

**PERANCANGAN KARAKTER 3D LOW
POLYGONAL UNTUK “MASSIFLY
MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING
GAME” KANURAGAN**



KARYA DESAIN

Oleh :

SIGIT HERMAWAN

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2005

PERANCANGAN KARAKTER 3D LOW POLYGONAL UNTUK “MASSIFLY MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAME” KANURAGAN

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	1999 / H / S / 06	
KLAS		
TERIMA	18-01-06	TTD.



KARYA DESAIN



Oleh :
SIGIT HERMAWAN

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2005

**PERANCANGAN KARAKTER 3D LOW
POLYGONAL UNTUK “MASSIFLY
MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING
GAME” KANURAGAN**

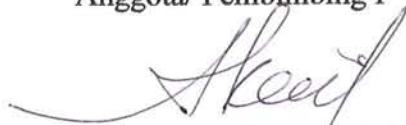


Tugas Akhir Ini di ajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2005

Tugas Akhir Desain berjudul:

PERANCANGAN KARAKTER 3D LOW POLYGONAL UNTUK "MASSIFLY MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAME" KANURAGAN", diajukan oleh Sigit Hermawan, NIM 9911075023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 23 juli 2005 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Anggota/ Pembimbing I



Drs. Arif Agung S. M. Sn.

NIP 132061187

Anggota/Pembimbing II



Drs. Wibowo, M. Sn.

NIP 131661172

Anggota/ Cognate

Drs. Sadjiman

NIP 130354413

Anggota/ Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Drs. Lasiman, M. Sn.

NIP 131773135

Ketua/ Ketua Jurusan Desain



Drs. Hendro Purwoko

NIP 132887756

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs. SUKARMAN

NIP 130521245



Persembahan

Alhamdulillah kuucapkan pada Allah Tuhan yang memberikanku rahmat hidup dengan segala suka dan dukanya.

Bapak dan Ibu yang selalu mendukungku 100%

Untuk adik-adiku Ayu dan Herdik yang menemaniku selalu

Kamil, Trisno, Ari, Wichak, Budi, Rudy, Andro untuk segala bantuan dan semangatnya

Tepong, Pipin, Kadek, Indra dan seluruh anak Warbot yang selalu mau di tumpangi dan minjemi komputer

Mas Novy, Mas Sony, mas Han-han, Ali, dan seluruh anak sidikan sorry ngrepotin terus

Rimba, Simbah, Anton, dan semua anak TA interior

Ibu dan Bapak Jaun untuk pinjaman kostumnya

Ardian, Sigit, Beng dan seluruh kru Blank yang menjadi inspirasi

Nick net sumber dataku

Temen-temen Inspirit arena yang meng "share dream"

Keluarga Blank! Magazine yang banyak membantu, semoga jaya!

Serta semua pihak yang telah membantu yang mungkin namanya tidak sempat di sebutkan di sini.

Sekapur Sirih

Bismillahi rahmaa nirrahim,

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Rasa syukur pada Allah saya ucapkan atas kuasa dan kemurahan-Nya sehingga kita masih dapat menikmati segala Rahmat dan Hidayahnya.

Akhirnya karya Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan mekipun tidak sesempurna seperti yang di harapkan karena sebagai manusia tidak akan bisa terhindar dari kesalahan-kesalahan, hambatan, serta ketidakmampuan untuk mencapai apa yang telah di rancang sebelumnya.

Karya ini di buat dengan keyakinan dan mimpi penulis akan potensi besar yang terkandung dalam industri game khususnya MMORPG di *-Indonesia*. Semenjak akhir 90-an mulai muncul dan berkembang berbagai studio developer game semacam Matahari studios, P+10, Kurusetra, Mithyc perspektif serta lainnya yang mulai terjun dan menggeluti industri game walaupun masih di dominasi proyek-proyek *Out sourcing*, Perkembangan ini tentu saja membuka peluang kerja baru, sayangnya masih sedikit sekali tenaga kerja yang kompeten di bidang ini, Penulis di mulai dari penulisan Tugas akhir ini ingin mendedikasikan diri untuk turut membantu mem"babat alas" industri game di *Indonesia* bersama mereka para pionir developer game *Indonesia*.

Sebagai *case project* untuk Tugas akhir ini penulis memilih sebuah proyek fiktif *massivly multiplayer online role playing game* berjudul “Kanuragan”. Sebuah game online Local yang terinspirasi oleh budaya Jawa. Komunikasi Visual. Mengapa? Karena penulis yakin akan kekayaan potensi budaya tradisional Nusantara khususnya Jawa berupa cerita sejarah, legenda, mythology, dongeng, kepercayaan rakyat, karya sastra, kesenian rakyat, tari-tarian, ilmu beladiri, ragam hias, arsitektur, kostum tradisional, design senjata, peralatan tradisional sehari-hari, dan masih banyak lagi yang tidak dapat di sebutkan satu-persatu, Sangat bagus di eksplorasi dan di kembangkan untuk landasan ide sebuah game.

Alhamdulillah, begitu banyak bantuan dan dorongan yang penulis terima, yang apabila tanpa bantuan mereka akan mustahil bagi penulis untuk mengatasi kesulitan-kesulitan serta hambatan-hambatan yang di temui dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

- Prof. Dr. I Made Bandem selaku Rektor ISI Yogyakarta
- Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
- Drs. Hendro Purwoko selaku Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta
- Drs. Lasiman, MS selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta
- Drs. Arif Agung S, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing I
- Drs. Wibowo, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II
- Drs. Sadjiman selaku Cognate
- Drs. Prayanto Widyo Harsanto selaku Sekretaris Jurusan Desain
- Drs. Baskoro, M.Sn. selaku Dosen Wali

Akhirnya, penulis tutup dengan ucapan *Alhamdulillah* rabbil 'alamin.

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Maret 2005

Sigit Hermawan



Daftar Isi

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Motto	iii
Persembahan	iv
Sekapur Sirih	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xvii
Daftar Skema	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.2. Latar Belakang	1
1.3. Rumusan Masalah	8
1.4. Tujuan Perancangan	9
1.5. Metodologi Perancangan	9
1.6. Sistematika Perancangan	10
BAB II. LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA	11
2.1. Definisi dan Landasan teori	11
2.2. Data Matahari studios	15
2.3. Data MMORPG Kanuragan	16
2.4. Sterotype dan Budaya Jawa	25
2.5. Data MMORPG di Indonesia	42

2.6. Data Visual	43
2.7. Analisa data	59
BAB III. KONSEP PERANCANGAN	61
3.1. Pemecahan Masalah	61
3.2. Sasaran khalayak	66
3.3. Pencarian Visual.....	67
3.4. Penetapan visual	69
3.5. Teknis Perancangan.....	77
3.6. Jadwal Perancangan	87
3.7. Anggaran biaya Perancangan	88
BAB. IV. VISUALISASI	89
4.1. Layout Karakter, Busana, aksesoris dan Senjata.....	90
4.2.3D model Karakter, Busana, aksesoris dan Senjata	103
4.3. Mapping karakter, busana, aksesoris dan senjata	115
4.4. Struktur Bones	140
4.5. Final Artwork Karakter dan Atribut	145
4.6. Screenshot demo game	159
BAB V. PENUTUP	163
5.1. Kesimpulan.....	163
5.2. Saran.....	165
Glossary.....	167
Daftar Pustaka.	174
Lampiran	175

Daftar Gambar

Gb 1. Busana <i>Abdi dalem</i> wanita	46
Gb 2. Busana keseharian Tradisional Jawa	46
Gb 3. Busana Ketoprak	46
Gb 4. Busana Sinetron Silat	47
Gb 5. Busana silat	47
Gb 6. Busana putri Keraton	47
Gb 7. Busana Putra Keraton	48
Gb 8. Busana Keprajuritan	48
Gb 9. contoh desain karakter MMORPG Ragnarok .	49
Gb 10. <i>screenshot</i> MMORPG Ragnarok .	49
Gb 11. contoh desain karakter MMORPG Xian.	50
Gb 12. <i>screenshot</i> MMORPG Xian.	50
Gb 13. desain karakter MMORPG Gunbound.	50
Gb 14. <i>screenshot</i> MMORPG Gunbound.	51
Gb 15. desain karakter MMORPG Laghaim.	51
Gb 16. <i>screenshot</i> MMORPG Laghaim.	52
Gb 17. desain karakter MMORPG Pang-pang.	52
Gb 18. <i>screenshot</i> MMORPG Pang-pang.	53
Gb 19. Screenshot MMORPG Risk your life.	53
Gb 20. Screenshot MMORPG Risk your life.	54
Gb 21. Screenshot MMORPG Risk your life.	54
Gb 22. Screenshot MMORPG Risk your life.	55

Gb 23. Ilustrasi MMORPG Inspirit Arena.	55
Gb 24. Desain zombie MMORPG Inspirit Arena.	56
Gb 25. Desain <i>Elf assassin</i> MMORPG Inspirit Arena.	56
Gb 26. Desain <i>The clown</i> MMORPG Inspirit Arena.	57
Gb 27. Desain Karakter <i>Avatar</i> wanita MMORPG Tantra.	57
Gb 28. Desain Karakter <i>Avatar</i> pria MMORPG Tantra.	58
Gb 29. layout tubuh <i>Avatar</i> pria.	90
Gb 30. layout kepala <i>Avatar</i> pria.	90
Gb 31. layout busana 1 <i>Avatar</i> pria.	91
Gb 32. layout busana 2 <i>Avatar</i> pria	92
Gb 33. layout busana 3 <i>Avatar</i> pria.	93
Gb 34. layout busana 4 <i>Avatar</i> pria.	94
Gb 35. layout tubuh <i>Avatar</i> wanita.	95
Gb 36. layout kepala <i>Avatar</i> wanita.	95
Gb 37. layout busana 1 <i>Avatar</i> wanita.	96
Gb 38. layout busana 2 <i>Avatar</i> wanita.	97
Gb 39. layout busana 3 <i>Avatar</i> wanita.	98
Gb 40. layout busana 4 <i>Avatar</i> wanita.	99
Gb 41. layout Gupolo	100
Gb 42. layout Prajurit kethek	101
Gb 43. layout senjata	102
Gb 44. 3d busana 1 <i>Avatar</i> pria	103
Gb 45. 3d busana 2 <i>Avatar</i> pria	104

Gb 46. 3d busana 3 <i>Avatar</i> pria	105
Gb 47. 3d busana 4 <i>Avatar</i> pria	106
Gb 48. 3d busana 1 <i>Avatar</i> wanita	107
Gb 49. 3d busana 2 <i>Avatar</i> wanita	108
Gb 50. 3d busana 3 <i>Avatar</i> wanita	109
Gb 51. 3d busana 4 <i>Avatar</i> wanita	110
Gb 52. 3d Gupolo.	111
Gb 53. 3d gada gupolo	111
Gb 54. 3d Prajurit kethek	112
Gb 55. kapak batu	112
Gb 56. 3d keris	113
Gb57. 3d pedang	113
Gb 58. 3d set panah	114
Gb 59. Texture wajah <i>Avatar</i> pria	115
Gb 60. Texture rambut	115
Gb 61. Texture baju chotan tanpa atasan	116
Gb 62. Texture gelung rambut	116
Gb 63. Texture sabuk	116
Gb 64. Texture baju lurik ijo	117
Gb 65. Texture blankon jogja	117
Gb 66. Texture bakiak	117
Gb 67. Texture beskap puith	118
Gb 68. Texture blangkon solo	118

Gb 69. Texture selop lanang	119
Gb 70. Texture bros	119
Gb 71. Texture singkep ageng hitam	120
Gb 72. Texture blangkon jogja 2	120
Gb 73. Texturc mata sabuk	121
Gb 74. Texture selop lanang	121
Gb 75. Texture gelang	121
Gb 76. Texture skin kepala wanita	122
Gb 77. Texture rambut	122
Gb 78. Texture dodotan harian	123
Gb 79. Texture ukel	123
Gb 80. Texture mata rambut	123
Gb 81. Texture anting 1	124
Gb 82. Texture kebaya cekak	124
Gb 83. Texture bakiak wadon	125
Gb 84. Texture gelang perak	125
Gb 85. Texture kalung perak	125
Gb 86. Texture ukel tekuk Jogjakarta	126
Gb 87. Texture anting 2	126
Gb 88. T exture kebaya offshoulder	127
Gb 89. Texture kalung emas1	127
Gb 90. Texture ukel gaya modern	128
Gb 91. Texture sisir emas 1	128

Gb 92. Texture mata sabuk emas 1	128
Gb 93. Texture gelang emas	129
Gb 94. Texture anting 3	129
Gb 95. Texture selop wadon 1	129
Gb 96. Texture <i>modifikasi dodotan sabukwala dengan mekah</i>	130
Gb 97. Texture kalung emas 2	130
Gb 98. Texture gelang emas2	131
Gb 99. Texture sisir emas2	131
Gb 100. Texture ukel tekuk Surakarta	131
Gb 101. Texture selop wadon 2.	132
Gb 102. Texture anting 4	132
Gb 103. Texture mata sabuk 4	132
Gb 104. Texture skin kepala Gupolo	133
Gb 105. Texture skin Gupolo beserta kampuh	133
Gb 106. Texture aksesoris dan senjata Gupolo	134
Gb 107. Texture kepala prajurit Kethek	134
Gb 108. Texture skin Prajurit Kethek	135
Gb 109. Texture pakaian dan senjata Prajurit kethek	136
Gb 110. Teksture keris 01	137
Gb 111. Teksture keris 02	137
Gb 112. Teksture keris 03	138
Gb 113. Teksture golok	138
Gb 114. Teksture pedang sabet	138

Gb 115. Teksture pedang –keris	139
Gb 116. Teksture busur, anak panah dan dan tempat anak panah	139
Gb 117. Struktur <i>biped bones Avatar</i> pria	140
Gb 118. Struktur <i>biped bones Avatar</i> wanita	141
Gb 119. Struktur <i>biped bones Gupolo</i>	142
Gb 120. Struktur <i>biped bones Prajurit Kethek</i>	143
Gb 121. Final Artwork wajah <i>Avatar</i> pria	144
Gb 122. Final Artwork busana 1 <i>Avatar</i> pria	145
Gb 123. Final Artwork busana 2 <i>Avatar</i> pria	146
Gb 124. Final Artwork busana 3 <i>Avatar</i> pria	147
Gb 125. Final Artwork busana 4 <i>Avatar</i> pria	148
Gb 126. Final Artwork wajah <i>Avatar</i> wanita	149
Gb 127. Final Artwork busana 1 <i>Avatar</i> wanita	150
Gb 128. Final Artwork busana 2 <i>Avatar</i> wanita	151
Gb 129. Final Artwork busana 3 <i>Avatar</i> wanita	152
Gb 130. Final Artwork busana 4 <i>Avatar</i> wanita	153
Gb 131. Final Artwork Gupolo	154
Gb 132. Final Artwork gada Gupolo	154
Gb 133. Final Artwork Prajurit Kethek	155
Gb 134. Final Artwork kapak batu Prajurit Kethek	155
Gb 135. Final Artwork keris	156
Gb 136. Final Artwork Pedang	157
Gb 137. Final Artwork Busur Panah, anak panah dan tempat anak panah	158

Gb 138. Screenshot “demo Kanuragan” 01	159
Gb 139. Screenshot “demo Kanuragan” 02	159
Gb 140. Screenshot “demo Kanuragan” 03	160
Gb 141. Screenshot “demo Kanuragan” 04	160
Gb 142. Screenshot “demo Kanuragan” 05	161
Gb 143. Screenshot “demo Kanuragan” 06	162



Daftar Tabel

Tabel. 1. Jadwal perancangan	87
Tabel. 2. Anggaran Biaya	88



Daftar Lampiran

Lampiran 1. Poster pameran	175
Lampiran 2. Box dan label dvd	176
Lampiran 3. Ilustrasi Ragam busana Avatar pria	177
Lampiran 4. Ilustrasi Ragam busana Avatar wanita	178
Lampiran 5. Ilustrasi Gupolo, prajurit kethek dan ragam senjata	179



BAB I

PENDAHULUAN



1.1. Latar Belakang Masalah

Sejarah industri komputer game di mulai dengan kemunculan *Pong* dan *Tank battle* yang pertama kali di publish untuk game console colesco pada tahun 1977. Game-game tersebut sangat sederhana, hanya terdiri dari pixels kotak hitam putih dalam layar TV yang dapat di gerakkan dengan *control pad*, walaupun jika di pandang saat ini akan nampak sederhana namun hal itu menjadi Fenomena yang fantastis pada jamannya, dalam sekejap masyarakat dunia di hadapkan pada gambaran ide sebuah jenis entertainment baru yang menghadirkan keterlibatan “penonton” dalam sebuah “tontonan”.

Industri elektronik mulai menyadari akan besarnya potensi komersil game komputer, perusahaan yang pertama berhasil menghadirkan konsep “Console game sebenarnya”(design console yang menjadi acuan console-console berikutnya) adalah Mattel, dengan menginvestasikan dananya ke Intellivision serta Atari untuk memproduksi console 2600, sebuah komputer kecil yang di design khusus untuk game, berbeda dengan pendahulunya, console ini tidak meng-integrasikan gamenya dalam memori internal-nya tetapi memaketnya dalam cartridge-catridge terpisah yang dapat di bongkar-pasang, pemecahan masalah ini mengatasi keterbatasan jumlah space intenal memori yang sangat membatasi jumlah game pada console pendahulunya, dengan teknik cartridge tersebut di atas konsumen console 2600 dapat memiliki pilihan variasi

game yang jauh lebih banyak dengan mengganti - ganti cartridge game. Pac-man dan Bomberman berjaya pada massa itu.

Pada awal tahun 1980-an industri game mengalami *booming*, semakin terjangkau harga console dan Komputer menyebabkan, industri game semakin menggairahkan, kemunculan personal Komputer seperti Tandy, Commodore dan Apple dengan kinerja cukup bagus, *compact*, dan murah meningkatkan jumlah orang yang memiliki Komputer di rumah, konsumen komputer mulai menunjukkan perubahan perilaku, mereka tidak hanya menggunakan komputernya untuk tujuan produktif namun di waktu senggang mereka juga menggunakannya untuk tujuan hiburan, perubahan perilaku ini di picu oleh kemunculan game-game pionir seperti Alley cat, Dig-dug dan game sezamanya, kecenderungan ini mengalami peningkatan dari tahun-ketahun, hingga mendorong munculnya perusahaan-perusahaan game besar semacam Midway, Bally, Namco, Atari, Konami, dsb.

Ketatnya persaingan dalam industri game dan semakin membaiknya teknologi komputasi pada massa tahun 1981-1985 menyebabkan game berkembang menjadi semakin kompleks, hilang sudah masa-masa di mana tim satu- dua orang programmer dapat memproduksi sebuah game. Industri game Mulai membutuhkan sistem pembagian- pembagian lapangan produksi yang tegas, secara garis besar dapat di bagi dalam tiga kategori umum, yaitu: program, artistic (visual dan audio), serta penulisan naskah.

Sekitar pertengahan 80-an, sebuah game umumnya memiliki ratusan hingga ribuan sprite (gambar frame) untuk karakter, *background* serta *special effect*.

Kualitas Grafis dari sebuah game sangatlah penting seperti yang di ungkapkan oleh seorang veteran *game graphic designer* ternama; David Franson:

*"...From a sales standpoint, the game had to prodigiously visual or it would'nt produce"*¹

Kebutuhan ini memunculkan sebuah spesialisasi profesi khusus yaitu "*Game visual artist*" yang membuka ladang baru eksplorasi kreatifitas *artistic*,

*"...Thanks to these advancements in games, not to mention the advent of such gam-ing platforms as Sega, Nintendo, and the Intel x86-based personal komputer, gen-eral graphic-design and llustration professionals saw more and more openings in the game industry to create game products that had outstanding consumer poten-tial; as a result, many graphic artists dropped their jobs to take on game design."*²

Di mana seperti di sebutkan di atas oleh David Franson di atas "*ladang kreatifitas*" baru itu banyak di gali oleh mantan *graphic designer* yang menemukan "*passion*"-nya dalam dunia game.

Era tahun 1985- hingga awal 90-an di warnai dengan bermunculan *console –console* berbasis 2d bertenaga prosesor 8 bit semacam Sega dan Nintendo, hingga 16 bit seperti Sega Genesis, Super Nintendo, dan Neo geo.

Karena masih terbatas kemampuan hardware, game personal komputer maupun *console* belum mengaplikasikan teknologi 3d, walaupun teknologi 3d sudah lama di temukan dan di gunakan dalam design produk

¹ David Franson. *2d artwork and 3d modelling for game artist*. Premier press Inc. Ohio. 2001. P 30.

maupun arsitektur. Penggunaan aplikasi 3d pertama kali dalam dunia game *console* di pelopori oleh Sonic The Hedgehog dari Sega, walaupun game ini masih tergolong game 2 dimensi namun dalam pembuatan animasi karakter dan *backgroundnya* menggunakan aplikasi 3d (sprite dari game ini merupakan hasil dari renderan 3d). Teknik baru ini membuat game Sonic menjadi nampak memiliki efek kedalaman.

Kemunculan game 3d di pelopori oleh sebuah game personal komputer berjudul Wolfstein 3d yang di develop oleh Id, 3d. Dengan *gameplay* yang cukup menegangkan penuh dengan desingan peluru dan darah di balut dengan plot cerita yang menarik membuat Wolfstein 3d sebuah karya *master piece* pada zamanya. Semenjak itu Seiring dengan perkembangan teknik programming dan kemampuan hardware komputer semakin berkembang pula kualitas visual game yang semakin mendekati kearah photo *realistic* seperti di ungkapkan oleh David Franson;

*"...So what do I believe to be the future of digital games? Obviously we're head ng directly toward pure photorealism. I don't think the next decade will show us Matrix-style worlds, but if you look at some of the CGI movies released recently, like Final Fantasy, just imagine that that wasn't a movie, but a game on your komputer screen. If it can be produced on a komputer, all we need is the hardware to support it in order to move around in that world in real time—and the hardware to let us do that is literally right around the corner. Just be patient, my young Jedi"*³

Bagaimana dengan kondisi dunia game di tanah air?. Walaupun berpopulasi penduduk sangat banyak dengan prosentase anak mudanya yang aktif bermain game cukup tinggi, *Indonesia* justru lahan yang sangat kering untuk industri game. Harga rata-rata game *console* dan *personal* Komputer yang relatif tinggi (berkisar \$50/ Rp 450.000) tidak terjangkau oleh kebanyakan

³ *ibid.*

penikmat game di *Indonesia*. Yang pada Akhirnya mereka terpaksa memilih untuk membeli game-game bajakan yang harganya jauh lebih murah (Rp 7.000-60.000). merajalelanya game bajakan di sebabkan oleh sikap Pemerintah *Indonesia* yang tidak serius menangani permasalahan HAKKI. Hal tersebut di atas tidak hanya akan merugikan *publisher* game dari luar negeri namun juga merugikan pengembang software lokal yang memiliki keinginan dan insiatif untuk memproduksi game lokal.

Sesulit apapun kondisinya, Tetap saja ada industri game di - *Indonesia*, contohnya adalah Matahari studios, studio game yang berlokasi di Tangerang ini berdiri semenjak pertengahan 90-an, Matahari studios tidak memproduksi game sendiri namun menerima pekerjaan *out sourcing* (pesanan potongan-potongan element game, semisal pesanan model 3d saja, animasi saja, *artificial intelligence* atau sebagian *programing*) dari developer game lain di luar negeri. Contoh Klien yang pernah di layani studio ini antara lain: Infogrames, Sony Online Entertainment, Electronic Arts, Aristocrat, and LAI Games.

Genre game yang paling tepat dengan kondisi *Indonesia* yang “surga pembajakan” ini adalah MMORPG (*massively multiplayer online game*) karena *genre* ini seperti di atas, mustahil di bajak, untuk memainkannya seorang *player* harus berlangganan dan terhubung dengan *server* penyedia layanan, *genre* game ini menjanjikan potensi keuntungan yang besar karena untuk menikmati game ini tidak dalam bentuk sekali beli namun dengan cara berlangganan.

Perkembangan terakhir dari dunia game di *-Indonesia* di marakkan dengan membanjirnya MMORPG khususnya dari Korea, diawali dengan masuknya Nexia sekitar awal tahun 2000, di ikuti dengan Ragnarok yang sukses “mem-boomingkan” trend MMORPG. Potensi bisnis Trend ini tidak di lewatkan oleh berbagai penyedia layanan internet untuk ikut terjun dalam bisnis MMORPG, franchise –franchise MMORPG Korea seperti: Xian, Laghaim, the terrible Pang-pang, risk your life, Gunbound, O2jam lebih mendominasi daripada MMORPG produk Negara lain, seperti: World of Qin, Fung wan dari Cina dan Final fantasy online dari Jepang, dari segi kualitas MMORPG Korea relative tidak memiliki kelebihan yang berarti daripada sainganya Produk dari Negara lain, namun karena biaya ijin dan kerjasama Franchise MMORPG Korea lebih murah di banding sainganya maka penyedia layanan MMORPG *Indonesia* cenderung lebih memilih MMORPG Korea.

Kelebihan MMORPG yang bebas pembajakan dan menawarkan keuntungan yang lebih besar dari *genre* game lain, mendorong beberapa pengembang software lokal untuk membuat MMORPG. Yang pertama mengawalinya adalah sekelompok Mahasiswa Bandung dengan karya mereka “Kurusetra”, game online ini masih berbasis text artinya hanya menampilkan sederetan text tanpa menggunakan gambar untuk mewakili aksi dalam game, walaupun begitu game online ini cukup mendapat sambutan yang baik dari penikmat game dan dapat bertahan sampai saat ini. Kemudian di susul oleh game online Music inc dan terakhir yang masih dalam proses pembuatan yaitu Inspirit Arena, MMORPG bertema *Medieval fantasy* ini di kembangkan oleh PT

Mystic Perspective Indonesia, mulai di kembangkan pada tahun 2003 dan akan di rencanakan untuk mulai di publish pada sekitar tahun 2005.

Situasi di atas memunculkan kesempatan lapangan kerja baru, sayang sekali tenaga ahli yang berkompeten dalam bidang ini (*game programming, game artist*, dan penulis naskah game) di *-Indonesia* masih sangat jarang, padahal bidang bisnis MMORPG karena memberikan keuntungan yang sangat besar (pengguna internet untuk game online meningkat dari 8,7% menjadi 11% hanya dalam waktu 6 bulan), mulai di lirik oleh korporat besar, contohnya; Telkom dalam penghujung akhir tahun 2004 melakukan terobosan dengan menghadirkan layanan Telkomnet *Battle zone*, sebuah layanan untuk para *gamer online*, Telkom untuk tahap awal menyediakan satu game online lewat layanan ini yaitu MMPOMG O2jam, pada tahap berikutnya Telkom akan menambah tiga MMORPG untuk melengkapi variasi game dalam layanan ini.

Oleh sebab di atas, penulis sebagai mahasiswa graphic designer yang mencintai dunia game merasa terpanggil untuk ikut serta hadir berjuang mem “babat Alas” industri game di *Indonesia* terutama MMORPG, usaha ini diawali dengan penulisan tugas akhir berikut sebagai sarana pembelajaran dan latihan.

Sebagai studi kasus Tugas akhir ini di ambil sebuah project fiktif MMORPG yang berjudul “*Kanuragan*”. MMORPG ini ber-*setting* cerita di sebuah dunia kepulauan fantasi bernama *Aryadwipa* atau pulau pahlawan,

sesuai dengan judulnya MMORPG ini mengambil inspirasi dari cerita dan legenda mistis yang terdapat di budaya Jawa, khususnya di dunia persilatan.

1.2. Rumusan Masalah

- 1.2.1. Gaya visual apa yang paling cocok untuk setting dan *gameplay* “MMORPG Kanuragan”.
- 1.2.2. Bagaimana cara merancang karakter 3d yang menarik dan sesuai untuk “MMORPG Kanuragan”.
- 1.2.3. Bagaimana cara menyiapkan dan mengoptimasi model 3d “MMORPG Kanuragan”. agar dapat di terapkan dalam *engine game*.

1.3. Batasan masalah

Dalam sebuah dunia MMORPG, biasanya terdapat puluhan hingga ratusan karakter 3d, yang terdiri dari berbagai jenis: *Avatar* (karakter yang dapat di mainkan) hewan, *monster*, musuh, dan NPC / *non player character*, (karakter yang tidak dapat di mainkan yang di tempatkan dalam game untuk membantu karakter player atau untuk membentuk suasana dan cerita dalam game) karena keterbatasan waktu dan tenaga maka dalam tugas akhir ini perancangan karakter tidak meliputi semua karakter namun cukup hanya di wakili oleh beberapa contoh saja.

1.4. Tujuan Perancangan

- 1.4.1. Untuk mendapatkan Gaya visual karakter yang paling cocok untuk *setting* dan *gameplay* MMORPG “Kanuragan”.
- 1.4.2. Mrancang karakter 3d yang menarik dan sesuai untuk MMORPG “Kanuragan”.
- 1.4.3. Menyiapkan dan mengoptimasi model karakter 3d MMORPG “Kanuragan”. agar dapat di terapkan dalam *engine* game

1.5. Metodologi Perancangan

1.5.1. Studi Literatur

Mengumpulkan data dari literature yang dapat berupa buku, majalah dan media lainnya seperti internet yang dapat mendukung proses perancangan karakter MMORPG “Kanuragan”.

1.5.2. Studi Visual

- 1.5.2.1. Mengumpulkan contoh-contoh desain – desain graphic game sebagai bahan perbandingan.
- 1.5.2.2. Mencari gambar-gambar referensi yang sesuai dengan tema game untuk merancang karakter MMORPG “Kanuragan”.

1.5.3. Dokumentasi

Mengumpulkan data dokumentasi dari berbagai sumber menyangkut tema yang di angkat.

1.6. Sistematika perancangan

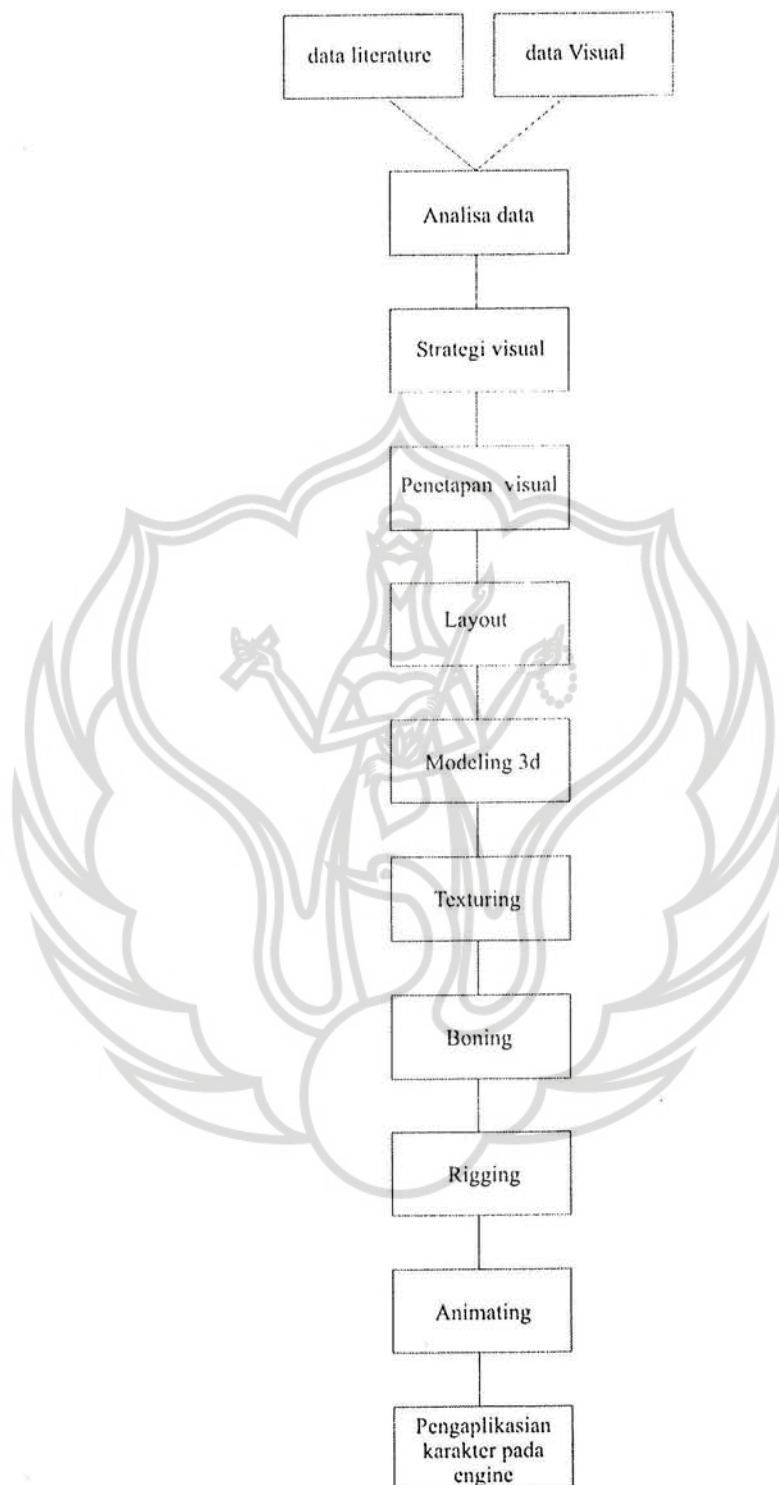


Diagram 01. system perancangan