

**PERANCANGAN KARAKTER *ROLE PLAYING GAME*  
*SCIENCE FICTION FANTASY* “FOLK HEROES”  
ADAPTASI PAKAIAN DAN SENJATA TRADISIONAL  
INDONESIA**



**PENCIPTAAN  
Diah Mayang Sari  
NIM 1112158024**

**PROGRAM STUDI S-1 DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN KARAKTER *ROLE PLAYING GAME*  
*SCIENCE FICTION FANTASY* ADAPTASI PAKAIAN  
DAN SENJATA TRADISIONAL INDONESIA**



**PENCIPTAAN  
Diah Mayang Sari  
NIM 1112158024**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana dalam bidang Disain Komunikasi Visual  
2016

## PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul **‘PERANCANGAN KARAKTER RPG SCI-FI FANTASY YANG DIADAPTASI DARI PAKAIAN DAN SENJATA TRADISIONAL INDONESIA’** oleh Diah Mayang Sari, NIM 1112158024 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ini telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 19 Januari 2016.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Asnar Zacky.  
NIP. 19570071985031003

Pembimbing II/Anggota

M. Faizal Rochman, S.Sn.  
NIP. 197802212005011002

Cognate/Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.  
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Program Studi  
DKV/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des  
NIP. 19590802 198803 2 002

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.  
NIP. 19650522 199203 1 003

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Diah Mayang Sari  
NIM : 1112158024  
Jurusan : Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Penelitian ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti kaidah dan etika penulisan yang lazim.

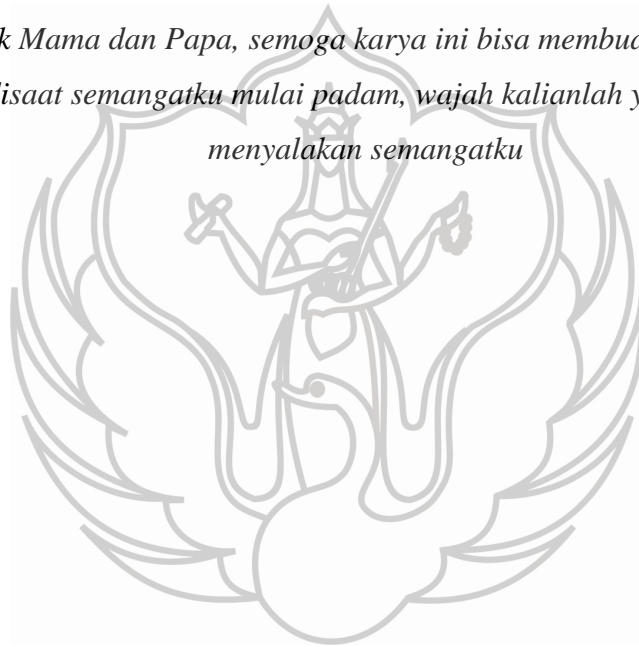
Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan saya ini tidak benar, hal itu sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Januari 2016

Diah Mayang Sari

## PERSEMBAHAN

*Untuk Mama dan Papa, semoga karya ini bisa membuatmu bangga  
Karena disaat semangatku mulai padam, wajah kalianlah yang muncul dan  
menyalakan semangatku*



## KATA PENGANTAR

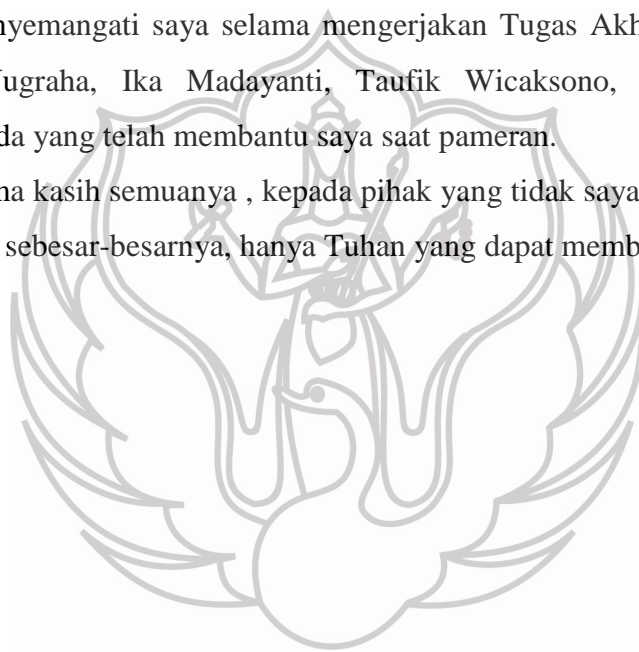
Puji syukur dan terima kasih saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala hal yang telah di berikan-Nya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Pengerjaan tugas akhir yang berjudul Perancangan Karakter *Role Playing Game Science Fiction Fantasy* Adaptasi Pakaian dan senjata Tradisional Indonesia memiliki banyak kendala yang dihadapi, semata-mata adalah proses untuk mendapatkan tulisan dan karya yang diharapkan akan menjadi sumbangsih bagi dunia industri game dan pendidikan Indonesia. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini baik secara nyata maupun tidak.

Pada kesempatan ini, ucapan terima kasih ingin saya sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan ridha untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Disain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Disain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Prodi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Drs. Asnar Zacky selaku Pembimbing I yang telah sabar memberikan masukan, pendapat dan arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini.
7. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn selaku Pembimbing II sekaligus dosen wali saya yang telah memberikan arahan, masukan, serta kritik selama penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini
8. Bapak Indiria M., S.Sn, M.Sn. selaku Penguji Ahli yang telah memberikan saran dalam menyempurnakan penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini

9. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Papa dan Mama yang sangat saya sayangi; Erianto, S.Pd dan Dra. Herinaida yang selalu memberikan dukungan doa, moral dan materi yang tidak pernah kurang untuk saya. Kakak Perempuan saya Amelia Herlina yang selalu memberikan semangat dan doa dari jauh. Kakak Laki-laki saya Rian Eka Putra dan Ady.
11. Adlinda Fierdienta yang telah menjadi teman suka dan duka sejak awal masuk kuliah hingga sekarang. Adinda Ratu Erviana yang telah membantu dan menyemangati saya selama mengerjakan Tugas Akhir Perancangan ini. Roni Nugraha, Ika Madayanti, Taufik Wicaksono, Elyou, dan Satria Dwinanda yang telah membantu saya saat pameran.

Terima kasih semuanya , kepada pihak yang tidak saya sebutkan namanya, mohon maaf sebesar-besarnya, hanya Tuhan yang dapat membalasnya.



Penulis

Diah Mayang Sari

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Perancangan .....	6
E. Manfaat Perancangan .....	6
F. Definisi Operasional.....	7
G. Metode Perancangan.....	8
H. Konsep Perancangan.....	9



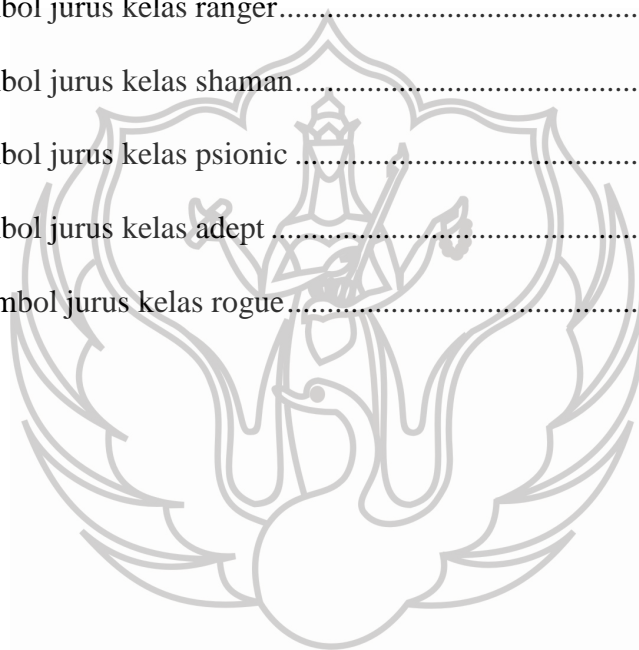
I. Skematika Prosedur Perancangan.....	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	11
A. Tinjauan Literatur Tentang <i>Concept Art Game</i> .....	11
B. Tinjauan Literatur Tentang Konsep Karakter <i>Game</i> .....	12
C. Tinjauan Tentang <i>Genre Game</i> .....	22
D. Tinjauan Tentang <i>Subgenre Science Fiction</i> .....	25
E. Tinjauan Tentang Pakaian dan Senjata Tradisional Indonesia .....	28
F. Analisis Data Lapangan .....	57
G. Yang Menjadi Kesulitan .....	59
H. Usulan Pemecahan Masalah dan Kesimpulan.....	59
BAB III KONSEP DISAIN .....	61
A. Tujuan Kreatif.....	61
B. Strategi Kreatif.....	61
C. Konsep Game.....	68
D. Studi Visual.....	70
E. Deskripsi Karakter .....	81
F. Program Media.....	92
BAB IV PROSES DISAIN .....	93
A. Perancangan Visual Karakter.....	93
B. Disain Simbol.....	137
C. Perancangan Senjata dan <i>Armor</i> .....	144
D. Ilustrasi Karakter.....	151
E. Ilustrasi Environment.....	158

F. Disain Buku.....	159
G. Cover Buku .....	160
H. Mock Up Cover Buku.....	161
BAB V PENUTUP.....	162
A. Kesimpulan .....	162
B. Saran.....	163
DAFTAR PUSTAKA .....	162
LAMPIRAN.....	165



**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Tabel <i>timeline</i> pengerjaan <i>concept character</i> .....	92
Tabel 2. Simbol ancestor.....	138
Tabel 3. Simbol atribut.....	139
Tabel 4. Simbol kelas.....	140
Tabel 5. Simbol jurus warrior .....	141
Tabel 6. Simbol jurus kelas ranger.....	142
Tabel 7. Simbol jurus kelas shaman.....	143
Tabel 8. Simbol jurus kelas psionic .....	144
Tabel 9. Simbol jurus kelas adept .....	145
Tabel 10. Simbol jurus kelas rogue.....	146



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Avatar karakter <i>Pillar of Eternity</i> .....	2
Gambar 2. RPG <i>Divinity: Original Sin</i> partai karakter.....	5
Gambar 3. Fase konsep sketsa .....	15
Gambar 4. Konsep siluet karakter .....	19
Gambar 5. Siluet karakter yang diberi detail .....	19
Gambar 6. Variasi pada karakter <i>Kitana Mortal Combat</i> .....	20
Gambar 7. Karakter barbarian dalam game <i>Diablo</i> .....	20
Gambar 8. <i>Game Cyberpunk 2077</i> .....	25
Gambar 9. Pertarungan <i>Sci-fi fantasy</i> dalam game <i>Technomancer</i> .....	26
Gambar 10. <i>Bioshock Game Biopunk</i> .....	26
Gambar 11. <i>Armor suit</i> pada game <i>Crysis</i> bertema <i>nanopunk</i> .....	27
Gambar 12. <i>Game The Witcher</i> bertema <i>mythpunk</i> .....	28
Gambar 13. Pakaian adat Sumatera Selatan Aesan Gede .....	29
Gambar 14. Pakaian adat Karo.....	30
Gambar 15. Pakaian adat Minangkabau.....	31
Gambar 16. Pakaian pengantin Koto Gadang .....	31
Gambar 17. Pakaian adat pengantin Betawi .....	32
Gambar 18. Busana Pengantin Model Jangan Menir Paes Ageng Jogjakarta ....	33
Gambar 19. Pakaian mantenan Jawa Timur.....	34
Gambar 20. Pakaian adat Madura .....	35
Gambar 21. Busana Ta a dan Spapei sapaq .....	36
Gambar 22. Baju perang dari anyaman tikar dan hiasan tulang .....	37

Gambar 23. Busana king baba dan king bibinge.....	38
Gambar 24. Pakaian adat petinggi suku .....	39
Gambar 25. Baju nggembe.....	40
Gambar 26. Baju bodo .....	41
Gambar 27. Pakaian pengantin Gorontalo .....	42
Gambar 28. Pakaian tari Papua .....	43
Gambar 29. Pakaian adat pengantin Papua .....	44
Gambar 30. Pakaian adat Papua.....	44
Gambar 31. Senjata tradisional .....	45
Gambar 32. Contoh macam-macam <i>pamor</i> .....	46
Gambar 33. Keris .....	47
Gambar 34. Bagian-bagian kujang .....	48
Gambar 35. Rencong Aceh .....	50
Gambar 36. Tombak trisula.....	51
Gambar 37. Celurit Madura. ....	52
Gambar 38. Senjata tradisional mandau.....	53
Gambar 39. Badik .....	54
Gambar 40. Topeng Hudoq.....	55
Gambar 41. Studi visual pakaian adat Sumatera.....	93
Gambar 42. Sketsa <i>line art</i> karakter Sumatera karakter Sumatera .....	93
Gambar 43. Thumbnail siluet karakter Sumatera .....	94
Gambar 44. Studi visual pakaian adat Jawa.....	94
Gambar 45. Sketsa kasar Karakter Jawa .....	95

Gambar 46. <i>Thumbnail</i> karakter Jawa .....	95
Gambar 47. Studi visual pakaian adat Kalimantan .....	96
Gambar 48. Sketsa kasar karakter Kalimantan .....	96
Gambar 49. <i>Thumbnail</i> karakter Kalimantan.....	97
Gambar 50. Studi visual karakter Sulawesi .....	97
Gambar 51. Sketsa karakter Sulawesi.....	98
Gambar 52. <i>Thumbnail</i> karakter Sulawesi.....	98
Gambar 53. Studi visual pakaian adat Papua .....	99
Gambar 54. Sketsa kasar karakter Papua.....	99
Gambar 55. <i>Thumbnail</i> karakter Papua.....	100
Gambar 56. Warrior Sulawesi.....	100
Gambar 57. Warrior Papua .....	101
Gambar 58. Warrior Kalimantan.....	101
Gambar 59. Warrior Jawa .....	101
Gambar 60. Warrior Sumatera .....	102
Gambar 61. Ranger Sulawesi.....	102
Gambar 62. Ranger Papua.....	103
Gambar 63. Ranger Kalimantan.....	103
Gambar 64. Ranger Sumatera. ....	104
Gambar 65. Ranger Jawa .....	104
Gambar 66. Psionic Sulawesi.....	105
Gambar 67. Psionic Papua .....	105
Gambar 68. Psionic Kalimantan .....	106

Gambar 69. Psionic Jawa .....	106
Gambar 70. Psionic Sumatera .....	107
Gambar 71. Adept Sulawesi.....	107
Gambar 72. Adept Papua .....	108
Gambar 73. Adept Kalimantan .....	108
Gambar 74. Adept Jawa .....	108
Gambar 75. Adept Sumatera .....	109
Gambar 76. Rogue Papua.....	109
Gambar 77. Rogue Kalimantan.....	110
Gambar 78. Rogue Jawa .....	110
Gambar 79. Rogue Sumatera .....	111
Gambar 80. Rogue Sulawesi.....	111
Gambar 81. Studi visual pakaian sapei sapaq .....	112
Gambar 82. Sketsa perkembangan level karakter warrior .....	112
Gambar 83. Perkembangan level karakter warrior .....	112
Gambar 84. Senjata kelas warrior .....	113
Gambar 85. Studi pakaian tradisional Papua .....	113
Gambar 86. Sketsa perkembangan level karakter rogue .....	113
Gambar 87. Perkembangan level karakter rogue .....	114
Gambar 88. Senjata karakter rogue .....	114
Gambar 89. Studi pakaian kampuh dan surjan.....	114
Gambar 90. Sketsa perkembangan level karakter psionic .....	115
Gambar 91. Perkembangan level karakter psionic.....	115

Gambar 92. Senjata kelas psionic. ....	115
Gambar 93. Studi visual baju bodo dan baju nggembe.....	116
Gambar 94. Sketsa perkembangan level kelas shaman.....	116
Gambar 95. Perkembangan level kelas shaman.....	116
Gambar 96. Senjata kelas shaman.....	117
Gambar 97. Studi visual pakaian aesan gede dan pakaian adat mandailing .....	117
Gambar 98. Sketsa perkembangan level kelas adept .....	117
Gambar 99. Perkembangan level kelas adept .....	118
Gambar 100. Studi visual pakaian adat, hiasan kepala dan motif Papua.....	118
Gambar 101. Sketsa perkembangan level kelas ranger.....	118
Gambar 102. Perkembangan level kelas ranger.....	119
Gambar 103. Variasi karakter warrior ancestor Kalimantan .....	119
Gambar 104. Tampak depan, samping dan belakang warrior Kalimantan .....	120
Gambar 105. Variasi karakter ranger ancestor Papua.....	120
Gambar 106. Tampak depan, samping, dan belakang ranger .....	121
Gambar 107. Variasi karakter psionic ancestor Jawa .....	121
Gambar 108. Tampak depan, samping dan belakang Psionic.....	122
Gambar 109. Variasi karakter adept ancestor Sumatera .....	122
Gambar 110. Tampak depan, samping dan belakang adept.....	123
Gambar 111. Variasi karakter shaman ancestor Sulawesi .....	123
Gambar 112. Tampak depan, samping dan belakang shaman .....	124
Gambar 113. Sketsa karakter merchant .....	124



Gambar 114. Merchant.....	125
Gambar 115. Sketsa karakter scavenger .....	125
Gambar 116. Scavenger .....	125
Gambar 117. Sketsa karakter hooligan .....	126
Gambar 118. Hooligan .....	126
Gambar 119. Sketsa karakter lowlife .....	126
Gambar 120. Lowlife .....	127
Gambar 121. Sketsa karakter Among .....	127
Gambar 122. Bentuk wajah ras Among .....	128
Gambar 123. Tipikal penampilan ras Among .....	128
Gambar 124. Sketsa aul.....	129
Gambar 125. Aul.....	129
Gambar 126. Sketsa ahool .....	130
Gambar 127. Ahool.....	130
Gambar 128. Sketsa veo.....	131
Gambar 129. Veo .....	131
Gambar 130. Sketsa banaspati geni .....	132
Gambar 131. Banaspati geni .....	132
Gambar 132. Sketsa banaspati air .....	132
Gambar 133. Banaspati air .....	133
Gambar 134. Sketsa banaspati tanah.....	133
Gambar 135. Banaspati tanah .....	133
Gambar 136. Sketsa soldier.....	134

Gambar 137. Soldier .....	134
Gambar 138. Sketsa physic .....	135
Gambar 139. Physic .....	135
Gambar 140. Sketsa commando.....	136
Gambar 141. Commando .....	136
Gambar 142. Perbandingan ukuran karakter.....	137
Gambar 143. Studi visual senjata tradisional Indonesia .....	147
Gambar 144. Siluet bermacam-macam senjata tradisional Indonesia .....	147
Gambar 145. <i>Render</i> konsep senjata campuran tradisional Indonesia dan <i>Sci-fi</i>	148
Gambar 146. Burung enggang .....	148
Gambar 147. <i>Armor</i> ranger Kalimantan terinspirasi dari paruh Enggang .....	149
Gambar 148. <i>Armor</i> warrior Kalimantan terinspirasi dari paruh Enggang.....	149
Gambar 149. <i>Armor</i> Shaman Kalimantan.....	150
Gambar 150. <i>Armor</i> Psionic Jawa.....	150
Gambar 151. Sketsa <i>thumbnail</i> ilustrasi karakter .....	151
Gambar 152. Ilustrasi karakter Shaman Sulawesi dengan senjata Trisula .....	152
Gambar 153. Ilustrasi Adept Sumatera dengan sihir api.....	153
Gambar 154. Ilustrasi Psionic Jawa dengan senjata keris.....	154
Gambar 155. Ilustrasi Rogue Papua dengan senjata kujang .....	155
Gambar 156. Ilustrasi Warrior Kalimantan dengan senjata Mandau .....	156
Gambar 157. Ilustrasi Ranger Papua dengan senjata panah. ....	157
Gambar 158. Ilustrasi pasar ala Jawa terinspirasi atap rumah joglo .....	158
Gambar 159. Ilustrasi Hutan Tinggi, terinspirasi dari rumah pohon di Papua ...	158

Gambar 160. Ilustrasi candi bawah tanah terinspirasi candi Kalasan.....	159
Gambar 161. Penjaringan ide font <i>logotype</i> .....	160
Gambar 162. Bentuk <i>logotype</i> terpilih.....	160
Gambar 163. <i>Thumbnail</i> sketsa <i>layout</i> kover buku.....	160
Gambar 164. Kover belakang dan kover depan <i>art book</i> .....	161
Gambar 165. <i>Mockup cover Folk Heroes Character Concept Art Book</i> .....	161



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Katalog.....	167
Lampiran 2. Poster pameran TA .....	168
Lampiran 3. Display pameran .....	169



**ABSTRAK****PERANCANGAN KARAKTER *ROLE PLAYING GAME SCIENCE FICTION FANTASY* ADAPTASI PAKAIAN DAN SENJATA TRADISIONAL INDONESIA****Diah Mayang Sari  
1112158024**

Perancangan ini berangkat dari keinginan untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia terutama pakaian dan senjata tradisional melalui media baru yaitu game. Salah satu genre game terbaik yang dapat memasukkan kebudayaan visual pakaian dan senjata kepada model pemainnya yaitu RPG (*Role Playing Game*). *Role-playing video game* (RPG) adalah *video game* bergenre dimana pemain mengontrol tindakan dari karakter utama (atau beberapa anggota partai bertualang) di dalam dunia fiksi dan narasi yang telah ditentukan.

Disainer mengumpulkan data pustaka dan observasi tentang dua variabel yang berpengaruh dalam tujuan perancangan untuk kemudian dianalisis. Data hasil analisis ini kemudian akan di pikirkan untuk menentukan media dan bentuk visual yang kreatif.

Kesimpulan yang didapat dari perancangan ini yaitu, kebudayaan Indonesia yang kaya dapat di inovasikan dan di buat dalam media karya yang inovatif, yang dalam perancangan ini yaitu dengan cara mencampurkan pakaian dan senjata tradisional Indonesia dengan genre game RPG *Sci-fi fantasy* agar dapat membentuk sesuatu yang baru namun tetap membawa nilai-nilai kebudayaan.

Kata Kunci:

RPG, *Sci-fi Fantasy*, Senjata Tradisional, Pakaian Tradisional, Kebudayaan Indonesia, *Character Concept*

**ABSTRACT****CREATION OF SCIENCE FICTION FANTASY ROLE PLAYING GAME  
CHARACTERS ADAPTATION OF INDONESIAN TRADITIONAL  
COSTUMES AND WEAPONS****Diah Mayang Sari  
1112158024**

*The initial intention of the creation of characters comes from the desire to introducing Indonesian culture, especially traditional weapons and costumes. One of the best genre that can inject the visual culture of traditional outfits and weapons to the playable characters is RPG (Role Playing Game). RPG is a video game genre in which a player can control the character's action (or party) in a fictional world with narrative already set.*

*Designers collect literature data and observations on two important variables in the design objectives for later analysis. Data from this analysis will then be thought to determine the media and creative visual forms.*

*The conclusion of this scheme, namely, culture-rich Indonesia can innovate and create media works that are innovative, which in this design is by mixing clothes and traditional weapons five major islands in Indonesia with the genre of RPG Sci-fi fantasy in order to forming something new but still carry cultural values.*

**Key Words**

*RPG, Sci-fi Fantasy, Traditional weapons, traditional costume, Indonesian Culture, Character Concept*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### A. Latar Belakang

Pakaian dan senjata tradisional Indonesia kurang mendapatkan tempat di hati dan benak generasi muda sekarang, karena mereka telah jarang terlihat dalam keseharian generasi muda. Untuk mendapatkan tempat di dunia yang serba modern sekarang, pakaian dan senjata tradisional Indonesia harus dikemas dalam media yang modern dan digemari oleh generasi muda.

Pakaian dan senjata Indonesia sangat banyak dan beragam. Sayangnya kebudayaan tersebut kurang banyak terekspos di bidang teknologi game jika dibandingkan dengan kebudayaan lain seperti budaya Eropa medieval dan Jepang. Padahal dari segi jumlah dan potensi, kebudayaan Indonesia adalah tambang budaya yang sangat kaya jika ingin digali lebih dalam. Pakaian tradisional Indonesia cukup sering di ekspos di bidang fashion, sedangkan senjata tradisional benar-benar tenggelam dari perhatian generasi muda saat ini.

Pakaian dan senjata tradisional Indonesia sangat banyak dan memiliki penampilan yang unik dan menarik sehingga bisa menjadi kandidat material game yang berharga. Contohnya pakaian adat Kalimantan yaitu sapei sapaq yang berupa rompi pelindung yang terbuat dari kulit kayu dapat dikembangkan menjadi armor pelindung badan dengan bahan fiber atau titanium, motif dekorasi yang awalnya di cat biasa menjadi bercahaya. Senjata Mandau dari Kalimantan juga dapat dikreasikan menjadi senjata sci-fi yang bermuatan energi dan diimbuhkan sihir. Setiap daerah memiliki ciri-ciri yang berbeda sehingga pemain dapat membedakan darimana pakaian dan senjata tersebut berasal, apalagi jika nama pakaian dalam game disesuaikan dengan aslinya.

Teknologi memungkinkan untuk bermain di berbagai *platform*. Dr. Mary Flanagan, penulis *Critical Play* tahun 2009, percaya bahwa cara melihat kreatif pada disain *game* dapat membuat *game* tidak hanya dapat mengekspresikan nilai-nilai tetapi juga menyampaikannya pada orang lain – sementara masih mempertahankan kodrat utama *game* yaitu menghibur.

Adalah tugas disainer untuk membuat pemain terlibat dengan informasi atau merasakan empati pada tokoh yang dimainkannya. (<http://www.gamasutra.com>).

Flanagan juga menyatakan bahwa semakin jauh sebuah cerita dari kehidupan nyata yang seseorang alami, semakin besar pula kesempatan seorang pemain untuk terbuka dan menyerap sebuah *game*. Nilai-nilai maupun kebudayaan visual bisa masuk kedalam model interaktif disain jadi mereka ditampilkan secara berkelanjutan dalam hasil disain maupun proses penciptaannya. Mereka dapat muncul dalam bentuk sistem mekanik *game*, sudut pandang, model pemain, premis narasi, strategi, dan aspek lainnya termasuk komunitas permainan dan konteks pengalaman.

Salah satu genre terbaik yang dapat memasukkan kebudayaan visual pakaian dan senjata kepada model pemainnya yaitu RPG (*Role Playing Game*). *Role-playing video game* (RPG) adalah *video game* bergenre dimana pemain mengontrol tindakan dari karakter utama (atau beberapa anggota partai bertualang) di dalam dunia fiksi dan narasi yang telah ditentukan (Adam, Rollings 2003:347).

*Role-playing video game* juga biasanya mencoba menawarkan penciptaan dan interaksi karakter yang kompleks dan dinamis. Ini biasanya meliputi fokus tambahan pada AI (*Artificial intelligence*) dan perilaku terskrip pada NPC (*non-player characters*) yang dikontrol oleh computer (Adam, Rollings 2006). Meskipun beberapa *single-player role-playing game* memberikan pemain sebuah *avatar* yang sebagian besar telah ditetapkan demi jalan cerita, banyak permainan yang menggunakan *character creation screen*. Hal ini memungkinkan pemain untuk memilih jenis kelamin, ras atau spesies, dan kelas karakter mereka. Pilihan tersebut sifatnya kosmetik maupun fungsional.





Gambar 1. Avatar karakter Pillar of Eternity

(Sumber: <http://www.vice.com/read/six-ways-in-which-pillars-of-eternity-is-incredible-449>)

Kelas karakter akan memiliki kemampuan yang berbeda dan kekuatan. Kelas umum seperti *fighter*, *spellcaster*, *thief* dengan kemampuan pencuri, dan tabib dengan kemampuan penyembuhan, atau kelas campuran, seperti seorang pejuang yang bisa melemparkan mantra sederhana. Karakter juga akan memiliki berbagai atribut fisik seperti ketangkasan dan kekuatan, yang mempengaruhi kinerja pemain dalam pertempuran. Atribut mental seperti kecerdasan dapat mempengaruhi kemampuan pemain untuk melakukan dan mempelajari mantra, sedangkan atribut sosial seperti karisma dapat membatasi pilihan pemain saat bercakap-cakap dengan karakter non-pemain. (Adam, Rollings, 2003: 358-361).

Pemain juga dapat menemukan *loot* (seperti pakaian, senjata, dan *armor*) di dalam dunia *game* dan mengumpulkannya. Pemain bisa memperdagangkan benda-benda tersebut untuk mendapatkan mata uang untuk ditukarkan dengan item yang lebih baik. Item *loot* bisa juga menyampaikan informasi kebudayaan visual sebagaimana karakter *game*.

Dalam artikel yang dibuat Matt Barton (gamasutra.com, 2007), penulis buku *Dungeon and Dekstop: The history of Computer Role-Playing Games* tahun 2008, *genre role-playing video game* dimulai pada pertengahan 1970 di *mainframe* komputer, terinspirasi dari permainan *role-playing* pena dan kertas

seperti *Dungeons & Dragons*. Setelah sukses dengan *game Dragon Quest* dan *Final Fantasy*, *genre role-playing* akhirnya terpisah menjadi dua gaya, *Japanese role-playing game* dan *Western role-playing games*, dikarenakan perbedaan kebudayaan, walaupun perbedaan sebagian besar karena perbedaan *platform* yaitu konsol dan komputer. (Barton, Matt, 2010).

Walaupun berbagi pemikiran dasar yang sama, *western RPG* cenderung memiliki grafik yang lebih gelap, karakter yang lebih tua, dan fokus yang lebih besar pada menjelajahi kebebasan, realisme, dan didasari oleh mekanik *game*. (Kaiser, Rowan (February 16, 2012). *Eastern RPG* cenderung lebih terang, grafik mirip *anime*, karakter yang lebih muda, *gameplay* cepat, dan fokus yang lebih besar pada jalan cerita linier dengan plot yang rumit. Lebih Jauh, *western RPG* lebih sering sering mengizinkan pemain membuat dan merubah karakter dari awal (Loguidice & Barton 2009:79), sedangkan *Japanese RPG* cenderung membatasi karakter untuk mengembangkan karakter pemain, dan seringkali tidak mengizinkan pilihan untuk membuat keputusan yang dapat merubah plot (Doucet, Lars, 2011). (Gamasutra.com).

Menurut data mcvuk.com tahun 2012, terdapat lebih dari 100 *game developer* yang berasal dari Indonesia. Developer ternama Indonesia antara lain: Altermyth, Agate Studios, Elventales Games, Jotter Productions, Toge Productions, dll. Selain 100 *game developer*, mcvuk.com juga melaporkan terdapat distributor dan *publisher game* yang aktif mengembangkan industri ini. Mayoritas berfokus pada *mobile game*, sedangkan yang lainnya menawarkan penerbitan proyek-proyek yang lebih besar yang mengkhususkan diri dalam bidang-bidang seperti seni.

Perkembangan *game PC* di Indonesia memang tidak secepat di Negara maju, terutama *game RPG*. Padahal *game* dalam bentuk *game RPG* banyak sekali celah yang bisa digunakan untuk mengeksplor dan memamerkan kekayaan budaya Indonesia melalui grafik visual maupun cerita (*lore*)*game*. Melalui *game RPG*, pemain akan berperan menjadi hero dalam *game*, berbeda dengan *genre game* lainnya, di dalam *game RPG* pemain akan berinteraksi

dengan dunia sekitarnya, berinteraksi dengan tokoh lain, dan mengambil keputusan tindakan setelah melakukan pertimbangan.

Selain dari segi kualitas, unsur yang harus ditonjolkan dari *game* Indonesia adalah unsur-unsur 'keindonesiaan' yang bisa diselipkan dalam grafik *game* maupun jalan cerita. Memunculkan kebudayaan Indonesia adalah cara yang paling mudah untuk menunjukkan ciri khas *game* Indonesia sendiri diluar dari *Western RPG* dan *JRPG*. Kebudayaan visual seperti baju adat, senjata, bela diri, dll dapat dimunculkan dengan karakter-karakter *RPG* yang dikendalikan oleh pemain.



Gambar 2. *RPG Divinity: Original Sin* partai karakter  
(sumber: <http://nichegamer.com/wp-content/uploads/2014/07/DivinityReview4.jpg>)

*Role-playing Game* biasanya bersetting di dunia fantasi yang merupakan adaptasi dari kebudayaan suatu daerah di dunia nyata. Contohnya seperti *The Elders Scroll: Skyrim* terinspirasi dari kebudayaan *Nordic* atau *Viking*, dan kebanyakan terpengaruh dari kebudayaan Eropa *medieval* (abad pertengahan). Kebudayaan-kebudayaan asli tersebut diadaptasi dan dirombak ulang menjadi bentuk yang inovatif dan menarik seperti dengan mengalter bentuk, menambahkan atau mengkombinasikan kebudayaan visual. Contohnya *armor* viking ditambahkan efek-efek sihir (*magic*) atau bentuknya dikombinasikan dengan bentuk-bentuk *armor* fantasi.

Akan sangat menarik jika budaya Indonesia seperti pakaian dan senjata tradisional yang diangkat menjadi sumber daya game karena jumlahnya sangat banyak dan beragam. Tinggal bagaimana pakaian dan senjata tersebut disajikan semenarik mungkin yaitu dengan menambahkan unsur-unsur fantasi yang sangat sesuai dengan game bergenre RPG. Dengan berperan sebagai karakter RPG, pemain akan lebih perhatian dengan pakaian dan senjata apa yang harus dikenakan dirinya. Item-item yang dipakai sangat banyak, dan pemain juga dapat menentukan bagaimana perkembangan karakter sehingga mau tidak mau pemain akan familiar dengan pakaian dan senjata tradisional Indonesia.

#### B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang karakter Role Playing Game dengan menggabungkan kebudayaan pakaian dan senjata tradisional Indonesia dengan genre *science fiction fantasy*.

#### C. Batasan Masalah

Proses pengembangan *game* terdiri dari tahap pra-produksi dan produksi. Proses perancangan konsep *art game* adalah bagian dari tahap pra-produksi. Sebelum memproduksi sebuah *game*, disainer memulai dengan sebuah idea tau konsep. (Bates 2004:3). Seringkali dibuat berdasarkan modifikasi dari *game* yang sudah ada. Ide *game* bisa jatuh ke satu atau beberapa *genre*.

Disainer *game* adalah orang-orang yang mendisain *gameplay*, memikirkan dan mendisain peraturan dan struktur *game*. Salah satu peran disainer yaitu sebagai penulis narasi *game*, *dialog*, *user interface*, *user mechanic*, dan karakter. Seniman *game* adalah seniman visual yang membuat seni *video game* (Bater 2004:171). Pekerjaan seniman (*artist*) bisa jadi berorientasi 2D atau 3D. Seniman 2D memproduksi *concept art*, *sprite*, tekstur, *environmental*, dan *user interface* (Moree & Novak 2010:86). Seniman 3D memproduksi model, animasi, *environment* 3D dan *cinematic* (Moree, Novak, 2010:90).

Untuk projek ini, perancangan dibatasi pada perancangan 2D yang hanya meliputi perancangan konsep karakter pemain. Konsep karakter pemain meliputi; karakter pemain, *armor*, senjata serta jurus atau *skill* pemain.



#### D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah merancang karakter *game* yang memuat budaya visual pakaian dan senjata tradisional Indonesia dengan memasukkan unsur-unsur kreatif dan inovatif yaitu dengan genre *sci-fi fantasy* agar dapat memperkenalkan budaya Indonesia di dunia *gaming*.

#### E. Manfaat Perancangan

##### 1. Bagi Target Audiens

Bagi *developer game* Indonesia diharapkan untuk tertarik untuk mulai membuat karakter *game* berdasarkan konsep yang akan dibuat. Diharapkan juga dengan konsep karakter ini dapat menginspirasi disainer lain untuk mulai menggali kekayaan budaya Indonesia sebagai bahan ide visual *game*.

##### 2. Bagi Dunia *Gaming* Indonesia

Dapat menyumbangkan karya di bidang *gaming* Indonesia yang belum semaju di benua Amerika, Eropa dan Negara Jepang. Juga dapat memunculkan ciri khas visual *game* Indonesia. Diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam pembuatan *game* yang mengandung unsur-unsur kebudayaan Indonesia agar *game* buatan Indonesia semakin mudah dikenali dan membanggakan.

##### 3. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual

Diharapkan mampu memberi warna dan wawasan baru bagi khasanah perancangan Tugas Akhir Disain Komunikasi Visual bahwa perancangan *concept art game* merupakan salah satu dari manifestasi DKV yang potensial kedepannya dalam industry kreatif dan masih jarang diminati mahasiswa yang menempuh mata kuliah Tugas Akhir.

##### 4. Bagi Masyarakat

Kebudayaan Indonesia akan terekspos kepada masyarakat luas dalam bentuk yang berbeda, sehingga dapat membangkitkan inspirasi dan kecintaan kepada kebudayaan Indonesia.

#### F. Definisi Operasional

*Role Playing Game* yang dimaksud dalam perancangan ini adalah computer *role-playing game*, artinya RPG yang dimainkan di computer. Bentuk *game* akan mirip seperti *game Divinity: Original Sin*, *game* pemain akan memiliki sudut pandang *isometric* yaitu sudut pandang yang melihat kebawah pada sudut 120 derajat, namun sudut pandang dapat dapat didekatkan menjadi sejajar dengan karakter sehingga menyerupai *game* 3D dengan sudut pandang orang ketiga. RPG menggunakan sistem partai yaitu pemain mengendalikan banyak karakter yang membentuk kelompok selama bertualang dalam *game*.

Pakaian dan senjata tradisional Indonesia yang dimaksud yaitu pakaian dan senjata dari lima pulau besar di Indonesia. Perancang akan mengambil poin-poin menarik dari tiap pulau yang akan dijadikan karakter beserta atributnya.

## G. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Studi pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari sumber data melalui literatur-literatur yang berhubungan dengan perancangan, yaitu meliputi data verbal dan data visual tentang kebudayaan visual lima pulau besar di Indonesia meliputi; pakaian adat, senjata tradisional, motif tradisional, dan makhluk-makhluk mitologi. Data visual dapat di dapat dari buku-buku, media internet maupun foto-foto dokumentasi.

#### b. Observasi

Data empirik tentang *game* bisa didapatkan dengan observasi langsung yaitu dengan cara memainkan *game-game* yang relevan dengan tema yang ingin diteliti, membandingkan berbagai macam *game* dan memlih gaya yang paling sesuai untuk *game* yang ingin dikonsep.

### 2. Metode Analisis Data

Dari semua data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis dengan metode 5W + 1H (*What, Who, Where, When, Why, How*).

a. *What*

Yang akan dirancang adalah karakter *role playing game* bergenre *science fiction fantasy* yang memuat kebudayaan pakaian dan senjata tradisional Indonesia.

b. *Who*

Target perancangan adalah *developer game* dan penggemar *game* Indonesia.

c. *Where*

Perancangan ini akan di luncurkan pada pameran tugas akhir dan akan disebar melalui pemesanan online ke seluruh Indonesia

d. *When*

Perancangan akan dimulai pada Agustus 2015 hingga Desember 2015

e. *Why*

Untuk menciptakan sebuah bentuk baru kebudayaan Indonesia menjadi bentuk yang inovatif dan masih jarang ditemui yaitu dalam bentuk computer *role-playing game* sehingga dapat mengangkat kebudayaan Indonesia ke dunia internasional melalui *game*.

f. *How*

Perancangan akan menggabungkan kebudayaan asli Indonesia dengan genre RPG, memodifikasi kebudayaan yang telah ada menjadi bentuk fantasi baru yang sesuai dengan RPG.

3. Metode Konsep Disain

a. Konsep Media

Selanjutnya memilih media utama yang sesuai untuk perancangan *concept art* berdasarkan pertimbangan analisis data yang telah disimpulkan.

b. Konsep Kreatif

Konsep media yang telah dipilih dibuat konsep kreatifnya, yaitu dengan cara inovasi; menggabungkan makna dan filosofi-filosofi dengan unsur lainnya sehingga menjadi bentuk baru yang bisa diterima masyarakat.

c. Visualisasi Konsep

Konsep kreatif yang telah diverbalkan akan divisualisasikan dalam bentuk sketsa, kemudian ilustrasi yang dapat menyampaikan makna dan filosofi-filosofi dengan konsep kreatif yang telah didapat sebelumnya.

#### H. Konsep Perancangan

Perancangan akan dimulai dengan mengumpulkan visual kebudayaan yang ada di lima pulau besar di Indonesia. Disainer akan memilih kebudayaan daerah mana yang bisa mewakili tiap-tiap pulau. Setelah memutuskan kebudayaan daerah yang akan diadaptasi, disainer akan menganalisa cara menggabungkan visual dengan genre fantasi dan *sci-fi* sehingga menciptakan suatu desain yang baru yang sesuai dengan RPG namun tetap membawa nilai-nilai kebudayaan Indonesia.

#### I. Skematika Prosedur Perancangan

