



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

Sekitar tahun 2000-an ini, perkembangan *game* dalam negeri maju pesat, baik dalam *game* 2D maupun 3D. Dalam artikel berjudul *Developer Indonesia Harus Masuk Pasar Global* yang ditulis oleh Purwanti (2011) , Ian Livingstone mengatakan bahwa perkembangan *game* di Indonesia sudah baik sehingga para *developer* harus berpikir untuk masuk ke pasar global. Mereka harus melakukan riset agar dapat membuat *game* yang sesuai dengan selera dan diterima oleh pasar global, bukan hanya secara nasional. Ia juga berpendapat bahwa suatu saat industri *game* akan menjadi lebih besar daripada industri film *Hollywood*. Oleh karena itu, *developer game* harus bisa memenuhi kebutuhan *gamer* dari waktu ke waktu.

Pernyataan Ian Livingstone didukung dengan adanya pertemuan *Game Developers Gathering* yang diadakan di Universitas Multimedia Nusantara seperti yang diberitakan oleh Djatnika (2012) dalam artikel yang berjudul *Liputan Game Developers*. Acara ini menghadirkan banyak *game developer* ternama Indonesia seperti Mintsphere, Faunia Rancher, Agate, dan lain sebagainya. Selain *developer* lokal terdapat pula *developer* luar negeri seperti *GREE* dan *Gumi* yang turut berperan serta dalam acara ini. Bahkan salah satu *developer* yang hadir yaitu Toge Production pernah mendapat penghargaan internasional melalui *game-game* buatan mereka yaitu *Necronator 2*, *Planetaryconflict*, dan *Infectionator*. Potensi

developer-developer lokal mulai terangkat sehingga *game* bukanlah sesuatu yang bisa dipandang sebelah mata lagi. *Game* tidak terikat usia dan jenis kelamin. Siapa saja bisa memainkan *game*.

Praproduksi memegang peranan penting dalam proses pembuatan *game* itu sendiri. *Game*, film, animasi, bahkan komik sekalipun membutuhkan desain karakter dan setting yang kita sebut dengan *Concept Art* sehingga dikenal istilah *Concept Artist*. Menurut Nottage (2009), seorang *Concept Artist* adalah orang yang memunculkan ide dan menerapkannya dalam bentuk visual. Mereka harus membuat style dan *feel* untuk setiap karakter dan *environment*-nya. Ide ini dapat berupa dunia fantasi dan karakter yang tidak pernah ada, namun dapat juga berbentuk arsitektur dan desain yang bisa diwujudkan dalam dunia nyata.

Berdasarkan pentingnya proses praproduksi tersebut, maka penulis mengambil tema *Concept Art* yang nantinya akan dipersempit menjadi *Character Desain saja*, karena selain menggambar penulis juga akan melakukan *modeling* untuk keduanya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain karakter dalam *game* “Indictus”?

1.3. Batasan Masalah

Dari total keseluruhan *Concept Art*, penulis membatasi masalah pada bagaimana mendesain karakter dan morfologi monster-monster yang sesuai dengan genrenya yang mencakupi sketsa awal, *modeling*, dan teksturnya.

1.4. Tujuan Penelitian

Mendesain karakter untuk *game* “*Indictus*”.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari proyek atau penelitian ini adalah:

1. Pemain dapat mengapresiasi *game* 3D produksi dalam negeri.
2. Pemain bisa merasakan suasana *game survival* yang jarang ada di Indonesia.
3. Bagi penulis sendiri dapat merasakan sendiri proses pembuatan *game* “*Indictus*” tersebut.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian.

BAB II Telaah Literatur berisi tentang dasar-dasar teori mengenai *concept art* dan pengaplikasiannya dalam program 3D.

BAB III Metodologi Penelitian berisi tentang metode laporan penelitian dari obyek yang dibuat.

BAB IV Analisis dan Pembahasan berisi tentang analisis dan kendala yang penulis temukan dalam pengerjaan Tugas Akhir.

BAB V Kesimpulan dan Saran berisi tentang kesimpulan yang telah didapat beserta saran.