

Media : Jawa Pos

Tanggal : 1/11/2015

Halaman : 29

Rubrik : Metropolis

Kolom : Berita

Program Studi/ Unit : DKV

Rudy Siswanto, Ilustrator Game yang Karyanya Bertebaran di Mancanegara

Impikan PH untuk Menampung Para Ilustrator

Bermula dari hobi akhirnya menjadi profesi. Itulah yang dialami Rudy Siswanto. Penggemar *game* *Dungeon and Dragons* itu kini menjadi ilustrator yang karyanya bertebaran di mancanegara.

IRA KURNIASARI

RUDY kecil memang sangat menyukai *game*. Kala itu, yang menjadi favoritnya adalah *Dungeons and Dragons*. Saking gilanya dengan permainan dalam *video game* yang membutuhkan strategi tersebut, dia bercita-cita bisa membuat *game* yang sama.

Cita-cita itu masih tertanam sampai Rudy berkuliah di UK Petra Surabaya.

Apalagi ketika dia ambil bagian dalam sebuah *event* Pekan Komik Nasional dan bertemu dengan orang-orang hebat di bidang gambar. Salah seorang adalah komikus terkenal Admira Wijaya. "Sejak saat itulah, *skill artwork* makin saya pertebal," kata lulusan Desain Komunikasi Visual UK Petra tersebut.

Selang setahun setelah kelulusan, Rudy bekerja di Caravan Studio, Jakarta. Caravan itu adalah *production house* yang sering dibayar untuk membuat *game*, animasi, komik, maupun iklan. Di tempat tersebut,

dia menggarap *game-game* yang dipasarkan ke Amerika Serikat dan Eropa. Di studio itu pula, Rudy akhirnya menggarap *game* yang sering dirinya mainkan dulu, *Dungeon and Dragons*.

Kini, pria 30 tahun tersebut memilih *stay* di Surabaya. Dia menempati *forward factory* di Spazio lantai 7 sebagai tempat kerjanya. Dari Surabaya, dia mengerjakan semua kewajiban di Caravan Studio dan mengirimnya lewat *e-mail*. "Sekarang akses pengiriman lebih mudah. Saya memilih di Surabaya saja," ujar tutor di Universitas Ciputra itu.

Di Caravan Studio, tugas Rudy adalah memvisualkan karakter yang bakal menjadi tokoh dalam sebuah *game*.

Proses awalnya dimulai dengan melihat *brief* atau kesimpulan dari klien. *Brief* itu yang mengantarkan Rudy memahami detail karakter yang akan dibuat. Mulai bentuk karakter, jenis senjata, *setting*, tempat tinggal, hingga seragamnya.

Dari *brief*, ide berkembang menjadi gambar dan *artwork* (karya-karya ilustrasi) yang pernah dia lihat. Setelah itu, dia membuat sketsa digital, dilanjutkan pewarnaan serta proses akhir. Lama pembuatan karakter bergantung pada tingkat kerumitan dan detail tokoh itu. Namun, rata-rata Rudy membutuhkan waktu 2-3 hari.

"Dalam pembuatan karakter, saya selalu menghindari *searching* di Google. Memang tidak ada karya yang orisinal, tapi internet itu bisa membuat karakter tidak fokus," jelas Rudy yang mengerjakan karya-karyanya dengan

Adobe Photoshop.

Tujuh tahun bekerja di Caravan, Rudy kini dikenal sebagai *senior artist*. Sampai sejauh ini, Rudy tidak pernah menghitung jumlah karya yang telah dia buat. Saat kembali ke Surabaya, dia merasa banyak hal yang bisa dibuat. Selain sebagai ilustrator di Caravan Studio, dia menjadi *freelance illustrator*.

Agarseimbang, dia juga menggarap proyek idealis. Contohnya, buku bertajuk *Mix* yang dia garap bersama temannya. Rudy mengatakan, *Mix* adalah buku idealis yang berisi karakter-karakter rekaan. Dalam dua bulan, dia mampu membuat 30 karakter.

Bila diperhatikan, kebanyakan karakter yang dibuat Rudy berjenis hewan. Binatang itu diadopsi menjadi karakter yang beringas dan keren dengan senjata beragam. Di dalamnya juga ada unsur *storytelling*.

"Saya suka kalau menggambar

binatang. Proyek idealis ini jadi semacam portofolio saya," ujar pria kelahiran 6 Agustus 1985 tersebut.

Rudy juga menyukai kegiatan mengajar. Menurut dia, kegiatan itu merupakan bagian dari belajar. Upaya berbagi ilmu ke orang lain adalah proses mengulang. Semakin sering informasi itu diulang akan mempertajam ilmu itu sendiri. "Sebelum di UC, dulu saya menjadi asisten dosen di UK Petra," kata Rudy.

Karena keinginannya untuk selalu berbagi itu, dia pernah mengadakan *workshop* di Nanyang, Singapura. Di sana dia bercerita mengenai pengalaman bekerja di Caravan Studio dan proyek yang telah dikerjakan.

Selain mengajar, Rudy menggarap proyek kolaborasi bersama komikus asal Amerika, Namanya Sam Henri. Dalam proyek tersebut, Rudy mendapat bagian membuat poster komik Kung Fury buatan Sam. "Proyek kolaborasi ini bisa menambah banyak pengalaman.

Media :

Tanggal :

Halaman :

Rubrik :

Kolom :

Program Studi/ Unit :

Apalagi, sekarang ini bukan zaman individual," papar Rudy.

Dengan sebarek aktivitas tersebut, Rudy mengaku masih ada waktu untuk membuat karya bagi dirinya sendiri. Setelah semua kewajibannya selesai, biasanya Rudy mencicil membuat karakter dengan *painting surrealis*. "Selalu ada waktu untuk bersenang-senang dan saya tidak mengandalkan *mood*," ujar Rudy.

Terkait dengan kepulangannya ke Surabaya, Rudy mengaku berkeinginan membuat *production house* (PH). Harapannya, PH itu akan menampung seniman dan membuat *game* yang tidak kalah dengan pembuat *game* lain.

'Saya merasa Surabaya ini mempunyai banyak seniman andal. Sayangnya, mereka harus bekerja di bidang yang berbeda. Saya ingin mempunyai wadah untuk mereka berkarya," ungkap Rudy yang kini mengajar mata kuliah *visual communication design* di UC itu. (* / c7 / fat)



SENIOR ARTIST: Rudy Siswanto menunjukkan beberapa karakter ilustrasi game karyanya.

CANDRA SATWIKAJAWA POS