

**PERANCANGAN *ARTBOOK* KOLEKSI KARAKTER
UNTUK GAME VISUALISASI BUDAYA INDONESIA
"ARKA"**



KARYA DESAIN

Asief Akbar Wirawan

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

PERANCANGAN *ARTBOOK* KOLEKSI KARAKTER UNTUK GAME VISUALISASI BUDAYA INDONESIA ARKA

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
NOV.	3028/H/S/2012
KLAS	
TERIMA	2-8-2012
	T.D. S.G.



Oleh :

Asief Akbar Wirawan
NIM. 071 1579 024

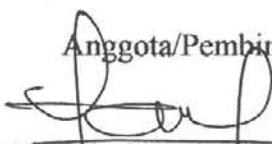
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2012

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN ARTBOOK KOLEKSI KARAKTER UNTUK GAME VISUALISASI BUDAYA INDONESIA ARKA diajukan oleh Asief Akbar Wirawan, NIM. 0711579024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 17 Juli 2012 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Anggota/Pembimbing I



M. Faizal Rochman, S.Sn, M.T.

NIP. 197802212005011002

Anggota/Pembimbing II



Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn

NIP. 198011252008121003

Anggota/Cognate



Drs. Asnar Zacky

NIP. 195708071985031003

Anggota/Ketua

Program Studi

Desain Komunikasi Visual

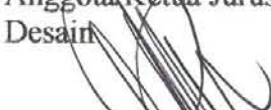


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 196502091995121001

Anggota/Ketua Jurusan

Desain



Drs. Lasiman M.Sn.

NIP. 195705131988031001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastiyi M.Des.

NIP. 195908021983031002



Motto

rise your guns, even bolivian army ending



Pernyataan Keaslian

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Juli 2012



Asief Akbar Wirawan

Persembahan

Alhamdulillah kuucapkan kepada Allah SWT, yang menjadi sutradara dan penulis cerita yang baik dalam setiap *Happy* maupun *Sad Ending* yang Engkau putuskan.

Terima kasih yang sebesar-sebesarannya kepada kedua Orang Tuaku yang memberikan jalan untuk memilih segala skenario dan naskah sesuai dengan kemauanku.

Salam hangat untuk adik-adiku dan keluarga besar Muhadi dan Koesno atas kehadirannya menjadi penonton yang baik dalam panggung hidupku.

Kupersembahkan segala hormat kepada teman dan sahabat sebagai spesialis kru dibalik layar, penata panggung dan editor yang tak berhenti memberi masukan untuk membuat padanganku semakin baik.

Terimakasih kepada keluarga besar Soybeansoft yang rela meminjamkan panggung pertunjukan dalam penulisan ini.

dan ucapan terakhir untuk pemain utama dalam skenario ini

Berbesar hatilah setelah ini, karena cerita tidak pernah berakhir, setelah antagonis dikalahkan,

namun cerita akan berakhir jika protagonis memilih diam dan berhenti melanjutkan perjalanan.

Kata Pengantar

Bismillahir rahmaa nirrahim,

Assalamu`alaikum Wr.Wb.

Rasa syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas kuasa dan kemurahan-Nya sehingga kita masih dapat menikmati segala Rahmat dan Hidayahnya sampai hari ini.

Pada akhirnya karya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan segala keterbatasan dan kelebihan pada saat membuatnya untuk menjadi sebuah karya yang layak untuk disajikan kepada khalayak.

Karya ini dibuat dengan harapan agar mimpi penulis untuk menjadi bagian sebuah *team developer game dari indonesia yang mampu mengenalkan budaya bangsa yang kaya akan keanekaragamannya kepada dunia melalui video game artbook MMORPG "Arka "* sebagai pendamping online game MMORPG "Arka" yang dibuat berdasarkan kebudayaan nusantara. Karya ini didedikasikan untuk para pemuda bangsa yang berkeinginan berkarya dengan memanfaatkan budaya nusantara sebagai refrensi utamanya, dengan melihat video game artbook ini penulis berharap agar suatu saat nanti pemuda bangsa akan lebih bangga untuk mengolah kebudayaan nusantara menjadi sebuah wacana baru yang bisa dimanfaatkan dan dikomunikasikan kepada masyarakat dengan cara dan sudut pandang yang berbeda agar lebih menarik, tidak terbatas di industri game saja, namun juga bisa dilakukan melalui media kreatif lainnya.

Allhamdulillah, begitu banyak bantuan dan dorongan yang penulis terima, yang apabila tanpa bantuan mereka akan mustahil bagi penulis untuk menyelesaikan halangan yang ditemui dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

- Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati selaku Rektor ISI Yogyakarta
- Dr.Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
- Drs. Lasiman, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta
- Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta
- Drs. Asnar Zacky selaku Cognate
- M. Faizal Rochman, S.Sn, M.T. selaku Dosen Pembimbing I
- Andy Haryanto, S.Sn, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II
- Dony Arsetyasmoro, S.Sn. selaku Sekertaris Jurusan Desain
- Terra Bajraghosa, S.Sn. selaku Dosen Wali

Akhirnya penulis tutup dengan ucapan Alhamdulillahirabbil`alamin.

Assalamu`alaikum Wr. Wb

Yogyakarta,17 Juli 2012

Asief Akbar Wirawan

ABSTRAK

Asief Akbar Wirawan

Perancangan *Artbook* Koleksi Karakter Untuk Game Visualisasi Budaya Indonesia *Arka*

Perancangan *Artbook* koleksi karakter *MMORPG Arka* adalah salah satu upaya mengeksplorasi budaya Nusantara yang kaya dengan beragam visualisasi yang menarik yang dapat diolah menjadi sebuah produk baru yang memiliki nilai untuk dipasarkan pada zaman modern ini. Oleh karena itu di dalamnya berisi perancangan karakter yang menyajikan sebuah hasil kreatifitas antara sebuah seni budaya Nusantara dan seni terapan modern dengan media *game* yang hasilnya bisa dinikmati oleh pembaca melalui sebuah proses perancangan karakter dari *game MMORPG Arka* yang dibukukan menjadi sebuah *Artbook*. Proses perancangan karakter dimulai dengan mengumpulkan berbagai macam referensi visual yang berada di lima kepulauan besar di nusantara diantaranya Jawa sebagai referensi karakter *Warrior*, kepulauan Sumatra sebagai referensi karakter *Hunter*, kepulauan Sulawesi sebagai referensi karakter *Kepper*, Kalimantan sebagai referensi karakter *Scout* dan terakhir Kepulauan Papua sebagai referensi karakter *Sorcerer*. Kumpulan visual referensi yang didapat kemudian diolah menjadi sebuah objek karakter baru dengan penyesuaian sebuah dunia fantasy sesuai dengan naskah cerita didalam *game*, hasil eksplorasi yang dikerjakan sengaja dikumpulkan menjadi sebuah buku yang berisi bermacam-macam sajian visual perancangan *player character* dan *non player character* dengan referensi visualisasi budaya Indonesia, buku ini diharapkan menjadi salah satu hasil kreatifitas yang dapat meningkatkan rasa cinta yang lebih besar terhadap seni budaya bangsa yang mulai dilupakan pada saat ini, sedangkan dalam skala internasional semoga buku ini mampu mengenalkan budaya bangsa Indonesia kepada dunia melalui media sebuah *video game Artbook*.

Kata kunci : *Artbook* , Karakter *game*, Visualisasi budaya Indonesia.

Daftar Isi

Halaman Judul	i
<u>Halaman Pengesahan</u>	ii
Motto	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Persembahan	v
Kata pengantar	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xvi
BAB. I	
PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Perancangan.....	6
D. Tujuan Perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Metode Perancangan.....	7
G. Sistematika Perancangan.....	7

BAB. II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. DEFINISI DAN LANDASAN TEORI

1. Pengertian Judul.....	10
2. Devinisi Artbook	10
3. Tinjauan Artbook	13
4. Tinjauan Video Game Artbook	14
5. Devinisi Game MMORPG	20
6. Tinjauan MMORPG	21
7. Landasan Teori untuk Perancangan Karakter Game	22
8. Data Studio Pengembang “Soybeansoft”	26
9. Data MMORPG “ARKA”	27

B. DATA VISUAL

1. Refrensi Perancangan Karakter Profesi	48
2. Refrensi Artbook Perancangan Karakter	58

C. ANALISIS

1. Segmentasi	61
2. Analisis SWOT	62
3. Kesimpulan Analisis	63

BAB III.

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep media	64
B. Tujuan Media	64
C. Konsep Kreatif	64
D. Tujuan Kreatif	65
E. Konsep Perancangan Artbook	65
F. Langkah Pembuatan Konten Artbook	98
G. Jadwal Perancangan	103
H. Anggaran Perancangan	104

BAB IV.

VISUALISASI

A. Perancangan Konten Artbook <i>Player Character</i>	106
B. Perancangan Konten Artbook <i>Non-Player Character</i>	141
C. Perancangan Konten Artbook <i>Art of Arka</i>	152
D. Perancangan Font Artbook <i>MMORPG Arka</i>	155
E. Perancangan Layout Artbook <i>MOORPG Arka</i>	159

BAB V.

PENUTUB

A. Kesimpulan	162
B. Saran	164
Glossary	165
Daftar Pustaka	168
Daftar Web.....	169

Daftar Gambar

Gambar1. Monster Hunter Illustration Artbook	3
Gambar2. Ragnarok Online : 5rh Anniversary Memory Book	4
Gambar3. The Fantastic Art Of Frank Frazzeta Book One	15
Gambar4.1. Rockman Zero : official complete works	17
Gambar4.2 Sreet Fighter tribute	18
Gambar4.3 Exodyssey by steambot studio	19
Gambar 4.4. Monster Hunter Illustration	20
Gambar5. Tabel proses kerja pembuatan game dan video game artbook	29
Gambar6. Kostum Kesenian Tari Reog	48
Gambar6.1. Kostum Kesenian Wayang Orang	48
Gambar6.2. Seni ukiran topeng upacara adat tari barong di bali	49
Gambar6.3. Seni ukiran dalam busana wayang orang Gathotkaca	49
Gambar7. Busana keseharian suku Mentawai	50
Gambar7.1. Busana keseharian suku Mentawai	50
Gambar7.3. Busana Upacara Adat suku Nias	51
Gambar7.4 Busana Tarian Adat suku Nias	51
Gambar8. Busana Upacara Adat suku Asmat	52
Gambar8.1. Busana Pertunjukan suku Asmat	52
Gambar8.2. Busana Adat suku Asmat	53
Gambar8.3. Busana Adat Suku Asmat	53
Gambar9. Kesenian suku Dayak	54
Gambar9.1. Pakaian Adat suku Dayak	54
Gambar9.3. Upacara Adat suku Dayak	55
Gambar9.4. Tarian Adat suku Dayak	55
Gambar10. Busana Upacara Adat suku Toraja	56
Gambar10.1 Busana Upacara Adat suku Toraja	56
Gambar10.2 Busana Upacara Adat suku Toraja	57
Gambar10.3 Busana Upacara Adat suku Toraja	57

Gambar11. Artbook Monster Hunter Illustration	58
Gambar11.1. Artbook Monster Hunter Illustration	58
Gambar12. Artbook Rockmen Zero : official Complete Works	59
Gambar13. Artbook Valkyrie Profile : Material Collection	59
Gambar14. Artbook Ragnarok Online 2 : Legend of Second	60
Gambar 14.1 Artbook Ragnarok Online 2 : Legend of Second	60
Gambar15. Proses perancangan atribut utama	106
Gambar15.1. Proses perancangan atribut tambahan	107
Gambar15.2. Proses perancangan menjadi disain karakter	108
Gambar16. Novice Sketch	109
Gambar16.1 Novice Line Art	110
Gambar16.2. Novice Color	110
Gambar17. Warrior Sketch	111
Gambar17.1. Warrior Line Art	111
Gambar17.2. Warrior Color	112
Gambar18. Knight Sketch	113
Gambar18.1. Knight Line Art	113
Gambar18. Knight Color	114
Gambar19. Swordmaster Sketch	115
Gambar19.1. Knight Line Art	115
Gambar19.2. Swordmaster Color	116
Gambar 20. Hunter Sketch	117
Gambar 20.1. Hunter Line Art	117
Gambar 20.2. Hunter Color	118
Gambar 21. Sharpshooter Sketch	119
Gambar21.1. Sharpshooter Line Art	119
Gambar21.2. Sharpshooter Color	120
Gambar22. Beastmaster Sketch	121
Gambar22.1. Beastmaster Line Art	121
Gambar22.2. BeastmasterColor	122
Gambar23. Sorcerer Sketch	123

Gambar23.1. Sorcerer Line Art	123
Gambar23.2. Sorcerer Color	124
Gambar24. Wizard Sketch	125
Gambar24.1. Wizard Line Art	125
Gambar24.2 Wizard Color	126
Gambar 25. Spellcaster Sketch	127
Gambar 25.1. Spellcaster Line Art	127
Gambar 25.2. Spellcaster Color	128
Gambar26. Scout Sketc	129
Gambar26.1. Scout Line Art	129
Gambar26.2. Scout Color	130
Gambar27. Assasin Sketch	131
Gambar27.1. Assasin Line Art	131
Gambar27.2. Assasin Color	132
Gambar28. Berserker Sketch	133
Gambar28.1. Berserker Line Art	133
Gambar28.2. Berserker Color	134
Gambar29. Kepper Sketch	135
Gambar29.1. Kepper Line Art	135
Gambar29.2. Kepper Color	136
Gambar30. Arc Sketch	137
Gambar30.1. Arc Line Art	137
Gambar30.2. Arc Color	138
Gambar31. Shaman Sketch	139
Gambar31.1. Shaman Line Art	139
Gambar31.2 Shaman Color	140
Gambar32 Store Merchant Sketch	141
Gambar32.1 Store Merchant Color	141
Gambar33 Blacksmith Sketch	141
Gambar33.1 Blacksmith Color	142
Gambar34. Auction Sketch	142



Gambar34.1 Auction Color	143
Gambar35 Item Appraisal Sketch	143
Gambar35.1 Item Appraisal Color	144
Gambar36 Bank and Storage Sketxh	145
Gambar36.1 Bank and Storage	145
Gambar37 Royal Family Generic Story NPC Sketch	146
Gambar37.1 Royal Family Generic Story NPC Color " Queen "	147
Gambar37.2 Royal Family Generic Story NPC Color " the Acentors "	148
Gambar37.2 Royal Family Generic Story NPC Color " Young Prince"	148
Gambar38 City Guard Generic Story NPC Sketch	149
Gambar38.1 City Guard Generic Story NPC Color	149
Gambar39 Skill and Job Development Sketch	150
Gambar39 Skill and Job DevelopmentColor	150
Gambar40 Great Hall Trading QuestSketch	151
Gambar40 Great Hall Trading QuestColor	151
Gambar41. Art of Arka Rough Sketch	152
Gambar41.1. Art of Arka Line Art	152
Gambar41.2. Art of Arka Color Blocking	153
Gambar41.3. Art of Arka Painting	153
Gambar41.3. Art of Arka Effect and Compositing	154
Gambar42. Logo of Arka Rough Sketh	155
Gambar42.1. Logo of Arka Line Art	155
Gambar42. 2. Logo of Arka Color Block	156
Gambar42. 2. Logo of Arka Finish Color	157
Gambar43. Cover Artbook Arka Character Collection	159
Gambar44. Halaman 16 Artbook Arka Character Collection	160
Gambar44. 1. Halaman 17 Artbook Arka Character Collection	161

Daftar Tabel

Tabel 1. Jadwal Perancangan	101
Tabel 2. Anggaran Perancangan	102

Daftar Lampiran

A. Katalog Pameran	170
B. Poster Pameran	171
C. Foto Suasana Pameran	172
D. Foto Mahasiswa	173





BAB I PENDAHULUAN



A. Latar belakang

Salah satu kebutuhan sekunder manusia yang bisa kita temukan di internet saat ini adalah *game online*, "*online gaming is a technology rather than a genre, a mechanism for connecting players together rather than a particular pattern of game play,*"¹ sedangkan genre yang paling populer dari *game online* saat ini adalah *MMORPG* (*massively multiplayer online role playing game*), seperti yang terulis pada website *www.mmosite.com*, "*percent of MMO subscription by genre 99,8% play MMORPG and 0,2% play MMOFPS (massively multiplayer online first person shooting)*"².

MMORPG adalah genre *game* yang sifatnya membutuhkan pemain sebagai pengendali karakter utama agar bisa bermain di dalam permainan disaat kita bermain dan berinteraksi dengan ribuan orang yang memainkan *game* tersebut, keistimewaan dari *game MMORPG* adalah kita mampu bertemu dengan pemain lain yang terwakili oleh sebuah karakter *game* di dalam permainan ini, sehingga *game online* seperti sebuah kehidupan virtual yang membutuhkan kerjasama sesama pemain untuk menyelesaikan tugas-tugas, berburu maupun menyelesaikan cerita utama di dalam *game* tersebut.

Belakangan ini *game online* yang bersifat lokal dalam lingkup sebuah negara maupun lingkup internasional sedang menjamur, hal ini disebabkan karena keuntungan dari membuat *game* ini dianggap cukup besar bila dikelola dengan baik, oleh karena itu pengembang-pengembang *game* lokal maupun internasional berlomba-lomba untuk membuat *game* yang sebegus mungkin agar menarik minat pemain sebanyak-banyaknya. Salah satu cara untuk membuat sebuah *game* menjadi menarik, dibutuhkan sebuah perancangan *game* yang matang terutama dalam pemilihan perancangan karakter yang

¹ Rolling, Andrew, Ernest Adam (2006). *Fundamental of Game Design*. Prentice Hall.

² *www.news.mmosite.com* (2010), "interesting statistic of online game market" <http://news.mmosite.com/content/2010-04-21/interesting_statistics_of_online_game_market.shtml> (accessed February 29, 2012).

mudah dipahami serta memiliki keunikan tersendiri dari pada *game offline* dari *console* maupun komputer pada umumnya, di sinilah biasanya para konseptor *game* berlomba-lomba berkreatifitas agar mampu menghasilkan karya original yang memiliki nilai jual lebih yang nantinya bisa menarik minat pemain untuk memainkannya. Proses perancangan sebuah *game* tersendiri amatlah panjang, namun yang menjadi sorotan utama adalah pada saat proses perancangan karakter yang akan dibuat di dalam *game* tersebut, karena sebuah karakter bisa mewakili gambaran serta menjadi ciri khas yang akan dimiliki sebuah *game* tersebut.

Proses pembuatan sebuah *game online* tidak lepas dari eksplorasi visual yang rumit serta membutuhkan banyak percobaan imajinasi berupa coretan gambar yang tidak disia-siakan begitu saja oleh beberapa *game developer*, karena goresan-goresan konsep tersebut bila di kumpulkan dan dikemas dalam satu buku akan memiliki nilai jual ekonomis tersendiri, dan tak bisa dipungkiri bila kumpulan konsep *game Artbook* saat ini sudah menjadi sebuah barang yang memiliki pasarnya tersendiri bagi pencinta *game* dan kolektor buku seni. "*artist book are books or book like object over the final apperance of which an artist has had a high degree of control, where the book is insteded as a work of art it`s self.*"³ Sebuah *video game Artbook* menjadi produk yang sengaja diterbitkan untuk menopang proses penjualan *game*, karena di dalamnya terdapat penjelasan yang lebih terperinci tentang konten *game* yang dibuat, beberapa di antara menawarkan beberapa konsep yang tidak dipakai di dalam *game*, dari hal itu para penggemar sebuah judul *game* mampu melihat proses kerja pembuatan *game* dari *Artbook* tersebut konten yang ditawarkan antara lain sketsa kerja sebuah proses kerja pengembangan karakter, lingkungan dan properti yang ada pada *game* tersebut, selain itu sebuah *Artwork* juga bisa dibuat untuk media promosi mereka, salah satunya untuk *web banner* dan poster. *Artbook* biasanya dicetak dengan kualitas yang bagus, karena konten yang dimasukkan kebanyakan berupa sajian visual daripada verbal, proses

³ Artists`Book: The Book As a Work of Art, 1963 - 1995, Scholar Press, Bury, Scolar Press, 1995

penerbitan setiap judul *game* yang membuat *Artbook* memiliki kebijakan masing - masing tergantung dari konten *game* yang mereka buat, misalnya saja seperti *Artbook Monster Hunter Illustration Collection* yang diterbitkan oleh *developer* Capcom, *Artbook* tersebut berisi semua konten dari *game* *Monster Hunter Series*, sedangkan *Artbook Caterine : Visual and Scenario Collection* dijual berserta gamenya sebagai sebuah paket produk, lain halnya dengan *Ragnarok Online : 5th Anniversary Memory Book* yang dibuat untuk mengenang usia sebuah judul *game* yang mereka buat. Contoh dari buku tersebut dapat dilihat pada contoh *gambar 1* dan *gambar 2*.



Gambar 1. *Monster Hunter* illustration *Artbook*
(sumber : www.parkablogs.com)



Gambar 2. *Ragnarok Online : 5th Anniversary Memory Book*

(sumber : www.otaku.com)

Sayangnya peluang produksi *Artbook* belum pernah dibuat oleh *developer* di Indonesia, oleh karena itu *Soybeansoft* selaku salah satu *developer* lokal yang sedang memproduksi sebuah *game MMORPG Arka*, *Arka* adalah sebuah judul *game* fantasi Nusantara di masa lampau, yang mengangkat tema budaya Nusantara yang di implementasikan pada semua aspek visual yang dibuat di dalamnya meliputi karakter yang di mainkan sampai dengan *environment* pendukungnya, cerita dari *game* ini merupakan kumpulan beberapa macam cerita sejarah Nusantara yang diperbaharui dengan mengesampingkan sejarah aslinya, dengan stereotipe cerita pokok kebaikan melawan kejahatan, *game* ini menggunakan aset kesenian budaya bangsa sebagai visualisasi utama, seperti pemanfaatan busana, peralatan sehari-hari, riasan, dan berbagai macam seni yang tercantum dalam kebudayaan lainnya yang mampu digunakan sebagai bahan referensi sehingga menjadi sebuah sajian visual untuk membuat *game* yang menarik dan berkesempatan bersaing dengan pasar *game* internasional, *game* ini memanjakan kita dengan bentuk-bentuk visual lokal yang sudah kita kenali, namun diterapkan dan ditampilkan dalam berbagai macam komposisi fantasi yang berbeda dari literatur aslinya, karena dalam perancangan karakter di dalam *game* ini, divisualisasikan dengan atribut-atribut lokal yang bersifat fantasi agar lebih menarik sehingga mampu menjadi nilai lebih yang unik daripada *game MMORPG* lainnya, visualisasi *game* ini secara tidak langsung juga mengangkat budaya

bangsa yang belum banyak diketahui dunia internasional serta mengenalkan bentuk kesenian budaya lokal yang bisa kita olah menjadi sebuah alternatif visual baru yang lebih kreatif untuk lebih menghargai dan melestarikan budaya kita sendiri.

Kesempatan di atas membuka kesempatan untuk penulis yang berkerja sama dengan *Soybeansoft* yang ingin membuat *Artbook Arka* untuk membuat trobosan baru yang belum pernah dibuat oleh *developer* lokal, yaitu merancang *Artbook* yang berisi perjalanan kreatif visual dari awal pembuatan hingga akhir sebuah *game* yang mengangkat budaya Nusantara, pada tahapan pertama pembuatan *Artbook* mereka lebih memilih untuk lebih fokus pada pembukuan perancangan karakter gamenya saja, karena perancangan karakter dalam *game* ini sudah cukup banyak mewakili pesan verbal maupun visual tentang kekayaan Nusantara, perancangan ini diharapkan mampu mendampingi penjualan *game* melalui media cetak serta lebih mendekatkan para penggemar *MMORPG Arka* dengan *game* yang mereka mainkan nantinya.

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang aktif bergerak di bidang karakter *game development* merasa terhormat berkesempatan untuk mengerjakan sebuah virtualisasi penyusunan *Artbook MMORPG Arka* dari *developer game* lokal *Soybeansoft*, yang membawa konten kebudayaan Nusantara sebagai benang merah visualisasi utamanya, diharapkan penulisan tugas akhir ini menjadi media pembelajaran yang baik bagi penulis agar mampu menjadi salah satu bagian penggerak *game* lokal.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah *video game Artbook*, yang berisi koleksi karakter dengan referensi budaya Nusantara dari *online game MMORPG Arka* sehingga mampu menjadi sebuah sajian visual media pendukung *game* yang baik.

C. Batasan Perancangan

Perancangan *Video Game Artbook* koleksi karakter dengan referensi budaya Nusantara dari *online game MMORPG Arka* dengan batasan *player character development* dan *Non-Player Character Development* yang bukan termasuk *Enemies*.

D. Tujuan Perancangan

Merancang *Video Game Artbook* koleksi karakter dengan referensi budaya Nusantara dari *online game MMORPG Arka* sebagai *merchandising* pendamping produk *online game MMORPG Arka*.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi perancang

Membantu pemasaran *game* dari *developer* lokal lewat media *Artbook* dan melestarikan budaya Nusantara sebagai visualisasi utama *game*, yang di dalamnya terdapat banyak inspirasi dalam berkarya baik dari literatur maupun kajian visual yang belum pernah dilihat sebelumnya mengenai potensi visual di Nusantara.

2. Manfaat bagi pembaca

Pembaca mampu mengenal *game Arka* lebih dalam, dengan melihat perancangan karakter yang akan mereka mainkan di dalam *game*, serta menambah wacana budaya Nusantara sebagai bahan referensi untuk berani berkreasi dengan budaya bangsa sendiri.

3. Manfaat bagi DKV

Sebuah kontribusi pembaruan bagi dunia desain Indonesia yang belum pernah menerbitkan *Artbook* sebuah *game* hasil *developer* lokal dengan visualisasi Nusantara yang terdapat dalam *game Arka*, sehingga mampu menjadi sebuah sajian inspiratif bagi yang membacanya.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data melalui observasi pustaka buku, internet dan literatur lokal tentang Nusantara

2. Metode Analisis Data

Analisis menggunakan SWOT

G. Sistematika Perancangan

PERANCANGAN *ARTBOOK* KOLEKSI KARAKTER UNTUK *GAME*
VISUALISASI BUDAYA INDONESIA "*ARKA*"

BAB. I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Tujuan Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metodologi Perancangan
- G. Sistematika Perancangan

BAB. II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Defenisi dan Landasan Teori

1. Pengertian Judul
2. Devinisi *Artbook*
3. Tinjauan *Artbook*
4. Tinjauan *Video Game Artbook*
5. Devinisi *Game MMORPG*
6. Tinjauan *MMORPG*
7. Landasan Teori untuk Perancangan Karakter *Game*
8. Data Studio Pengembang "*Soybeansoft*"
9. Data *MMORPG "ARKA"*

B. Data Visual

1. Referensi Perancangan Karakter Profesi *Novice, Warrior, Knight dan Sword Master*
2. Referensi Perancangan Karakter Profesi *Hunter, Sharpshooter dan Beastmaster*
3. Referensi Perancangan Karakter Profesi *Sorcerer, Wizard dan Spellcaster*
4. Referensi Perancangan Karakter Profesi *Scout, Assasin dan Berserker*
5. Referensi Perancangan Karakter Profesi *Keeper, Arc dan Shaman*
6. Referensi *Artbook* Perancangan Karakter

C. Analisis

1. Segmentasi
2. Analisis SWOT
3. Kesimpulan Analisis

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep media
- B. Tujuan Media
- C. Konsep kreatif
- D. Tujuan Kreatif
- E. Konsep perancangan *Artbook*
- F. Langkah Pembuatan konten *Artbook*
- G. Jadwal Perancangan
- H. Anggaran Perancangan

BAB IV. VISUALISASI

- A. Perancangan Konten *Artbook Player Character*
- B. Perancangan Konten *Artbook Non-Player Character*
- C. Perancangan Konten *Artbook Art of Arka*
- D. Perancangan Font *Artbook MMORPG Arka*
- E. Perancangan Layout *Artbook MOORPG Arka*

BAB V. PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran