

1. LATAR BELAKANG

Role-playing game (RPG) adalah salah satu genre gim yang populer. Gim ini seringkali mengangkat tema fantasi era *medieval*. RPG memiliki *non-player character* (NPC), yaitu tokoh yang tidak dapat dikendalikan pemain. Schell (2020, 376) menyatakan bahwa, aspek penting dalam sebuah gim adalah tokoh gim tersebut. Untuk membuat tokoh yang berkesan, Egri (1946, 33) menyatakan bahwa tokoh harus memiliki tiga dimensi, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Agar dapat mewujudkan tiga dimensi tersebut menjadi sebuah objek visual, perlu diterapkan bentuk dan warna yang sesuai pada tokoh.

Knight VS Giant adalah gim RPG bertema *medieval* untuk platform Windows yang sedang berada dalam masa pengembangan oleh Gambir Studio (PT Cahaya Usaha Mandiri). Gim ini memiliki NPC yang berfungsi memberikan keuntungan tertentu kepada tokoh yang diperankan pemain. Setiap NPC memiliki ciri fisik, sifat, dan profesi yang berbeda dan harus terlihat menonjol di mata pemain. Mendesain NPC berdasarkan teori desain karakter adalah penting agar ciri tersebut dapat tersampaikan dengan tepat.

Pada karya tulis ini akan dijelaskan proses perancangan NPC gim Knight VS Giant menggunakan NPC Hunter dan NPC Jester sebagai perwakilan dari keseluruhan NPC yang telah penulis buat. Perancangan desain NPC yang telah penulis lakukan menitikberatkan pada visualisasi dalam gim, bukan pada cerita. Oleh karena itu, proses perancangan NPC berfokus pada bahasa bentuk, struktur warna (*hue, saturation, dan value*), dan makna psikologis warna yang diterapkan pada kedua NPC tersebut, sesuai dengan tiga dimensi karakter yang telah penulis tentukan. Proporsi dan gaya ilustrasi NPC tidak dibahas dalam karya ini karena sudah ditentukan pihak perusahaan. Walaupun hasil pasca produksi setiap NPC berbentuk animasi, penulis hanya akan membahas lebih lanjut pada proses mendesain tokoh. Pembahasan ini diharapkan dapat memberikan sumbang teori desain tokoh gim bagi pembaca yang ingin mempelajari maupun membuat desain tokoh gim. Dalam segi praktis, pembaca akan mampu menyampaikan pesan secara efektif dalam desain tokoh yang dibuatnya dalam sebuah gim.