalam satu kesatuan kalimat (Wahyuningsih, 2015). Warna memiliki sebuah fungsi yang krusial dalam kehidupan manusia,, mulai dari untuk mengenali bentuk dari objek, untuk menunjukkan motif dan tekstur, menggambarkan sebuah emosi, menentukan temperature, dan juga untuk mengkomunikasikan sebuah pesan tertentu (Surianto, 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

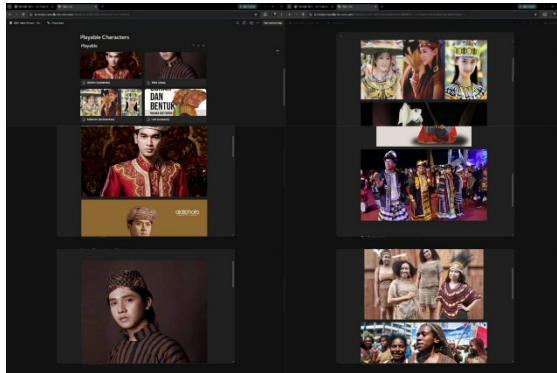
### 1. Pengumpulan Data Kuesioner

| No | Pertanyaan                                                                                                                                    | Hasil                                     |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1  | Apakah latar belakang cerita karakter dalam game sudah jelas?                                                                                 | 18 responden menjawab sangat tidak setuju |
| 2  | Apakah desain visual karakter cukup mencerminkan latar belakang dalam narasi?                                                                 | 14 responden menjawab tidak setuju        |
| 3  | Apakah desain visual karakter cukup menarik?                                                                                                  | 20 responden menjawab setuju              |
| 4  | Apakah motivasi karakter dalam narasi game cukup mudah untuk dipahami?                                                                        | 16 responden menjawab sangat tidak setuju |
| 5  | Apakah desain kostum dan aksesoris dari karakter digambarkan dengan cukup jelas?                                                              | 15 responden menjawab setuju              |
| 6  | Apakah desain karakter dirasa kurang konsisten dan membingungkan?                                                                             | 16 responden menjawab tidak setuju        |
| 7  | Apakah alur cerita dalam game cukup mudah untuk dipahami?                                                                                     | 15 responden menjawab sangat tidak setuju |
| 8  | Apakah lore atau cerita dalam game cukup mudah untuk dipahami?                                                                                | 21 responden menjawab sangat tidak setuju |
| 9  | Setelah menjawab pertanyaan diatas, apakah anda setuju dengan dibuatkannya artbook sebagai bentuk pengembangan karakter dan narasi dari game? | 17 responden menjawab sangat setuju       |

Kuesioner dilakukan untuk menggali dan memahami tentang game Diversity Unites, mengidentifikasi masalah terkait narasi dan latar belakang karakter dan menentukan konsep yang akan dikembangkan. Kemudian dilanjutkan dengan proses observasi yang dilakukan mengumpulkan konsep visual dari karakter game.

## 2. Produksi

Proses produksi dimulai setelah mendapatkan jawaban dari kuesioner yang diberikan kepada audien dan mengumpulkan konsep dan referensi untuk ide dasar dengan berdiskusi Bersama melalui software yang membantu komunikasi dengan mudah seperti notion. Kemudian dikumpulkan ide dan konsep dasar serta moodboard untuk menjadi referensi acuan untuk inspirasi pengembangan dari masing-masing karakter. Dimulai dengan overview sebagai game 2d platform dengan lima karakter, kemudian dilanjutkan dengan brainstorming ide dan mencari referensi untuk pengembangan visual. Mulai mencari dan menggabungkan gambar referensi ide untuk mengembangkan sebuah konsep dasar dari visual karakter yang diinginkan.



Gambar 1. Moodboard dan Sketsa karakter

Pada tahap ini dilakukan pemilihan warna yang akan lebih dominan digunakan dalam desain visual ini, dengan penggunaan color palette untuk menyusun warna yang dipilih. Warna yang dominan digunakan yaitu warna dengan bernuansa alam atau earthy tone.



Gambar 2. Color palette

Pada perancangan artbook ini, peneliti menggunakan 3 jenis font berbeda untuk digunakan pada bagian judul dan isi penjelasan pada artbook.

**GOTHAM**  
**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**

**MARCELLUS**  
**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**

**POPPINS**  
**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**

Gambar 3. Font Gotham, Marcellus, dan Poppins

Font pertama yang digunakan adalah font Gotham. Sebuah font sans serif yang memiliki bentuk stroke tebal dan rapi, sehingga memberikan kesan tegas dan minimalis. Font kedua yaitu font Marcellus. Sebuah font serif yang memiliki ujung stroke yang melebar, sehingga memberikan yang klasik namun sederhana. Font ketiga yang digunakan yaitu font Poppins. Sebuah font sans serif yang memiliki ujung stroke yang ramping dan tegas, sehingga memberikan kemudahan sebagai untuk bagian deskriptif.

Mulai dari cover akan menampilkan beberapa karakter yang ada. Kemudian menampilkan ilustrasi dari kelima karakter yang ada yaitu Dahlan, Maharati, Filiyana, Lalo, dan Tirta. Selain itu ada juga deskripsi singkat dari setiap karakter. Kemudian ada pula ilustrasi narasi yang ditampilkan dalam gaya manga atau anime jepang.

### 3. Pasca Produksi

Setelah hasil desain visual disetujui oleh game artist Vallerie dan game designer Zalfandi dengan tim hasil ilustrasi final dengan line art, warna, dan juga shading, setiap karakter dibuat dengan pose dan ilustrasi latar belakang masing-masing. Dan dilanjutkan dengan Menyusun hasil final ilustrasi dan juga tipografi yang diperlukan dalam susunan atau layout. Dan setelah itu, dilanjutkan dengan memproses pada proses percetakan sesuai dengan spesifikasi.

#### 1) Cover artbook dan contents



Gambar 4. Cover dan contents

#### 2) Kumpulan halaman story



Gambar 5. Kumpulan halaman story

#### 3) Kumpulan halaman karakter



Gambar 6. Kumpulan halaman karakter

#### 4) Kumpulan lore page



Gambar 7. Kumpulan lore page

#### 4. Evaluasi

| No | Pertanyaan                                                                    | Hasil                               |
|----|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 1  | Apakah latar belakang cerita karakter dalam game sudah jelas?                 | 13 responden menjawab sangat setuju |
| 2  | Apakah desain visual karakter cukup mencerminkan latar belakang dalam narasi? | 14 responden menjawab sangat setuju |
| 3  | Apakah motivasi karakter dalam narasi game cukup mudah untuk dipahami?        | 14 responden menjawab sangat setuju |

|   |                                                                                  |                                     |
|---|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 4 | Apakah desain kostum dan aksesoris dari karakter digambarkan dengan cukup jelas? | 13 responden menjawab sangat setuju |
| 5 | Apakah desain karakter dirasa kurang konsisten dan membingungkan?                | 13 responden menjawab tidak setuju  |
| 6 | Apakah alur cerita dalam game cukup mudah untuk dipahami?                        | 16 responden menjawab sangat setuju |
| 7 | Apakah lore atau cerita dalam game cukup mudah untuk dipahami?                   | 13 responden menjawab setuju        |

Proses kuesioner melalui Google Form dengan 24 responden mendapatkan hasil 54.17% setuju dengan latar belakang cerita karakter dalam game sudah jelas, 58.33% setuju dengan desain visual karakter cukup mencerminkan latar belakang dalam narasi, 62.50% setuju motivasi karakter dalam narasi game cukup mudah untuk dipahami, 54.17% setuju desain kostum dan aksesoris dari karakter digambarkan dengan cukup jelas, 54.17% tidak setuju desain karakter dirasa kurang konsisten, 66.67% setuju alur cerita dalam game cukup mudah untuk dipahami, dan 54.17% setuju lore atau cerita dalam game cukup mudah untuk dipahami

## SIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini tidak perlu ada kutipan. Pengembangan karakter game Diversity Unites dalam concept artbook cukup berhasil untuk menghadirkan visual karakter yang merefleksikan inspirasi yang mirip dengan budaya daerah sehingga cukup memperkuat identitas visual game. Keterbacaan narasi mulai dari lore, motivasi dan latar belakang karakter, masih belum konsisten untuk Sebagian audien dengan hasil kuesioner yang menunjukkan masih adanya kebingungan. Artbook berpotensi untuk menjadi salah satu media dokumentasi dan promosi jika dilengkapi dengan penjelasan yang lebih lengkap, rapi dan sistematis. Beberapa saran penting yang diperlukan mulai dari perbaikan produk artbook, penelitian lanjutan, serta pengembangan akademis. Memperjelas narasi karakter dengan menambahkan ringkasan latar beserta timeline singkat. Menambahkan bagian lore yang lebih terstruktur yang menjelaskan lebih detail symbol, istilah, dan inspirasi yang terdapat di dalamnya. Menegaskan visual pada desain kostum dan penjelasan dari setiap maknanya. Mengoptimalkan layout dan tipografi yang digunakan untuk meningkatkan keterbacaan dengan hierarki yang lebih konsisten. Melakukan uji audien sebelum tahapan pencetakan dan juga melakukan penelitian lanjutan yang dapat mengukur dampak artbook terhadap pemahaman budaya pemain menggunakan metode produksi post produksi

## REFERENSI

- Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games . *Journal of Animation and Games Studies*.
- Faskayana, M. M. (2023). MENGEMBANGKAN MODEL BISNIS UNTUK PERTUMBUHAN STUDIO GAME INDIE: STUDI KASUS DAUN KOMPAK.
- Hutt, S. (2022). *The Representation Of Diversity In Video Games*. From eCommerce Fastlane: <https://ecommercefastlane.com/the-representation-of-diversity-in-video-games/>

- Malik, R. A., Rachmawati, I., & Parman, S. (2024). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK "HEART AT WAR" . *Jurnal Synakarya*.
- Mathews, C. C. (2016). How Are Modern Video Games Marketed. *The Computer Games Journal*.
- Pradesta, E., & Aryanto, H. (2020). GAYA SEMIREALIS SEBAGAI INSPIRASI PERANCANGAN CHARACTER CONCEPT ART GAME FANTASI BERBASIS LEGENDA NUSANTARA. *Jurnal Barik*, Vol. 1 No. 3.
- Rahman, A., & Faisal, D. (2023). PERANCANGAN ARTBOOK VISUAL KARAKTER KABA ANGGUN NON TONGGA.
- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- S.W., H. K., & Almanfaluthi, B. (2017). Character Design in Games Analysis of Character Design Theory. *Journal of Game, Game Art, and Gamification* vol.02 No.02.
- Siwek, S. E. (2017). *Video In The 21st Century : 2017 report*.
- Slamet Affandi, E. R. (2024). Analisis Karakter Dalam Game Online sebagai Wahana Wawasan.
- Surianto, R. (2019). *Warna (Buku 1)*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM PRESS.
- Wolf, M. J. (2001). *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press.