



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game adalah sebuah hiburan yang sudah ada sejak zaman dulu, namun dengan perkembangan teknologi yang ada seperti internet, *smartphone* dan komputer. Game telah berkembang pesat dengan memanfaatkan media elektronik tersebut, sehingga memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain dari seluruh dunia dalam waktu yang bersamaan.

Dalam membuat game MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti *gameplay*, cerita dan salah satunya visual dalam game tersebut. Perancangan visual ini dapat dilihat pada bagian *concept art* yang berupa perancangan desain imajinatif karakter, monster, *environment*, senjata dan masih banyak lagi. *Concept art* memberikan gambaran dari dunia imajinatif tersebut dengan ilustrasi detail dari senjata, pakaian, *environment*, properti dan semua hal yang akan dimunculkan di MMORPG tersebut.

Karakter desain adalah salah satu hal penting dalam perancangan sebuah game atau film. Pardew (2015) menjelaskan bahwa karakter desain adalah sketsa karakter yang muncul di game dan nantinya akan dikontrol oleh pemain. Pembuatan karakter desain ini diawali dengan sketsa-sketsa yang nantinya akan

dipilih untuk digambarkan secara detail dan nantinya akan digunakan dalam promosi.

Pada zaman sekarang, MMORPG telah menjamur di seluruh dunia. Karena hal itu, MMORPG banyak yang mengambil dari tema fantasi yang terasa sama dengan game-game yang sudah pernah ada, sehingga, tidak memiliki keunikan tersendiri dalam game tersebut. Foster (2013) mengkritik tentang MMORPG yang mengambil tema fantasi dengan fitur-fitur yang sama dalam hal desain karakter dan *environment*, seperti *Tera*, *World of Warcraft*, *Guild Wars 2* atau *Tantra* dan masih banyak lagi. Foster yang sudah bosan dengan tema fantasi berpendapat bahwa MMO *developer* harus berani untuk menciptakan dunia fantasi yang baru diluar elemen-elemen yang menggambarkan genre tersebut.

Penulis ingin mendesain sebuah dunia baru untuk MMORPG berjudul *Vedas* dengan desain karakter dan *environment* yang disesuaikan dengan busana dan *environment* khas India sehingga terdapat nilai lebih dan beda dari desain karakter MMORPG bertema fantasi yang sudah pernah ada.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah tugas akhir ini adalah bagaimana perancangan karakter dengan menerapkan budaya India dalam MMORPG “*Vedas*” ?

1.3. Batasan Masalah

Agar topik penulisan tugas akhir yang telah dipilih oleh penulis tidak melebar, maka berikut batasan masalahnya :

1. Fokus pembahasan pada desain karakter.
2. Pembahasan 4 desain karakter “Vedas” yaitu Kshatriya, Asaan, Shaman dan Brahmin.
3. Pembahasan tentang India lebih ke busana dan kostum sebagai referensi visual dari karakter.
4. Hasil akhir berupa sebuah buku konsep yang berisi karakter dan *environment* dalam MMORPG berjudul Vedas.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah

1. Menghasilkan desain visual karakter untuk MMORPG berjudul Vedas
2. Menganalisa poin-poin penting dan teknik dalam merancang sebuah karakter untuk MMORPG.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini adalah

1. Penulis dapat mendalami tentang unsur penting dan teknik yang dibutuhkan untuk merancang desain karakter dan *environment* untuk MMORPG.
2. Menjadi paduan untuk mahasiswa yang ingin mendalami tentang perancangan karakter untuk MMORPG.
3. Membantu melengkapi data-data tentang desain karakter untuk perpustakaan.