



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 merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi dalam dunia hiburan yang sudah menjadi bagian dalam kehidupan manusia. Perkembangan *game* terus melaju dan menjadi beragam, mengikuti perkembangan minat manusia yang berbeda-beda dan dipengaruhi oleh banyaknya budaya. Tingginya minat masyarakat terutama pada kalangan remaja terhadap *game* memunculkan persaingan yang ketat antara *game developer* untuk membuat *game* yang lebih unggul dan menarik perhatian *gamer* dibandingkan *game* lain. Hal ini menuntut *game designer* untuk meningkatkan kualitas *game* mereka dari berbagai aspek. Salah satu unsur *game* yang dapat meningkatkan daya jual *game* adalah *character design*.

Dalam penulisan sebuah cerita, terdapat beberapa unsur yang membuat cerita tersebut dapat berjalan dengan baik. Bila diaplikasikan dengan baik, unsur-unsur tersebut dapat membuat sebuah cerita menjadi sukses, tidak peduli cerita tersebut dituangkan dalam bentuk komik, film, animasi maupun *game*. Untuk membuat sebuah *game* dengan cerita yang menarik perhatian penonton, tidak semua unsur harus menonjol, meskipun bila semua unsur cerita diperdalam dengan baik, maka *impact* pada pembaca atau penonton juga lebih baik. Salah satu unsur cerita yang penting adalah karakterisasi.

Setiap cerita selalu memiliki karakter yang menggerakkan plot, baik dalam bentuk manusia, hewan, tumbuhan, atau benda mati. Tanpa adanya karakter, cerita tidak dapat bergerak maju. Krawzyck dan Novak (2006) menjelaskan bahwa karakter merupakan titik fokus dari cerita dan tanpa karakter, pemain akan sulit memahami cerita. Karakter merupakan elemen yang paling penting dalam cerita, karena tanpa penokohan yang kuat, sebagus apapun suatu cerita, pemain tidak akan merasakan ikatan emosional dengan apa yang terjadi dalam sebuah cerita (McCloud, 2006, hlm. 80). Dalam penulisan sebuah cerita dalam *game*, sangatlah penting untuk memahami karakter karena karakter yang baik dapat membuat pemain merasa terhubung dengan karakter. Karakter yang hidup akan membuat pemain merasa simpati dan peduli dengan karakter tersebut, sehingga menciptakan perasaan dalam diri pemain yang membuat cerita menjadi lebih menarik dan emosional. Hal ini menjadi motivasi penulis untuk menelusuri perancangan karakter lebih jauh dalam pembuatan *game* berjudul “Immer Sie”.

1.2. Rumusan Masalah

Pembahasan rumusan masalah yang akan dibahas dalam proposal ini adalah bagaimana perancangan karakter utama dalam *game* berjudul “Immer Sie”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari proposal ini adalah sebagai berikut.

1. *Three Dimensional Character*

2. Konsep dan karakterisasi dari tokoh Adrian
3. Konsep dan karakterisasi dari tokoh Yuno
4. Konsep dan karakterisasi dari tokoh Nightingale
5. Visualisasi karakter

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk merancang karakter utama dalam *game* berjudul “Immer Sie”.

1.5. Metode Pengumpulan Data.

Data untuk Tugas Akhir ini dikumpulkan melalui studi pustaka dan dokumentasi perancangan. Tahap-tahap yang akan dilakukan penulis dalam pengumpulan data tersebut adalah pencarian topik, *brainstorming*, *character design*, *storyboard*, dan pembuatan *game*. Berdasarkan metode pengumpulan data tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir perancangan karakter utama dari *game* berjudul “Immer Sie”.

UMMN