



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:

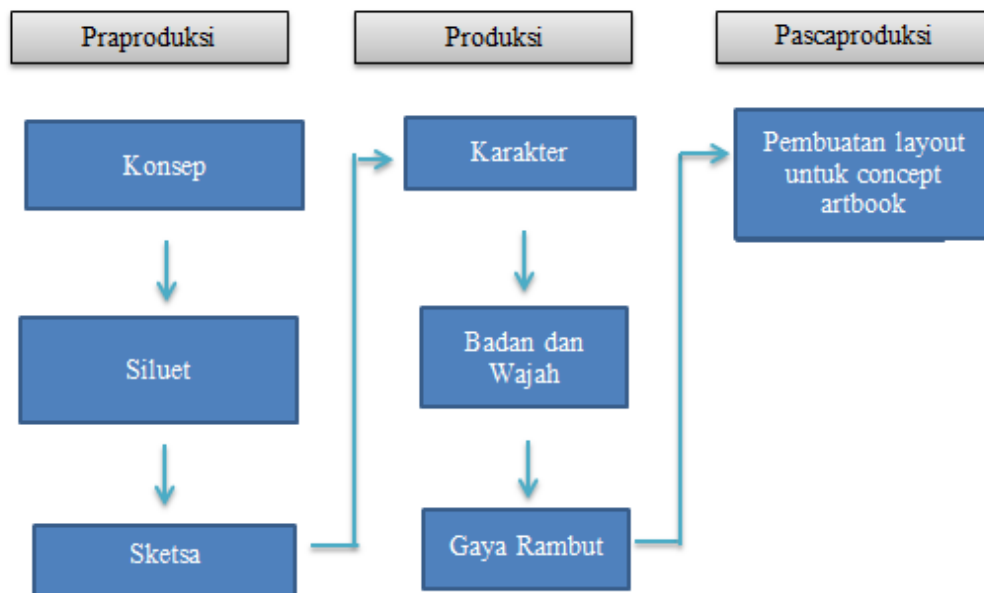
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III METODOLOGI

3.1 Gambaran Umum

Dalam proyek tugas akhir ini penulis mendesain karakter dan environment untuk MMORPG berjudul “Vedas”. Namun, pada laporan ini, penulis fokus membahas tentang perancangan karakter. Hasil tugas akhir ini berupa sebuah *concept art book* yang berisi desain karakter dan *environment*.

Proses perancangan karakter ini dikelompokkan menjadi 3 tahap, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Keterangan untuk ketiga tahap itu akan digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 3.1. Proses Perancangan

3.2. Konsep

Tahap praproduksi ini merupakan tahap persiapan dan konsep dalam suatu proyek. Pada tahap ini segala perencanaan disiapkan secara baik sehingga pada proses produksi nanti bisa berjalan dengan lancar. Proses ini terdiri dari konsep dan sketsa.

MMORPG berjudul “Vedas” ini mengambil ide dari mitologi hindu di India yang menceritakan tentang perang antara Deva dan Asura. Dalam proses menyusun konsep dalam desain karakter ini, penulis melakukan studi literatur tentang cerita mitologi hindu , beladiri, budaya dan busana di India serta buku tentang perancangan karakter.

Secara garis besar, MMORPG ini menceritakan tentang sebuah cerita dimana guru dari para asura yaitu Sukracharya, menghidupkan kembali asura-asura yang pernah dikalahkan oleh deva. Sukracharya membangkitkan Namuchi, yang merupakan salah satu asura yang kuat dan bahkan dewa Indra pun pernah tunduk di bawah kekuasaannya. Dengan bangkitnya Namuchi, para Asura mulai kembali ke masa kejayaannya dan memulai misinya untuk menguasai baik dunia para dewa maupun dunia manusia. Para Deva mulai khawatir akan kiamatnya dunia dewa maupun manusia dan akhirnya meminta bantuan dari manusia untuk melawan para asura tersebut.

Job class pada MMORPG ini dibagi menjadi 4, yaitu Kshatriya, Asaan, Brahmin dan Shaman. Keempat kelas tersebut merupakan kelas yang akan dipilih pemain ketika mulai memainkan MMORPG ini. Keempat kelas ini berasal dari sistem kasta hindu yang ada, tetapi sistem kasta ini mulai menghilang sejak

munculnya ancaman dari para asura. Penyusunan konsep setiap karakter akan didasarkan kepada fisiologi, sosiologi dan psikologi.

3.2.1. Kshatriya

1. Fisiologi

Kshatriya adalah tipe karakter yang bermain pada kekuatan menyerang atau bertahan. Sehingga dalam kostumnya, karakter ini lebih banyak memakai *armour* di badannya yang berfungsi sebagai pelindung. Wanita dan laki-laki pada kelas ini memakai *dhoti*, terkadang ada wanita yang mengenakan *petticoat* sebagai bawahannya. Sedangkan untuk atasan biasanya wanita mengenakan *choli*. Untuk *Armour* yang dikenakan akan didasarkan kepada baju baja yang dikenakan oleh para prajurit Rajput pada zaman dulu.



Gambar 3.2. Kostum Prajurit Rajput

(http://www.bibliotecapleyades.net/imagenes_vimanas/vimanas11_13_small.jpg)

Terdapat juga kain yang dililitkan di antara pinggang untuk mengencangkan *dhoti* yang dipakai. Pada kepalanya biasa dikenakan perhiasan atau helm baja. Perhiasan juga dikenakan di lengan tangan, pergelangan tangan, leher, telinga. *Ornament* yang dipakai pada perhiasan untuk lebih banyak diambil dari binatang dan wanita kadang diambil dari bunga. Selain itu terdapat juga sabuk yang dipakai di pinggang yang untuk menyimpan senjatanya, sabuk ini bisa terdiri dari gabungan antara kulit dan perhiasan.

Karakter ini nantinya akan memakai senjata berupa pedang dan perisai di tangan. Senjata dan perisai ini akan di dasarkan kepada senjata dan perisai pada zaman India kuno. Untuk alas kaki mereka mengenakan sepatu bot yang menyerupai *jutti*.

2. Sosiologi

Kelas ini terdiri dari para prajurit yang pemberani dan mengandalkan kekuatan untuk mengalahkan musuhnya. Kelas ini dilatih secara keras dengan peraturan yang ketat bagai seorang prajurit dan pada awalnya adalah para prajurit di kerajaan India. Dalam sistem kasta, mereka termasuk dalam kelas kedua yaitu kshatria. Mereka tinggal di kota dan harus hidup terpisah dengan keluarganya karena pengabdian kepada kerajaan. Semua orang pada kelas ini tinggal bersama dan dilatih setiap hari. Mereka dilatih untuk menjadi prajurit yang gagah dan pemberani, serta setia kepada rajanya.

3. Psikologi

Mereka cenderung pemberani, kaku, tegas, disiplin dan setia karena mereka merupakan prajurit yang dilatih setiap harinya. Karena kastanya yang tinggi, mereka terkadang salah menggunakan kekuatan mereka untuk menyiksa para kasta yang lebih rendah. Mereka adalah prajurit yang bergerak sesuai dengan perintah raja dan setelah mereka ditarik untuk melawan para asura. Para Kshatriya lebih dibebaskan untuk menjalani hidupnya dan mereka tetap setia kepada rajanya walaupun sudah tidak terikat.

3.2.2. Asaan

1. Fisiologi

Asaan adalah karakter yang bermain pada kecepatan bertarung, sehingga kostum yang dikenakan lebih sedikit armournya dibandingkan dengan kshatriya. Wanita dan laki-laki pada kelas ini mengenakan *dhoti* sebagai bawahan dan untuk atasan wanita biasanya mengenakan *choli*. Biasanya laki-laki dan wanita pada kelas ini mengenakan kain dibadan atau kepalanya dengan dihiasi perhiasan. Kain juga dililitkan dipinggang untuk mengeratkan *dhoti* yang dipakai dan kadang dihiasi dengan perhiasaan. Terdapat juga sabuk dipakai yang melintang di dada, digunakan untuk menyimpan senjatanya berupa tongkat. Mereka juga memakai perhiasan di kepala, telinga, leher, lengan, pergelangan tangan, jari, dan di kaki. Asaan

kebanyakan memakai chappal sebagai alas kakinya dan terkadang tidak memakai alas kaki.

Armour yang dikenakan sedikit dan biasanya yang ringan agar dapat bergerak dengan gesit. *Armour* biasanya dikenakan di bahu, lengan, perut dan lutut. Bentuk dari *armour* yang dikenakan juga didasarkan kepada baju baja prajurit Rajput. Senjata yang dipakai berupa sebuah tongkat yang panjangnya disesuaikan dengan tinggi badan penggunannya dan kebanyakan terbuat dari bambu, besi atau logam.

2. Sosiologi

Asaan berasal dari kasta sudra, dimana kasta ini terdiri dari orang yang direndahkan dan biasanya bekerja untuk melayani kasta yang lebih tinggi. Kasta sudra ini biasanya mendapat siksaan yang dilakukan oleh kasta yang lebih tinggi. Sehingga, terdapat beberapa golongan dari kasta sudra yang menggunakan beladiri bambu ini untuk melindungi para orang kasta sudra dari siksaan tersebut. Tidak jarang mereka dianggap sebagai buronan di kota karena melakukan tindakan pemberontakan, sehingga mereka harus berkelana dari satu tempat ke tempat lain dan bertempat tinggal di kota secara diam-diam. Karena kegesitan dan keahliannya dalam beladiri tongkat bambu ini, akhirnya mereka bergabung dengan perang antara asura dan deva.

3. Psikologi

Asaan yang berasal dari kasta sudra ini mempunyai jiwa keadilan dan kebebasan. Dimana mereka sering kali berpetualang dari satu kota ke kota yang lain karena mereka dianggap sebagai buronan yang melawan kasta yang lebih tinggi. Mereka juga orang-orang yang terbuka dan senang membantu orang-orang yang kesusahan. Asaan mempunyai kepribadian pekerja keras dan terdiri dari orang-orang yang ceria serta bersahabat.

3.2.3. Brahmin

1. Fisiologi

Brahmin adalah karakter yang bermain sebagai *support* yang bertugas untuk menyembuhkan karakter . Karena itu karakter ini tidak banyak memakai pelindung di badannya dibandingkan kelas yang lain. Kostum pada karakter ini lebih banyak menggunakan kain dan sering memakai hiasan kepala berupa mahkota. Pakaian yang dikenakan lebih tertutup dibandingkan kelas lainnya. Warna kain yang dipakai kebanyakan berwarna putih dan emas. Pakaian yang dikenakan juga terkesan lebih sederhana dan elegan dibandingkan kelas lainnya.

Wanita mengenakan sari dan laki-laki biasanya mengenakan *lhoti* atau *lungi* dilengkapi dengan *mundu*. Terdapat juga kain yang dililitkan di pinggang untuk mengeratkan *dhoti*. Untuk bawahan wanita pada kelas ini kebanyakan mengenakan *Petticoat* dibandingkan *dhoti*. Senjata yang dipakai

oleh karakter ini adalah akshamala yang merupakan sebuah *rosary* yang mempunyai kekuatan mistik.



Gambar 3.3. Akshamala

(http://static.flickr.com/106/291858438_3efeca9b4a.jpg)

2. Sosiologi

Brahmin merupakan bagian dari kasta yang paling tinggi. Walau mereka adalah orang yang berada di kasta paling tinggi, mereka tidak pernah menyalahgunakannya untuk mengambil keuntungan dari kasta yang lebih rendah. Mereka adalah para pendeta yang hidup di kuil hindu dan menghabiskan seumur hidupnya untuk mempelajari tentang kitab-kitab. Mereka di latih di bawah bimbingan guru dari para deva yaitu Brihaspati yang merupakan pendeta di dunia dewa. Mereka diberikan anugerah untuk mempraktekkan mantra untuk menyembuhkan oleh Brihaspati, yang nantinya akan digunakan untuk melawan para asura.

3. Psikologi

Brahmin merupakan pendeta yang menghabiskan seumur hidupnya di kuil hindu. Mereka adalah orang-orang yang mampu mengendalikan emosi dan perilakunya serta mengamalkan ilmu pengetahuannya. Mereka anti kekerasan dan juga tidak memakan daging. Brahmin adalah orang yang baik hati serta suci. Mereka sangat menaati peraturan-peraturan di kuil dan tidak pernah melanggar norma.

3.2.4. Shaman

1. Fisiologi

Shaman adalah karakter yang menggunakan sihir hitam. Sehingga dari segi penampilan warna baju yang dikenakan lebih terkesan gelap dan terbanyak warna dibandingkan ketiga kelas lainnya. Karena mereka tidak menggunakan senjata dan perisai serta merupakan tipe petarung jarak jauh. Mereka tidak mengenakan banyak pelindung dibadannya. Pakaian yang mereka kenakan lebih terbuka dibandingkan dengan kelas lainnya. Serta perhiasaan yang mereka kenakan lebih berwarna di luar warna emas dan tembaga.

Untuk hiasan kepala, para wanita biasa mengenakan kain yang tipis dengan dihiasi perhiasan, para pria biasanya mengenakan turban dengan dihiasi perhiasaan juga. Mereka mengenakan perhiasaan yang banyak di kepala, leher, telinga, hidung, tangan, pusar sampai ke kaki. Pada badannya juga terdapat beberapa tulisan mantra yang biasanya terdapat di tangan, punggung, kaki dan sebagainya. Shaman tidak menggunakan perisai dan

senjata yang dipakainya adalah Khatvanga yang merupakan tongkat sihir yang dipakai oleh dewa Siwa.



Gambar 3.4. Khatvanga

(<http://cdn3.volusion.com/ymaxg.lfnas/v/vsfiles/photos/katvanga2-3.jpg>)

2. Sosiologi

Shaman merupakan bagian dari kasta paling rendah dibawahnya Sudra, yaitu Candala. Dimana mereka dianggap sebagai orang yang kotor dan tidak boleh disentuh serta orang yang mempraktekkan sihir hitam. Mereka dikucilkan dari kota dan biasanya tinggal dipinggiran kota atau daerah perdalaman. Konon dikatakan bahwa mereka mempelajari sihir hitam dari para Asura. Shaman dikatakan mempunyai ikatan kuat dengan dunia para arwah dan beda dengan asaan yang menjadi buronan, para kasta yang lebih atas merasa

enggannya untuk menangkap mereka karena takut dikutuk. Ketika kekacauan yang ditimbulkan asura terjadi, mereka ikut serta dalam perang melawan para asura untuk menyelamatkan dunia manusia dari kehancuran dengan meminta anugerah dari para deva sebagai balasannya.

3. Psikologi

Shaman terdiri dari orang-orang yang misterius dan licik karena mereka awalnya mempelajari sihir hitam dengan godaan mendapatkan sebuah kekuatan. Kaum shaman juga dianggap sebagai kaum yang tidak bisa dipercaya, sehingga ketika mereka dikatakan akan bergabung dengan perang tersebut, kesetiaan mereka dipertanyakan.

3.3. Siluet

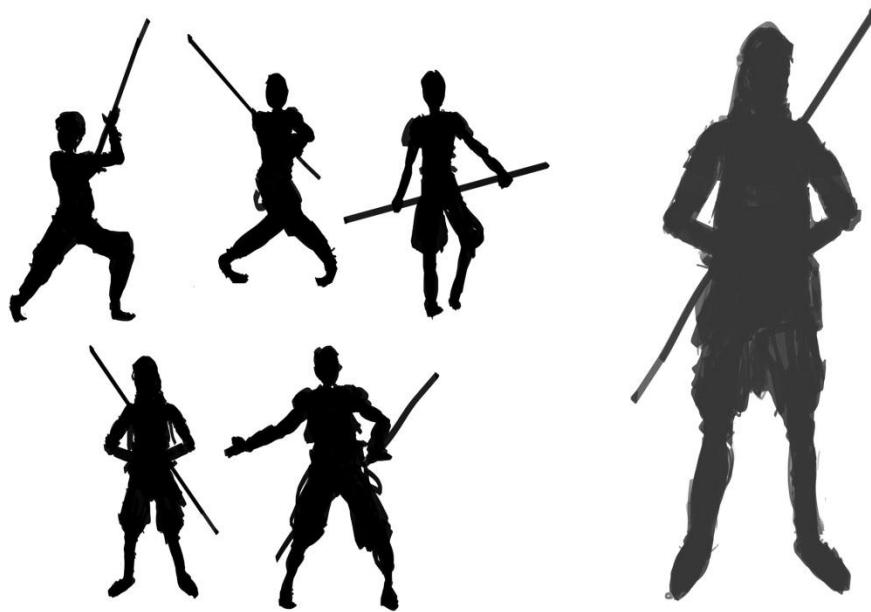
Setelah mempelajari dan mengenal siapa karakter yang akan dirancang dengan menggunakan teori 3 dimensi karakter. Proses praproduksi ini dilanjutkan dengan memakai siluet untuk menentukan gaya dan bentuk yang menarik untuk karakter. Penulis memilih untuk memulai proses perancangan dengan siluet karena sesuai dengan penjelasan Castillo dan Novak (2008), tentang bagaimana perancangan karakter dengan siluet yang nantinya dapat membantu membuat sebuah bentuk yang kuat karena tidak terhalang oleh detail-detail yang ada. Berikut adalah siluet-siluet dari keempat karakter dari job class MMORPG ini, siluet yang paling besar adalah siluet yang merupakan pilihan akhir penulis.



Gambar 3.5. Siluet Laki-laki Kshatriya



Gambar 3.6. Siluet Perempuan Kshatriya



Gambar 3.7. Siluet Laki-laki Asaan



Gambar 3.8. Siluet Perempuan Asaan



Gambar 3.9. Siluet Laki-laki Brahmin



Gambar 3.10. Siluet Perempuan Brahmin



Gambar 3.11. Siluet Laki-laki Shaman



Gambar 3.12. Siluet Perempuan Shaman

3.4. Sketsa dan Perencanaan Warna

Setelah memilih siluet tersebut, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa kasar dan warna untuk masing-masing karakter. Berikut adalah sketsa karakter tersebut.



Gambar 3.13. Sketsa Laki-laki Kshatriya



Gambar 3.14. Sketsa Perempuan Kshatriya



Gambarr 3.15. Sketsa Laki-laki Asaan



Gambarr 3.16. Sketsa Perempuan Asaan



Gambar 3.17. Sketsa Laki-laki Brahmin



Gambar 3.18. Sketsa Perempuan Brahmin



Gambar 3.19. Sketsa Laki-laki Shaman



Gambar 3.20. Sketsa Perempuan Shaman

3.5. Karakter

Tahap produksi dalam proses perancangan karakter ini adalah melanjutkan sketsa dari tahap praproduksi dan kemudian membuat tipe badan, warna kulit, gaya rambut serta jenis wajah, karena dalam game MMORPG, pemain dapat menyesuaikan tipe badan, warna kulit, gaya rambut dan jenis wajah yang diinginkan dari fitur yang disediakan oleh game tersebut. Pada proses ini penulis memulai dengan menggambar dari *grayscale* dan baru diberikan pewarnaan setelah selesai. Berikut merupakan proses dari sketsa sampai selesai.



Gambar 3 21. Langkah Pengerjaan Laki-laki Kshatriya



Gambar 3.22. Langkah Pengerjaan Perempuan Kshatriya



Gambar 3 23. Langkah Pengerjaan Laki-laki Asaan



Gambar 3.24. Langkah Pengerjaan Perempuan Asaan



Gambarr 3.25. Langkah Pengerjaan Laki-laki Brahmin



Gambar 3.26. Langkah Pengerjaan Perempuan Brahmin



Gambar 3.27. Langkah Pengerjaan Laki-laki Shaman



Gambar 3.28. Langkah Pengerjaan Perempuan Shaman

Berikut ini adalah hasil final rendering karakter beserta propertinya:



Gambar 3.29. Final Laki-laki Kshatriya



Gambar 3.30. Final Perempuan Kshatriya



Gambarr 3.31. Final Laki-laki Asaan



Gambar 3.32. Final Perempuan Asaan



Gambar 3.33. Final Laki-laki Brahmin



Gambarr 3.34. Final Perempuan Brahmin



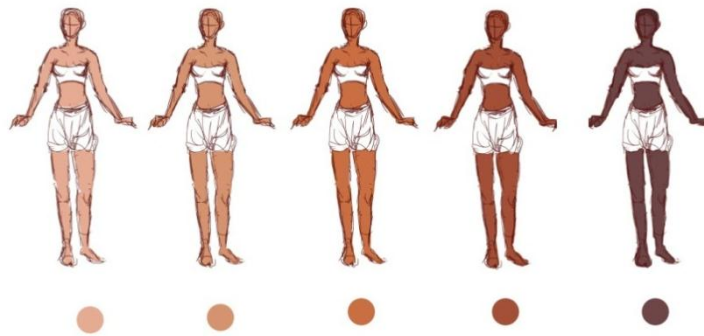
Gambarr 3.35. Final Laki-laki Shaman



Gambar 3.36. Final Perempuan Shaman

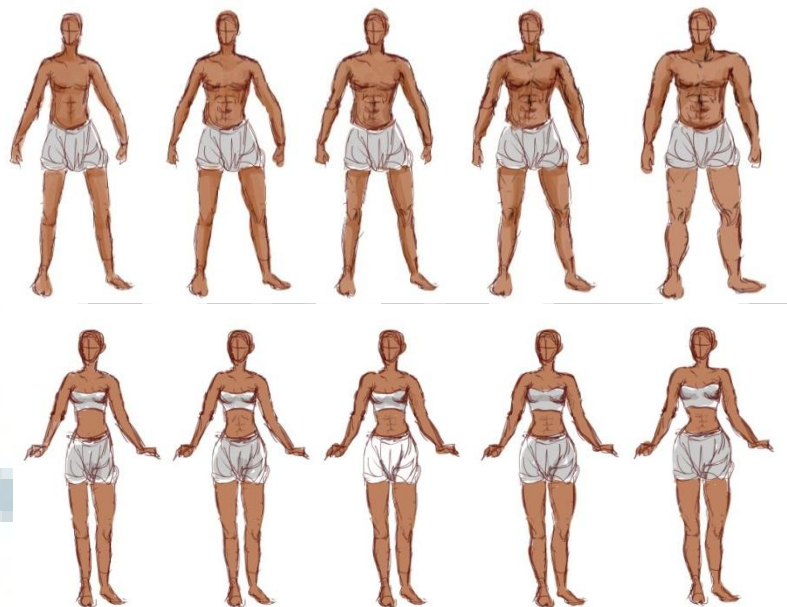
3.5.1. Badan dan Wajah

Dalam MMORPG, pemain dapat memilih bentuk fisik yang diinginkan, dimana pemain dapat berimajinasi bagaimana penampilan karakternya. Untuk bentuk badan, penulis mengurutkannya dari yang kurus sampai yang berotot, sedangkan warna kulit penulis mengambil dari contoh ras-ras yang india dan mengambil 5 warna kulit yang dapat mewakili warna kulit di India. Wajah dipilih berdasarkan 7 ras yang ada di India menurut Risley (1915) dalam buku “*The people of India*”, yaitu Turko-Iranian, Indo-Aryan, Scytho-Dravidian, Aryo Dravidian, Mongolo-Dravidian, Mongoloid dan Dravidian. Berikut adalah beberapa contoh bentuk badan, warna kulit, wajah dan gaya rambut yang dapat dipilih pemain ketika memainkan MMORPG ini.



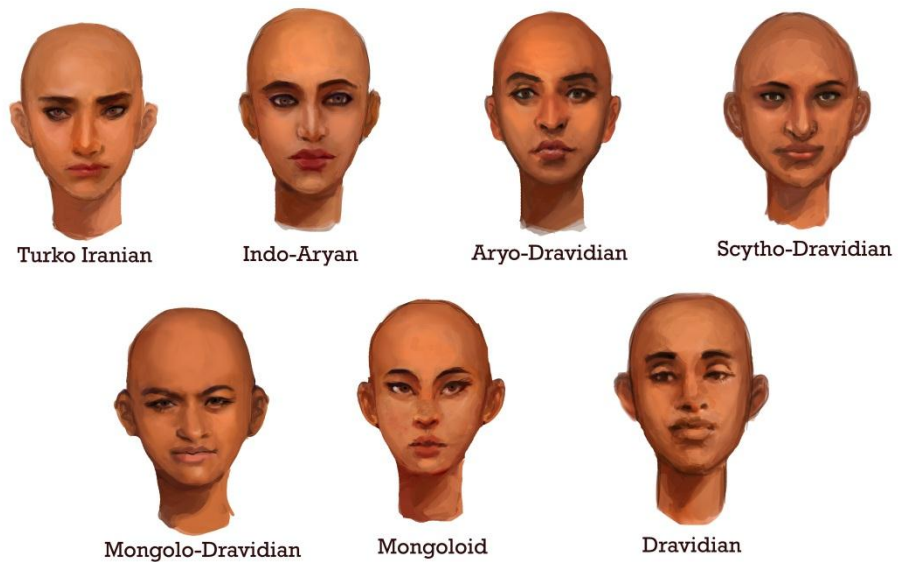
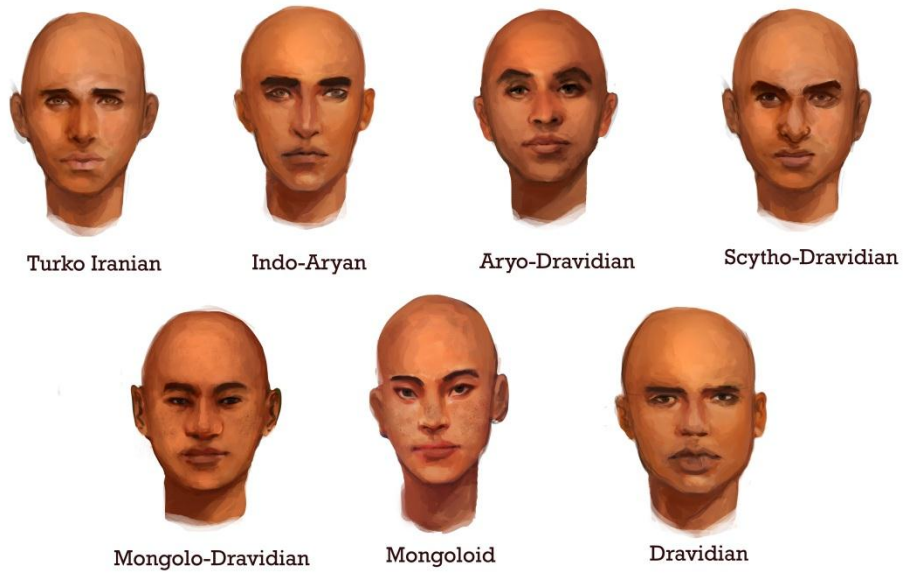
Gambar 3.37. Warna Kulit

Warna kulit paling kiri merupakan warna kulit yang paling cerah dibandingkan yang lain, warna kulit ini diambil dari ras Turko Iranian dan Mongoloid. Kemudian yang kedua diambil dari Indo-Aryan, dimana warna kulit ini lebih gelap dari yang sebelumnya. Warna kulit yang ketiga diambil dari ras Scytho-Dravidian, yang keempat diambil dari Aryo-Dravidian dan yang terakhir diambil dari Dravidian. Kemudian, berikut adalah variasi bentuk badan karakter :



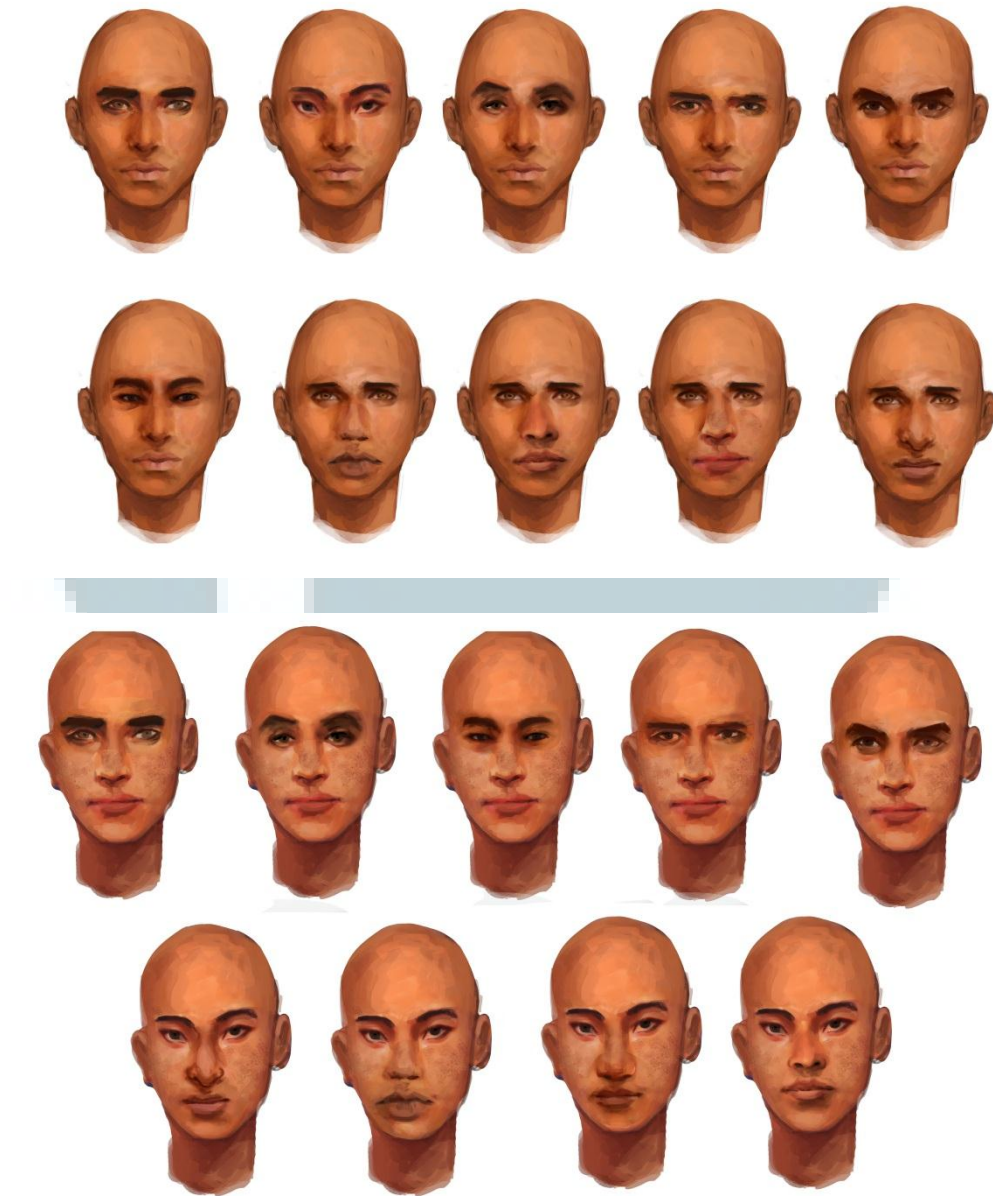
Gambar 3.38. Bentuk Badan

Tipe wajah pada MMORPG di dasrkan kepada 7 ras menurut Risley (1915) dalam buku berjudul “*The People of India*”.



Gambar 3.39. Tipe Wajah

Kemudian, dari tipe wajah yang di atas, penulis membuat variasi dari fitur wajah yang ada. Berikut contoh variasi wajah:



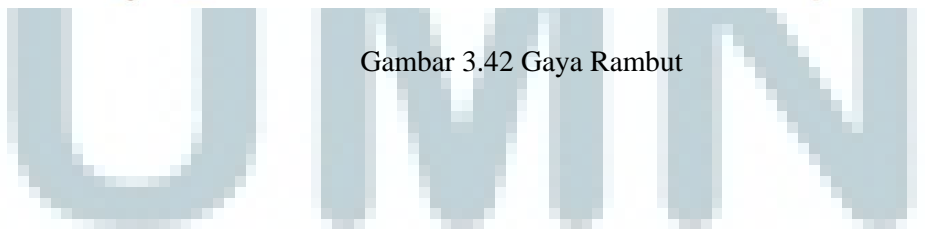
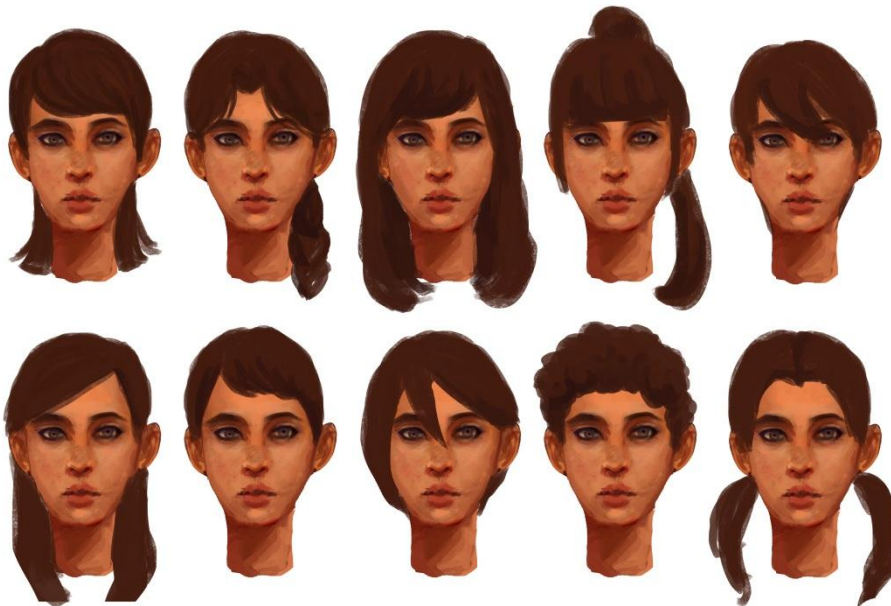
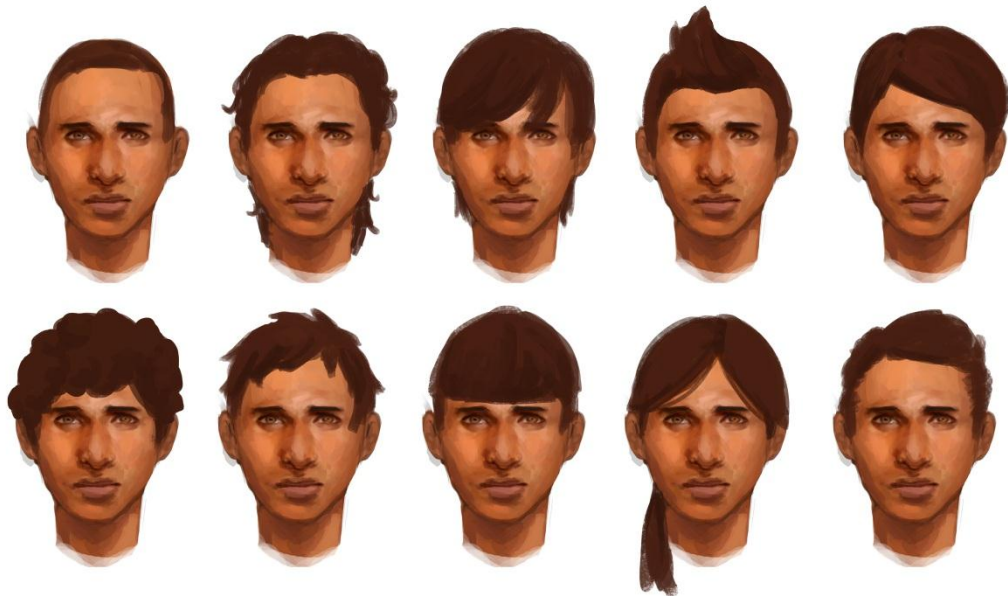
Gambar 3.40. Kombinasi Wajah

Warna rambut pada MMORPG ini berupa warna-warna yang lebih alami seperti warna dari hitam sampai ke coklat muda. Sedangkan untuk gaya rambut. Berupa gabungan dari gaya rambut pada zaman kuno dengan zaman modern. Berikut merupakan warna dan gaya rambut untuk karakter:



Gambar 3.41. Warna Rambut

U M N



Gambar 3.42 Gaya Rambut

3.6. *Layout*

Setelah menyelesaikan tahap produksi dalam merancang karakter dan *environment*. Pada tahap pra-produksi, penulis membuat sketsa *thumbnail layout* untuk *concept artbook* MMORPG berjudul “Vedas”. Cover depan untuk *concept artbook* ini hanya di hiasi dengan logo dari MMORPG ini dan dihias dengan ukiran yang didasarkan dengan ornamen-ornamen India. Selain itu, penulis membuat sketsa *thumbnail layout* untuk hasil rancangan karakter dan *environment* serta penempatan tulisan. Berikut adalah sketsa-sketsa *thumbnail layout* tersebut.



Gambar 3.43. *Thumbnail Layout*