



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 *GAME FANTASY*

“WILWATIKA”

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Alief Rusdiatama
NIM : 12120210254
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2016

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alief Rusdiatama
NIM : 12120210254
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN KARAKTER *GAME FANTASY* “WILWATIKTA”

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.

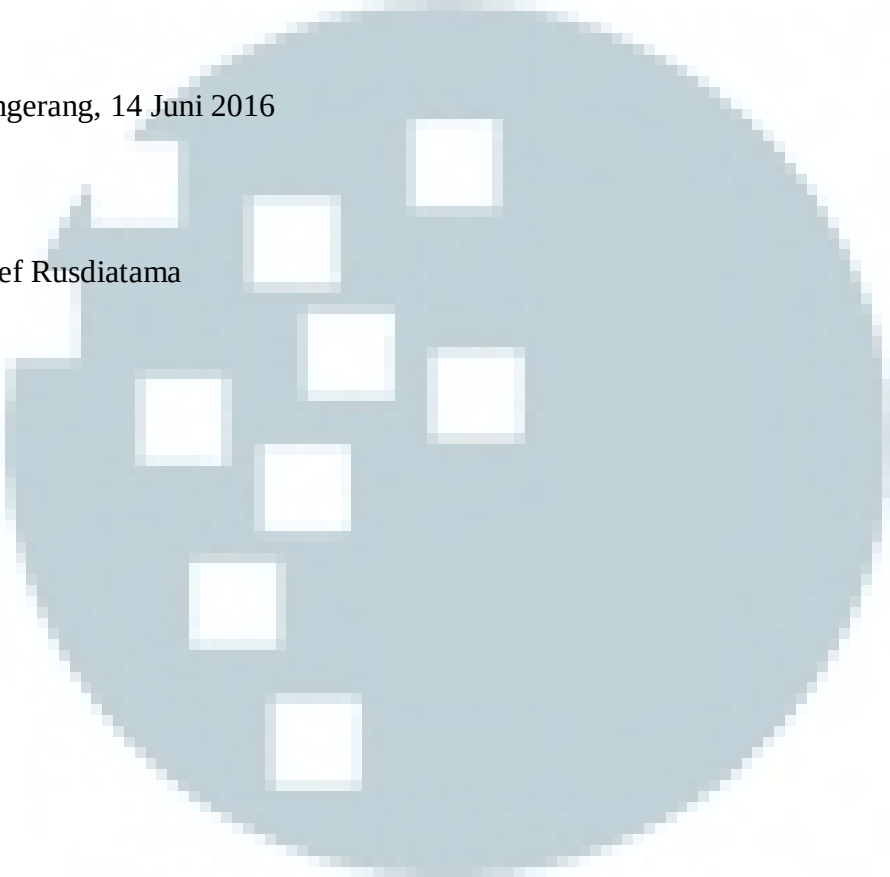
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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, 14 Juni 2016

Alief Rusdiatama



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KARAKTER *GAME FANTASY*
“WILWATIKTA”**

Oleh

Nama : Alief Rusdiatama
NIM : 12120210254
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 18 Juli 2016

Pembimbing I



Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Penguji



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds

Ketua Sidang



Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Dalam perancangan *concept art* Wilwatikta sebuah bentuk *iconic* dari suatu era menjadi sangat penting dalam menerapkan visual kebudayaan pada sebuah media yang berkembang di zaman sekarang, Terutama penerapan pada desain karakter yang menjadi daya tarik visual pada sebuah karya seni berupa film, *game*, komik dan lainnya. Oleh karena itu, penulis mengangkat hal ini menjadi topik utama dalam tugas akhir. Tujuan dari tugas akhir ini agar pembaca dapat memahami proses perancangan desain karakter yang menerapkan unsur *iconic* agar memiliki ciri khas pada bentuk perancangan.

Banyak sekali hal yang dipelajari oleh penulis selama pengerjaan proyek tugas akhir ini, terutama dalam menambah wawasan tentang sebuah kebudayaan dan bagaimana merancang desain karakter untuk *game*.

Selama proses pembuatan laporan dan tugas akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu selama pembuatan tugas akhir ini, antara lain:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang memberi saran dan nasihat kepada penulis.
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku pembimbing yang memberikan bimbingan, kritik dan saran serta memotivasi penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
3. Para dosen penguji sidang, yang memberikan pengarahan serta masukan agar penulis mampu menyelesaikan tugas akhir lebih baik lagi.

4. Orang tua dan keluarga penulis yang memberikan dukungan dan doa selama pengerjaan tugas akhir .
5. Teman-teman mahasiswa yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat pada penulis.

Tangerang, 14 Juni 2016

Alief Rusdiatama

UMN

ABSTRAK

Majapahit merupakan kerajaan yang pernah berkuasa di Nusantara dan dianggap sebagai salah satu kerajaan terbesar yang pernah ada dalam sejarah Indonesia, terdapat banyak peninggalan arkeologi yang dapat dijadikan sebagai *icon* sebuah kebudayaan agar tidak tegusur oleh perkembangan zaman.

Namun seiring dengan perkembangan zaman semakin banyak kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia dalam kemasan yang menarik sehingga membuat kebudayaan Indonesia semakin terlupakan karena tidak dikemasnya kedalam bentuk yang lebih menarik untuk dibaca dan dipelajari.

Sejalan dengan harapan untuk memperkuat dan melestarikan salah satu kebudayaan di Indonesia maka dipilihlah salah satu media baru yang lebih menarik pada saat ini yaitu berupa *concept art* sebagai media memperkenalkan kebudayaan Indonesia kepada masyarakat, berharap dengan perancangan *concept art* ini masyarakat dapat tertarik untuk mengetahui kebudayaan Indonesia.

Kata kunci: Majapahit, Karakter, *Iconic*, *Concept Art*

ABSTRACT

Majapahit was the most powerful kingdom in Nusantara and was considered as one of the biggest kingdom ever existed in the history of Indonesia. There's a lot of cultural heritage used as an icon so the ancient heritage won't be forgotten.

But as time goes by, there's lot of foreign culture coming into Indonesia in appealing packages that made Indonesian's cultural heritage forgotten. Because of that reason, we strive to make an interesting package for Indonesian cultural heritage so Indonesian people would be more intrigued to read and study more of their own history.

In accordance to this vision to strengthen and preserve one of Indonesian's culutral heritage, the writer choose one of the more advanced and attractive media which is concept art as intermediary between Indonesian's cultural heritage to the community in hope this concept art can encourage people's curiosity in indonesian's cultural history.

Keyword: Majapahit, Character, Iconic, Concept Art

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	II
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAK.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XV
BAB 1 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. Metode Penelitian.....	3
1.6. Timeline	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Tinjauan Tentang <i>Concept art</i>	5
2.1.1 Elemen Aset dalam <i>Concept Art</i>	6
2.1.2 Tahapan Membuat <i>Concept Art</i>	11
2.1.3 <i>Concept Art</i> Fantasi	14
2.1.4 Ide dan Gagasan Visual <i>Concept Artist</i>	16
2.2 Tinjauan Tentang Gaya Visual.....	17
2.3 Tinjauan Tentang <i>Game</i>	19
2.3.1 Tinjauan <i>Game Online</i>	20
2.3.2 <i>Character Development Game</i>	21

2.4	Tinjauan Tentang Majapahit	23
2.4.1	Stratafikasi sosial Majapahit	25
2.4.2	Antropologi Ras Era Majapahit.....	27
2.5	Tinjauan Karakter dalam Struktur Majapahit	28
2.5.1	Pejabat Kerabat.....	29
2.5.2	Pejabat di Luar Kerabat.....	31
2.6	Tinjauan Properti Kerajaan Majapahit	34
2.6.1	Busana Majapahit Berdasarkan Situs Trowulan.....	34
2.6.2	Perhiasan dan Aksesoris Masa Majapahit.....	37
2.6.3	Alat Tempur Majapahit.....	40
2.7	Tinjauan <i>Medieval Knight</i> Sebagai Gaya Visual	42
BAB III METODOLOGI		44
3.1	Gambaran Umum	44
3.1.1	Tahap kerja	45
3.2	Konsep Cerita.....	45
3.2.1	Raja	46
3.2.2	Rakryan Mahapatih.....	47
3.3	Pengumpulan Data	49
3.3.1	Referensi visual kebudayaan	49
3.3.2	Referensi visual fantasi	54
3.3.3	Referensi visual <i>gameplay</i>	55
3.4	Tahap Eksplorasi.....	56
3.4.1	Analisa visual kebudayaan	57
3.4.2	Siluet	62
3.4.3	Sketsa	63
3.4.4	Value Gradient.....	64
3.4.5	Value Patterning	66
3.4.6	Warna	67
BAB IV ANALISIS.....		69
4.1	Raja.....	69

4.1.1	Visualisasi desain Raja	70
4.2	Rakyan mahapatih	75
4.2.1	Visualisasi desain Rakyan mahapatih.....	77
4.3	<i>Character sheet design</i>	81
BAB V PENUTUP		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....		LXXXV
LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN		LXXXVIII
LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGAN		LXXXIX

UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Assasin Creed</i>	6
Gambar 2.2. <i>Environment Design</i>	9
Gambar 2.3. Tahapan Membuat Konten	12
Gambar 2.4. Tahapan Membuat Konten	14
Gambar 2.5. <i>Concept Art Fantasy</i>	15
Gambar 2.6. Contoh <i>Game</i>	21
Gambar 2.7. Surya Majapahit	24
Gambar 2.8. Peta Kekuasaan	25
Gambar 2.9. Kehidupan Majapahit	27
Gambar 2.10. Raja Majapahit	30
Gambar 2.11. Relief Situs Trowulan	35
Gambar 2.12. Relief Situs Trowulan	36
Gambar 2.13. Perhiasan Jaman Majapahit.	38
Gambar 2.14. Keris	40
Gambar 2.15. Cetbang	41
Gambar 2.16. Perahu Majapahit	41
Gambar 2.17. Bagian Komponen <i>Plated Armor</i>	43
Gambar 3.1. Diagram Tahap Kerja	44
Gambar 3.2. Relief Trowulan	50
Gambar 3.3. Gajah Mada	50
Gambar 3.4. Lontin Kala	51
Gambar 3.5. Emas Majapahit	52
Gambar 3.6. Dwarapala	52
Gambar 3.7. Arkeologi Candi Simping	53
Gambar 3.8. Bendera Majapahit	53
Gambar 3.9. Kekahwinan tradisional pakaian Majapahit	54
Gambar 3.10. <i>King Of Realm</i>	55
Gambar 3.11. <i>King Marcus</i>	55
Gambar 3.12. <i>Kingdom Under Fire</i>	56

Gambar 3.13. <i>Assasin Creed</i>	56
Gambar 3.14. Model Rambut Pria	57
Gambar 3.15. Model Rambut Wanita	57
Gambar 3.16. Bentuk Mahkota	57
Gambar 3.17. Bentuk Jaman dan Subang	58
Gambar 3.18. Bentuk Hara (Kalung)	59
Gambar 3.19. Bentuk Upawita	59
Gambar 3.20. Bentuk Keyura dan Gelang	59
Gambar 3.21. Bentuk Selendang	50
Gambar 3.22. Bentuk Sabuk, Sempur dan Uncal	61
Gambar 3.23. Bentuk Kain Bawah	61
Gambar 3.24. Siluet Raja	62
Gambar 3.25. Siluet Rakryan Mahapatih	63
Gambar 3.26. Raja Sketsa	63
Gambar 3.27. Rakryan Mahapatih Sketsa	64
Gambar 3.28. Sketsa Eksplorasi Emblem	64
Gambar 3.29. Raja <i>Value Gradient</i>	65
Gambar 3.30. Rakryan Mahapatih <i>Value Gradient</i>	65
Gambar 3.31. Raja <i>Value Patterning</i>	66
Gambar 3.32. Rakryan Mahapatih <i>Value Patterning</i>	66
Gambar 3.33. Raja Alternatif Warna	67
Gambar 3.34. Rakryan Mahapatih Alternatif Warna	68
Gambar 4.1. Hasil Final Warna Raja	71
Gambar 4.2. Kepala Raja	72
Gambar 4.3. Badan Raja	73
Gambar 4.4. Emblem Pada Ikat Pinggang	74
Gambar 4.5. Bagian Bawah	75
Gambar 4.6. Hasil Final Rakryan Mahapatih	77
Gambar 4.7. Kepala Rakryan Mahapatih	78
Gambar 4.8. Badan Rakryan Mahapatih	79
Gambar 4.9. Emblem Pada Ikat Pinggang	80

Gambar 4.10. Bagian Bawah.....	81
Gambar 4.11. <i>Character sheet</i> Raja.....	82
Gambar 4.11. <i>Character sheet</i> Rakryan.....	82



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1. Timeline Tugas Akhir	4
--	---



UMN