

JURNAL TUGAS AKHIR

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



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENCIPTAAN

Diah Mayang Sari

NIM 1112158024

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

PENGESAHAN

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN KARAKTER *ROLE PLAYING GAME SCIENCE FICTION FANTASY* ADAPTASI 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 disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Februari 2016



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Ketua Program Studi DKV

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

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 lima pulau besar 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 character to forming costumes new but still carry cultural values.

Key Words

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

A. Pendahuluan

1. 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.

Dikarenakan asal usul RPG dari permainan *Dungeons and Dragons* dan permainan *role-playing* di atas pena dan kertas lainnya, latar yang paling populer untuk RPG sejauh ini adalah dunia fantasi, biasanya dengan pengaruh Eropa pertengahan yang kuat seperti *Diablo Series*, *Final Fantasy Series*, *Elder Scrolls Series* dan *Baldur 's Gate Series* semuanya berbagi dasar setting yang sama.

Ada beberapa yang diadaptasi dari latar selain abad pertengahan Eropa, *Jade Empire* dengan latar Asia Timur, latar *science fiction* dalam *Knights of the Old Republic* dan *Mass Effect* oleh Bioware. *Fallout Series* berlatar di *post-apocalyptic retro-futuristic* Amerika dimana nuklir telah menghancurkan dunia dimana kebudayaan tidak pernah maju melebihi tahun 1950-an. Setting kebudayaan Indonesia adalah setting yang anti-mainstream di dunia RPG saat ini. Kebudayaan Indonesia sangat banyak yang dapat dieksplorasi dan diekspos melalui RPG tentunya akan menjadi angin segar dalam dunia RPG.

Teknologi memungkinkan untuk bermain di berbagai *platform*. Dr. Mary Flanagan, penulis *Critical Play* tahun 2009, percaya bahwa cara melihat kreatif pada desain *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 desainer untuk membuat pemain terlibat dengan informasi atau merasakan empati pada tokoh yang dimainkannya. (<http://www.gamasutra.com>).

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 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.

2. Rumusan/Tujuan

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

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*.

3. Teori dan Metode

a. Teori

Menurut Les Pardew dalam bukunya *Game Character Animation All in One*, proses karakter dimulai dengan ide karakter (14: 2007). Ide biasanya tertulis dalam deskripsi karakter yang dibuat oleh disainer game dan diberikan pada seniman game untuk divisualisasikan. Seniman game bekerja dengan game disainer untuk membuat sketsa dimana model 3D berasal. Langkah-langkah untuk memvisualisasi dan membuat game karakter yaitu:

1) Deskripsi karakter

Deskripsi karakter adalah deskripsi tertulis dari karakter. Apakah itu pendek atau panjang, aspek penting deskripsi lah yang memberikan seniman game gambaran yang jelas dari karakter, dan memberikan penulis naskah pengertian terhadap kepribadian karakter.

2) Sketsa *thumbnail*

Sketsa *thumbnail* adalah ide menggambar cepat yang digunakan seniman untuk mengembangkan komposisi untuk gambar yang lebih detil. Seringkali artis akan mensketsa beberapa ide ketika bekerja untuk gambar yang lebih besar dan detil.

3) Ilustrasi karakter

Ilustrasi karakter adalah karya seni yang berfokus pada satu karakter untuk mendefinisi tidak hanya penampilan karakter namun juga disposisi dan sifat alamiah karakter. Ketika membuat ilustrasi karakter seniman harus memperhitungkan juga kepribadian karakter.

4) Cetakan karakter (*template*)

Lembar model adalah *template* atau cetakan yang dibuat konsep artis untuk menolong tim pengembang untuk membuat model yang akurat. Lembar model adalah gambar ortografik karakter. Gambar ortografik adalah gambar yang menunjukkan karakter dari sudut pandang garis tegak lurus. Setiap sudut pandang didisain untuk memberikan tim pengembang informasi vital tentang karakter dari berbagai sudut.

Ada beberapa macam jenis karakter game RPG antara lain:

1) Karakter Pemain (*Player Character*)

Karakter pemain atau *player character* atau *playable character* (PC) adalah karakter fiksi dalam *role-playing game* yang aksinya dikontrol secara langsung oleh pemain.

2) NPC

Non-person character atau *non-playable character* adalah karakter yang tidak dikendalikan oleh pemain. Istilah ini membawa konotasi bahwa karakter tersebut tidak bermusuhan terhadap pemain; karakter yang bermusuhan (*hostile*) disebut sebagai musuh, *mobs* atau *creeps*.

b. Metode

Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode 5W+1H

1) *What*
Objek yang akan dirancang adalah karakter *role-playing game* bergenre *science fiction fantasy* yang memuat kebudayaan pakaian dan senjata tradisional Indonesia.

2) *Who*

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

3) *Where*

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

4) *When*

Perancangan akan dimulai pada Agustus 2015 hingga Januari 2016

5) *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*.

6) *How*

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

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Pembahasan

a. Konsep kreatif

Konsep perancangan karakter *game* dengan menggabungkan kebudayaan pakaian dan senjata tradisional Indonesia dengan genre *game sci-fi fantasi* dalam *Role-playing Game* akan dikemas dalam bentuk *art book*.

Art book konsep karakter *game* akan berfungsi sebagai alat *pitch* atau promosi kepada *developer game*, lebih lanjut dapat berfungsi sebagai buku koleksi para penggemar *game* dan disainer *game*.

Target Audiens utama *character concept artbook* ini yaitu *developer role-playing game*. *Concept artbook* ini akan berfungsi sebagai alat *pitch* atau promosi, kemudian sebagai panduan bagi *post-production team* untuk membuat model karakter *game*.

Target kedua yaitu para fans *game* Indonesia yang ingin mengoleksi *concept art RPG* yang mereka mainkan. Buku ini akan menjadi pendamping *game* sebagai suplemen rasa ingin tahu penggemar tentang karakter-karakter di dalam *game*.

b. Perancangan karakter

Karakter-karakter dalam buku ini adalah karakter *Role-playing game Folk Heroes*. Setiap karakter memiliki unsur Nusantara di dalamnya, yaitu pakaian dan senjata tradisional dari Pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan dan Sulawesi. Pakaian dan senjata khas Indonesia digabungkan dengan unsur-unsur *sci-fi fantasy* seperti *armor* dan senjata yang futuristik. Karakter tergolong dari kelas yang berbeda-beda dan berasal dari leluhur yang berbeda. Setiap kelas memiliki keahlian yang berbeda-beda, dan pemain akan merasakan pengalaman bermain dengan enam karakter dalam satu aliansi untuk menjelajahi dunia *game* yang penuh intrik. *Game* bersetting dalam dunia alternatif di bumi masa depan dimana karakter manusia mengenakan pakaian tradisional namun di beri efek masa depan (zaman nano). Untuk mendapatkan efek tersebut maka diperlukan untuk menggabungkan gaya *nanopunk*, *sci-fi fantasy*, *mythpunk*, dan gaya tradisional daerah (mulai sekarang sebut saja '*Traditionalpunk*'). Sedangkan bangsa alien murni mengenakan gaya futuristik. Pemain dapat memilih berbagai pilihan saat penciptaan karakter seperti ras (*race*), kelas (*class*), atribut (*attributes*), dan leluhur (*ancestor*).

1) Playable character

a) Class

Kelas karakter merefleksikan bidang keahlian dari karakter. Kelas memberikan impas pada saat penciptaan karakter, kemampuan, sifat, bakat dan bagaimana mereka akan berkembang saat naik level *game Folk Heroes* memiliki 6 kelas

yang dapat dimainkan yaitu Warrior, Ranger, Psionic, Adept, Shaman dan Rogue.

b) *Attributes*

Atribut menunjukkan angka-angka dari kemampuan seorang karakter untuk melakukan aksi tertentu dan menunjukkan keadaan tubuhnya. Atribut terdiri dari kekuatan (*might*), jasmani (*constitution*), ketangkasan (*dexterity*) kecerdasan (*intellect*), pengelihatan (*perception*), dan ketetapan hati (*resolve*).

c) *Ancestor*

Ancestor adalah leluhur dimana sebuah karakter berasal, walaupun sekarang kepulauan ini sudah bersatu dan membentuk suatu daratan, namun ciri-ciri leluhur tetap menunjukkan karakteristik yang berbeda. Karakter dapat memiliki ancestor Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, atau Papua.

2) *Friendly NPC*

Friendly NPC adalah karakter yang dikendalikan oleh AI yang mengisi dunia game untuk mengisi suatu peran yang dapat berinteraksi dengan pemain. NPC yang dirancang antara lain *Merchant*, *Scavenger*, *Hooligan*, *Lowlife*, dan masyarakat *Among*.

3) *Enemy*

Enemy adalah karakter NPC yang dikendalikan oleh AI yang tugasnya adalah untuk melawan pemain. Enemy yang dirancang antara lain Aul, Ahool, Veo, Banaspati, dan prajurit *Among*.

4) Senjata dan armor

Senjata terinspirasi dari senjata adat Indonesia seperti badik, kujang, mandau, parang, keris, rencong, tombak, trisula yang diadaptasikan dengan genre fantasy dan sci-fi. armor terinspirasi dari budaya dan kekayaan alam Indonesia, seperti burung enggang, pakaian wayang, dll.

5) Simbol *atribut*, *ancestor*, dan jurus karakter

Atribut, *ancestor*, dan *skill* karakter akan dibuat simbol yang akan digunakan di dalam game.

6) Ilustrasi karakter

Masing-masing karakter dari kelas yang berbeda dengan ancestor terbaik mereka akan dibuat dengan latar dan ekspresi yang sesuai dengan mood dan suasana tertentu yang sesuai dimana karakter tersebut berada. Karakter akan menunjukkan aksi dan kebolehan mereka dalam posisi bertarung.

7) Ilustrasi environment

Ilustrasi environment menunjukkan sedikit gambaran tentang lingkungan dan dunia di dalam game folk heroes.

2. Hasil



Gambar 1. Seluruh playable character dari lima pulau besar di Indonesia

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 2. Karakter kelas warrior ancestor Kalimantan



Gambar 3. Karakter kelas psionic ancestor Jawa



Gambar 4. Karakter kelas shaman ancestor Sulawesi



Gambar 5. Karakter kelas rogue ancestor Papua



Gambar 6. Karakter kelas adept ancestor Sumatera



Gambar 7. Karakter kelas ranger ancestor Papua

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 8. Karakter NPC



Gambar 9. Karakter *enemy*



Gambar 10. Disain senjata

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 11. Simbol kelas, jurus, atribut, dan *ancestor*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 12. Ilustrasi karakter dengan latar



Gambar 13. Cover buku

C. Kesimpulan

Menjadikan disain yang seimbang sangat penting agar disain karakter tetap inovatif yaitu dengan menggabungkan unsure-unsur futuristik dan fantasi namun tidak menghilangkan poin-poin visual khas kebudayaan Indonesia. Kreatifitas juga dibutuhkan untuk membuat bentuk-bentuk senjata dan karakter baru yang menarik dan sesuai untuk video *game*. Agar tidak secara langsung menjiplak pakaian adat, harus dilakukan modifikasi dan fusi yang baik dengan genre *game* yang akan dibuat.

Pembuatan *concept art book* ini berfungsi sebagai bahan “*pitch*” atau promosi kepada klien *developer game* untuk memproduksi konsep *game* tersebut. Tujuan dasar *concept art* ini adalah dapat menciptakan media pengenalan dan promosi baru untuk mengangkat budaya dan kearifan lokal Indonesia ke dalam *Role-playing Game*. Indonesia memiliki berbagai macam suku bangsa yang memiliki sejarah dan budaya yang bisa di eksplorasi dan di ekspos ke berbagai macam media. Oleh karena itu tujuan dari konsep kreatif ini adalah bisa memberikan kemasan baru untuk menjangkau target audiens yang berbeda sesuai dengan gaya hidup masa kini dalam upaya melestarikan budaya lokal Indonesia.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Pardew, Les. (2007). *Game Character Animation All in One*, Thomson Course Technology: Boston.

Rollings, Andrew & Ernest Adams. (2003), *Game Design*, New Rider: Indiana.

Pertauan

Gamasutra (2010), *The History of Computer Role-Playing Games Part 1: The Early Years (1980–1983)*. Last accessed on Nov 1 2015 at http://www.gamasutra.com/view/feature/3623/the_history_of_computer_.php

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

