

ABSTRAK

Meyka Kuala (625150063)

PERANCANGAN CONCEPT ART GAME BERJUDUL "JUMP,BUNN!", PADA AMCO CREATIVE AGENCY , UNTUK ANAK BERUSIA 7-11 TAHUN.

Mobile game adalah sebuah platform permainan interaktif melalui *smartphone* yang melibatkan pemain merasakan dunia dalam game. Menjamurnya pengguna *smartphone* memberikan kesempatan baik bagi pengembang mobile game. Namun, hal tersebut juga berarti menjamurnya aplikasi mobile game, karena itu perlu adanya promosi untuk menarik minat masyarakat. Metode yang digunakan dalam perancangan buku concept art ini adalah metode kualitatif, yaitu teknik pengumpulan data berdasarkan data primer dan sekunder. Data primer adalah teknik pengumpulan data yang diperoleh dari sumber asli seperti buku, narasumber, jurnal maupun literatur. Data-data tersebut antara lain: tipologi *video game*, *model concept art*, style karakter dan desain *environment* untuk *game*. Sedangkan data sekunder yaitu pengumpulan data dari berbagai sumber yang sudah ada, seperti kepustakaan atau media lainnya. Data tersebut antara lain: artikel atau berita mengenai perkembangan *video game* di Indonesia dan dokumentasi yang berkaitan dengan perancangan baik didapat melalui internet maupun pribadi. *Concept art* yaitu panduan yang didalamnya berisikan materi aset visual dan keterangan elemen-elemen *concept art* untuk sebuah *game*. Perancangan buku *concept art* ini dikerjakan dengan mengolah semua data yang didapat menjadi elemen-elemen *concept art* yaitu karakter, *environment* dan obyek lainnya. Elemen-elemen concept art tersebut dikerjakan dengan menggunakan aplikasi gambar digital 2D untuk *Artbook* dan 3D untuk *asset game*, oleh sebab itu proses menggambar yang dilalui adalah sketsa, outline, menentukan warna dasar, shading dan terakhir pemberian efek atau finishing. Buku concept art ini bertujuan sebagai media promosi juga acuan bagi pengembang game, programmer dan artist dalam industri game.

Kata kunci: *concept art*, *mobile game*, karakter, promosi, asset.