



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN KARAKTER

MMORPG “VEDAS”

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Cindy Handoyo
NIM : 11120210009
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cindy Handoyo

NIM : 11120210009

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

Perancangan Karakter MMORPG “Vedas”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 30 Juni 2015

Cindy Handoyo



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
Perancangan Karakter MMORPG “Vedas”

Oleh

Nama : Cindy Handoyo

NIM : 11120210009

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 30 Juni 2015

Pembimbing

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Penguji

Ketua Sidang

M. Cahya M. Daulay, M.Ds.

Agatha Maisie T., S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang maha Esa atas berkatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Pemilihan topik ini dikarenakan penulis mengamati desain-desain karakter pada MMORPG yang sudah tidak mempunyai karakter yang kuat dan ciri khasnya. Karakter mengambil peran penting dalam sebuah film/game. Sehingga pengetahuan akan dasar dan teknik untuk mendesain karakter diperlukan untuk merancang sebuah desain karakter yang kuat. Penyusunan laporan tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan program Sarjana Strata I Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas multimedia Nusantara.

Laporan tugas akhir ini diharapkan dapat membantu dan menambah pengetahuan untuk para *concept artist* yang berfokus pada karakter terutama untuk MMORPG. Banyak hal yang perlu diperhatikan ketika merancang sebuah karakter dari riset sampai dengan rancangan yang dihasilkan. Pemahaman akan hal-hal yang penting dalam merancangan sehingga dapat mengurangi kesalahan dan merancang sebuah karakter dengan karakteristik yang kuat.

Selama proses perancangan karakter ini, penulis mendapatkan banyak pengetahuan tentang merancangan sebuah karakter dan merasakan sebuah perbedaan yang besar ketika merancang dengan dasar dan teknik yang diberikan oleh para ahli. Hal-hal yang sepertinya kecil, tetapi berdampak besar kepada hasil rancangan nantinya. Penulis juga merasakan masalah pembagian waktu dan

kedisiplinan dalam mengerjakan tugas akhir ini, maka pembuatan *timeline* dan *milestone* sangat berguna bagi penulis untuk tetap menyesuaikan proses produksi agar selesai tetap pada waktunya.

Menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulusnya kepada :

Urutan nama sebagai berikut:

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, yang memberikan masukan-masukannya dalam menyelesaikan laporan dan tugas akhir ini.
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberikan masukan serta pencerahan kepada penulis sehingga laporan dan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Dra.Setianingsih Purnomo, M.A., selaku dosen yang telah memberikan pengetahuan tentang cerita mitologi hindu dan bersedia meminjamkan bukunya.
4. Teman-teman seperjuangan yang juga mengerjakan tugas akhir.
5. Papa, Mama dan keempat kakak penulis, yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam menyusun laporan tugas akhir ini.

Tangerang, 30 Juni 2015

Cindy Handoyo



ABSTRAKSI

Sebuah game membutuhkan sebuah desain visual yang bisa menerjemahkan ide dan cerita game secara efektif. Desain visual ini dapat berkomunikasi melewati bentuk, warna dan pencahayaan yang bisa memicu emosi pada para pemain. Mood dan emosi yang ditunjukkan adalah fokus utama yang ingin diterapkan dalam sebuah *concept art* untuk memberikan sebuah kesan dan ide dari sebuah film atau game. Sudah banyak MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) bertema fantasi dimana visual dan desain karakternya mempunyai persamaan antara satu sama yang lain dan menimbulkan rasa jenuh bagi para pemain yang sudah sering memainkan MMORPG bertema fantasi.

MMORPG berjudul Vedas ini mengambil ide cerita dari mitologi hindu yang mengisahkan perang antara *Deva* dan *Asura*. Namuchi adalah Asura yang berarti seorang dewa jahat yang terkenal akan kekuatannya yang luar biasa, merebut kota Amravati dari para dewa dan bahkan dewa Indra tunduk di bawah kekuasaannya. Karena itu, para dewa membutuhkan bantuan dari manusia untuk menyelamatkan dunia dewa dan mencegah Namuchi untuk menghancurkan dunia manusia.

Kata kunci: MMORPG, visual, *concept art*, Hindu, mitologi

UMMN

ABSTRACT

Game requires a visual design that can effectively translate the ideas and stories of the game. The visual design can communicate through shape, color and lighting which can get the emotion of the player. Mood and emotion refers to the main focus in concept art for giving the impression and idea of a film or game. There are a lot fantasy themed MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) games that have visual dan character design that have a similar with each other and create a feeling of saturation for players who have often played fantasy themed MMORPG game.

Vedas is an MMORPG game that based on stories of hindu mythology about the war between Deva and Asura. Namuchi is an asura, the well-known bad god for his mighty power, seize Amravati from the Devas and god Indra also subordinate to his authority back then. Therefore, the Devas requires the help from the humans to save the world of the god and also prevent namuchi to destroy the world of the humans.

Keywords: MMORPG, visual, concept Art, Hindu, mythology

U M N

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| ABSTRAKSI..... | viii |
| ABSTRACT | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4. Tujuan Tugas Akhir | 3 |
| 1.5. Manfaat Tugas Akhir | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 4 |
| 2.1. MMORPG | 4 |
| 2.1.2. Formula MMORPG | 6 |
| 2.2. <i>Concept Art</i> | 8 |
| 2.3. Desain Karakter | 11 |
| 2.3.1. <i>The Bone Structure of a Character</i> | 15 |
| 2.4. Mengembangkan Ide Dasar dalam Mendesain Karakter | 16 |
| 2.4.1. <i>Shape</i> dan Siluet..... | 16 |
| 2.4.2. <i>Gestur dan Figure</i> | 19 |
| 2.4.3. Warna..... | 20 |
| 2.5. Hal Penting dalam Game Concept Art | 25 |
| 2.6. Semi Realis | 30 |
| 2.7. Budaya dan Desain..... | 31 |
| 2.8. Ras di India | 32 |

| | |
|---|-----------|
| 2.9. Sistem Kasta di India..... | 37 |
| 2.10. Busana India..... | 39 |
| 2.10.1. Sari..... | 39 |
| 2.10.2. <i>Dhoti</i> dan <i>Lungi</i> | 49 |
| 2.10.3. <i>Sherwani</i> | 51 |
| 2.10.4. <i>Uttariya</i> | 52 |
| 2.10.5. Hiasan Kepala di India..... | 53 |
| 2.10.6. Perhiasan di India..... | 55 |
| 2.10.7. Alas Kaki di India..... | 55 |
| BAB III..... | 58 |
| METODOLOGI..... | 58 |
| 3.1. Gambaran Umum..... | 58 |
| 3.2. Konsep..... | 59 |
| 3.2.1. Kshatriya..... | 60 |
| 3.2.2. Asaan..... | 62 |
| 3.2.3. Brahmin..... | 64 |
| 3.2.4. Shaman..... | 66 |
| 3.3. Siluet..... | 68 |
| 3.4. Sketsa dan Perencanaan Warna..... | 73 |
| 3.5. Karakter..... | 77 |
| 3.5.1. Badan dan Wajah..... | 85 |
| 3.6. <i>Layout</i> | 91 |
| BAB IV ANALISIS..... | 92 |
| 4.1. Penerapan Busana India dalam Perancangan Karakter..... | 92 |
| 4.2. Kshatriya..... | 93 |
| 4.3. Asaan..... | 96 |
| 4.4. Brahmin..... | 99 |
| 4.5. Shaman..... | 102 |
| 4.6. Bentuk Siluet dan Gestur..... | 105 |

| | |
|---|--------------|
| 4.7. Kelebihan dan Kelemahan Kelas | 109 |
| 4.8 Studi Komparatif..... | 112 |
| BAB V..... | 119 |
| PENUTUP..... | 119 |
| 5.1. Kesimpulan | 119 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | xviii |
| LAMPIRAN A : KARTU KONSULTASI BIMBINGAN..... | xxii |



UMN

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|--------------|---|----|
| Gambar 2.1. | Dungeons and Dragons..... | 4 |
| Gambar 2.2. | Genesis | 5 |
| Gambar 2.3. | Ultima Online..... | 6 |
| Gambar 2.4. | Snow White..... | 8 |
| Gambar 2.5. | Dwarfs | 9 |
| Gambar 2.6. | The Last of Us | 10 |
| Gambar 2.7. | Contoh Karakter Aneh..... | 12 |
| Gambar 2.8. | Kuisoner 3 dimensi karakter..... | 15 |
| Gambar 2.9. | Bentuk Karakter | 16 |
| Gambar 2.10. | Pemalu..... | 17 |
| Gambar 2.11. | Desain Siluet..... | 18 |
| Gambar 2.12. | Gestur | 19 |
| Gambar 2.13. | Hue | 21 |
| Gambar 2.14. | <i>Value</i> | 22 |
| Gambar 2.15. | <i>Intensity</i> | 23 |
| Gambar 2.16. | Referensi Karakter..... | 26 |
| Gambar 2.17. | Fungsi Desain..... | 27 |
| Gambar 2.18. | <i>Big Picture</i> | 28 |
| Gambar 2.19. | Detail Desain | 29 |
| Gambar 2.20. | <i>Semi Realism</i> | 30 |
| Gambar 2.21. | Komponen Sari..... | 40 |
| Gambar 2.22. | Variasi Sari Dikenakan di Bagian Kepala | 41 |
| Gambar 2.23. | Variasi sari di bagian bahu | 42 |
| Gambar 2.24. | Variasi Membungkus Sari | 42 |
| Gambar 2.25. | Variasi Melipat Sari..... | 43 |

| | |
|--|----|
| Gambar 2.26. Variasi Menyelipkan Sari | 43 |
| Gambar 2.27. Bengali | 44 |
| Gambar 2.28. Gujarati..... | 45 |
| Gambar 2.29. Maharashtraian..... | 46 |
| Gambar 2.30. Tamilian..... | 47 |
| Gambar 2.31. Lehenga <i>Choli</i> | 48 |
| Gambar 2.32. <i>Dhoti</i> | 49 |
| Gambar 2.33. <i>Lungi</i> | 50 |
| Gambar 2.34. Sherwani..... | 51 |
| Gambar 2.35. Uttariya..... | 52 |
| Gambar 2.36. Turban | 54 |
| Gambar 2.37. Chappal..... | 56 |
| Gambar 2.38. <i>Jutti</i> | 56 |
| Gambar 2.39. Khapusa | 57 |
| Gambar 2.40. Paduka | 57 |
| Gambar 3.1. Proses Perancangan | 58 |
| Gambar 3.2. Kostum Prajurit Rajput..... | 60 |
| Gambar 3.3. Akshamala (http://static.flickr.com/106/291858438_3efeca9b4a.jpg)..... | 65 |
| Gambar 3.4. Khatvanga..... | 67 |
| Gambar 3.5. Siluet Laki-laki Kshatriya..... | 69 |
| Gambar 3.6. Siluet Perempuan Kshatriya | 69 |
| Gambar 3.7. Siluet Laki-laki Asaan | 70 |
| Gambar 3.8. Siluet Perempuan Asaan..... | 70 |
| Gambar 3.9. Siluet Laki-laki Brahmin | 71 |
| Gambar 3.10. Siluet Perempuan Brahmin..... | 71 |
| Gambar 3.11. Siluet Laki-laki Shaman | 72 |
| Gambar 3.12. Siluet Perempuan Shaman | 72 |
| Gambar 3.13. Sketsa Laki-laki Kshatriya..... | 73 |

| | | |
|--------------|--|----|
| Gambar 3.14. | Sketsa Perempuan Kshatriya | 73 |
| Gambar 3.15. | Sketsa Laki-laki Asaan | 74 |
| Gambar 3.16. | Sketsa Perempuan Asaan | 74 |
| Gambar 3.17. | Sketsa Laki-laki Brahmin | 75 |
| Gambar 3.18. | Sketsa Perempuan Brahmin | 75 |
| Gambar 3.19. | Sketsa Laki-laki Shaman | 76 |
| Gambar 3.20. | Sketsa Perempuan Shaman | 76 |
| Gambar 3.21. | Langkah Pengerjaan Laki-laki Kshatriya | 77 |
| Gambar 3.22. | Langkah Pengerjaan Perempuan Kshatriya | 78 |
| Gambar 3.23. | Langkah Pengerjaan Laki-laki Asaan | 78 |
| Gambar 3.24. | Langkah Pengerjaan Perempuan Asaan | 79 |
| Gambar 3.25. | Langkah Pengerjaan Laki-laki Brahmin | 79 |
| Gambar 3.26. | Langkah Pengerjaan Perempuan Brahmin | 80 |
| Gambar 3.27. | Langkah Pengerjaan Laki-laki Shaman | 80 |
| Gambar 3.28. | Langkah Pengerjaan Perempuan Shaman | 81 |
| Gambar 3.29. | Final Laki-laki Kshatriya | 81 |
| Gambar 3.30. | Final Perempuan Kshatriya | 82 |
| Gambar 3.31. | Final Laki-laki Asaan | 82 |
| Gambar 3.32. | Final Perempuan Asaan | 83 |
| Gambar 3.33. | Final Laki-laki Brahmin | 83 |
| Gambar 3.34. | Final Perempuan Brahmin | 84 |
| Gambar 3.35. | Final Laki-laki Shaman | 84 |
| Gambar 3.36. | Final Perempuan Shaman | 85 |
| Gambar 3.37. | Warna Kulit | 86 |
| Gambar 3.38. | Bentuk Badan | 86 |
| Gambar 3.39. | Tipe Wajah | 87 |
| Gambar 3.40. | Kombinasi Wajah | 88 |
| Gambar 3.41. | Warna Rambut | 89 |

| | | |
|--------------|---|-----|
| Gambar 3.42 | Gaya Rambut | 90 |
| Gambar 3.43. | <i>Thumbnail Layout</i> | 91 |
| Gambar 4.1. | Helm Kshatriya..... | 94 |
| Gambar 4.2. | Kostum Kshatriya | 94 |
| Gambar 4.3. | Pedang dan Perisai..... | 96 |
| Gambar 4.4. | Atasan Asaan dan Referensi | 97 |
| Gambar 4.5. | Bawahan Asaan dan Referensi | 97 |
| Gambar 4.6. | Silambam..... | 98 |
| Gambar 4.7. | Atasan dan Referensi Kostum Brahmin | 99 |
| Gambar 4.8. | Bawahan dan Referensi Kostum Brahmin..... | 100 |
| Gambar 4.9. | Senjata dan Referensi Brahmin | 101 |
| Gambar 4.10. | Atasan dan Referensi Kostum Shaman..... | 102 |
| Gambar 4.11. | Bawahan dan Referensi Kostum Shaman | 103 |
| Gambar 4.12. | Desain Khatvanga dan Referensi..... | 104 |
| Gambar 4.13. | Bentuk dan Gestur Shaman | 105 |
| Gambar 4.14. | Bentuk dan Gestur Kshatriya..... | 106 |
| Gambar 4.15. | Bentuk dan Gestur Asaan | 107 |
| Gambar 4.16. | Bentuk dan Gestur Brahmin | 108 |
| Gambar 4.17. | <i>Guild Wars 2</i> | 112 |
| Gambar 4.18. | <i>World of Warcraft</i> | 113 |
| Gambar 4.19. | <i>Tera Online</i> | 113 |
| Gambar 4.20. | Perbandingan Desain Karakter | 114 |
| Gambar 4.21. | <i>Tantra Online</i> | 115 |
| Gambar 4.22. | Variasi Warna Rambut GW2..... | 116 |
| Gambar 4.23. | Variasi Warna Rambut Vedas | 116 |
| Gambar 4.24. | Karakter Perempuan <i>Tera Online</i> | 117 |
| Gambar 4.25. | Karakter Perempuan Vedas | 117 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|------|
| LAMPIRAN A : Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir | xxii |
|---|------|

