

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dalam proses perancangan, penulis banyak mendapat ilmu mengenai sebuah proses pembuatan karakter di dalam sebuah *video game* melalui penyusunan *video game Artbook* sebagai produk pendamping *game online MMORPG Arka*, selama prosesnya terdapat tantangan untuk membangun karakter dari seni budaya Indonesia yang memiliki keaneka ragaman antar daerah satu sama lain menjadi sebuah desain baru yang lebih menarik dan mudah dicerna oleh penikmat *game* di Indonesia maupun dunia.

Indonesia merupakan sumber inspirasi yang sangat melimpah keanekaragamannya dalam seni budaya yang bisa dimanfaatkan menjadi sebuah sajian baru dalam dunia kreatif, salah satunya adalah untuk perancangan cerita dan visualisasi *game*, sayangnya sampai saat ini pelaku kreatif di Indonesia belum bisa memanfaatkannya secara maksimal, beberapa yang di eksploitasi hanya sebagian kecil dari keanekaragaman seni budaya Nusantara saja, padahal seni budaya Nusantara tersebar dari sabang sampai marauke yang dapat kita manfaatkan sebagai salah satu wujud kebanggaan kita sebagai anak bangsa.

Proses eksplorasi coretan demi coretan untuk mendapat desain yang diinginkan dalam pembuatan karakter agar terlihat menarik dan memiliki nilai jual yang mampu menyaingi pasar internasional menjadi tanggung jawab yang besar yang dibebankan kepada concept artist di dalam sebuah tim *developer game*. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembuatan karakter *video game*, kemampuan mengeksplorasi materi yang diberikan oleh divisi *game designer* harus disejajarkan dengan proses imajinasi yang memerlukan kecermatan dalam pemilihan objek yang akan dikembangkan menjadi sebuah bentuk baru yang cocok dengan benang merah cerita *video game* itu sendiri.

Dalam proses perancangan karakter *video game Artbook* sebagai media pendukung *game online MMORPG Arka*, sikap disiplin menjadi tolak ukur etos kerja selama waktu yang ditentukan oleh team *developer*, karena setiap coretan yang dikerjakan harus memiliki susunan yang rapi agar mudah untuk diolah dalam proses pembuatan layout *video game Artbook* sesuai dengan jadwal kerja yang sudah dibuat.

Proses penataan materi-materi concept art yang sudah dikerjakan ditata untuk menjadi sebuah kesatuan layout *video game Artbook* yang menarik dan dapat memberi wawasan baru serta mudah dipahami bagi pembaca, proses penyusunan yang baik adalah sebuah tahap terakhir yang harus dikerjakan bagian concept art pada project *MMORPG Arka*.

Pasar lokal yang belum pernah membuat media *video game Artbook* sebagai pendamping *game* yang dibuat oleh *developer* lokal menambah prosentase nilai kualitas dan kuantitas produk *Artbook MMORPG Arka* di kalangan pencinta *game* lokal yang menjamur di Indonesia, serta menjadi produk yang dapat ditawarkan kepada dunia internasional dengan standar yang cukup relevan dengan kualitas *game* yang telah dibuat

## B. Pesan dan Saran

Indonesia merupakan kawasan yang memiliki penikmat *game* yang cukup tinggi, hanya saja kesadaran untuk membeli *game* original masih rendah, hal itu disebabkan pembajakan yang lalu-lalang di negara kita kurang mendapat tindakan tegas dari pemerintahan, sehingga perilaku membajak sudah menjadi rutinitas masyarakat Indonesia yang bersifat konsumtif, hal ini sangat merugikan *developer game* lokal untuk membuat *game* yang bersifat *offline*. Salah satu jalan yang bisa dilakukan untuk meredam pembajakan adalah membuat *game* dengan jaringan *online*, oleh karena itu perkembangan *game* di sini hanya sebatas *game-game* sederhana yang bisa dimainkan di sosial media, karena untuk membuat *game* sekelas *MMORPG* yang rumit, pasar lokal kurang bisa diandalkan karena terbentur sifat pemain *game online* lokal yang kurang kooperatif dalam sistem pembayaran yang menjadi salah satu pemasukan *developer* yang memproduksi *game MMORPG*.

Banyaknya halangan di atas menutup kemungkinan untuk lebih banyak lagi memproduksi *video game Artbook* sebagai pendamping sebuah produksi *game* dari *developer* lokal karena materi yang dapat dibukukan biasanya hanya untuk *game* dengan material pendukung yang banyak untuk memenuhi tuntutan naskah yang sudah ditentukan, oleh sebab itu sebaiknya masyarakat Indonesia sudah harus mulai sadar untuk berhenti berperilaku membajak khususnya dalam urusan industri *game* lokal, hal ini dilakukan untuk membantu pelaku industri *game developer* lokal agar dapat bersaing dikalangan *game* internasional sehingga dapat membuat *game* yang lebih berkualitas, sehingga kesempatan pembuatan *video game Artbook* lebih terbuka lebar di Indonesia.



## Glosarry

*RPG ( Role Playing Game )*, adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama

*MMOPRG ( Masively Mutiplayer Online Role Playing Game )*, Sebuah permainan RPG yang dijalan bersama dengan pemain lain dengan media internet dalam sekala yang besar

*Genre*, pembagian jenis *game* berdasarkan cara bermain. *Platform*, jenis alat/mesin yang dikategorikan dalam *game*.

*NPC*, karakter pembantu yang tidak dikendalikan oleh pemain (*Non-Playable Character*)

*Stage*, pembabakan dalam episode. Konteks yang digunakan pada penulisan ini yaitu dalam *game*.

*Video game*, permainan yang menggunakan alat untuk mendapatkan visual berupa gambar dari monitor.

*Quest*, misi untuk diselesaikan.

*Skill*, kemampuan yang diperoleh pemain melalui *avatar* untuk membantu interaksi dalam *game*.

*Health point*, lambang kehidupan dalam *game*. Biasanya bernilai nominal atau garis.

*Mana point*, lambang kekuatan mental dalam *game*. Biasanya bernilai nominal

atau garis. *Item*, benda yang dapat digunakan dalam *game*.

*Attack point*, Ukuran besarnya serangan seorang karakter didalam permainan *game*.

*Defense Point*, Ukuran besarnya pertahanan seorang karakter didalam permainan *game*.

*melee*, kemampuan serangan jarak dekat karakter didalam *game*

*range attack*, kemampuan serangan jarak jauh karakter didalam *game*

*Magic attack*, kemampuan merapal mantra karakter untuk menyerang musuh

*Magic buff*, kemampuan merapal mantra karakter untuk memeri kekuatan tambahan karakter lain

*level*, tingkat kemampuan karakter didalam permainan *video game*

*Consume item*, barang yang dapat digunakan oleh karakter pemain

*Combine item*, barang yang harus dicampur satu sama lain sebelum dapat digunakan oleh pemain

*Equipment*, peralatan penunjang kemampuan karakter pemain.

*Battle equipment*, peralatan perang penunjang karakter pemain untuk bertempur.

*Guild*, tempat perkumpulan sesama pemain didalam permainan *game*.

*Main Guild*, perkumpulan utama. *City Guild*, perkumpulan cabang.

*Begginers armor*, peralatan perang tingkat bawah.

*Master armor*, peralatan perang tingkat atas.

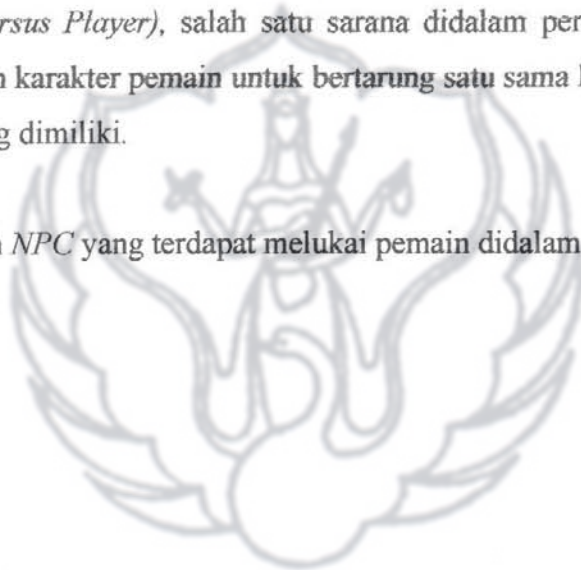
*Alternative master armor*, alternatif peralatan perang tingkat atas.

*Ability Point*, ukuran kemampuan sebuah karakter didalam permainan game.

*Experience Point*, ukuran pengalaman sebuah karakter didalam permainan game.

*PVP (Player Versus Player)*, salah satu sarana didalam permainan game, yang memperbolehkan karakter pemain untuk bertarung satu sama lain untuk mengukur kemampuan yang dimiliki.

*Enemies*, seluruh *NPC* yang terdapat melukai pemain didalam permainan game.



## Daftar Pustaka

### Buku :

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

Capcom (2009). *Monster Hunter : Illustration Collection Artwork*. Udon, Capcom

Lyons, Joan, ed (1985) *Artist book: a critical anthology and source book*

Pardew, Les ( 2007 ), *Game Character Animation* . Thomson course technology

Robert Rice (2006). *MMO Evolution* , LuLu.com

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

Smith, Keith (1989) *Structure of the Visual Book*

Soemantri Hilda (2002). *Indonesian Heritage : Seni Rupa*. Grolier International .Inc

### Web :

Adelkudel30.2012. ( <http://adelkudel30.wordpress.com/education/ilmu-pengetahuan-sosial/7-unsur-kebudayaan/7-unsur-budaya-suku-dayak/> , diakses 2 Maret, 2012).

Batiknias.2012. (<http://batiknias.blogspot.com/p/visit-nias-island.html>, diakses 2 Maret, 2012).

Dallasartsrevue.2012. ( <http://www.dallasartsrevue.com/gallery/craft.html>, diakses 2 Maret, 2012).

Deplu.2012.  
(<http://www.deplu.go.id/buenosaires/Pages/News.aspx?IDP=2906&I=id>, diakses 2 Maret, 2012).

Moreindonesia.2012. ( <http://www.moreindonesia.com/gallery.html>, diakses 2 Maret, 2012).

Otaku.2012. ( <http://otaku.com/products/24337>, diakses 2 Maret, 2012).

Manythingstotry.2012. ( <http://manythingstotry.blogspot.com/2010/11/our-traditional-clothes.html>, diakses 2 Maret, 2012).

Mycomicshop.2012. ( <http://www.mycomicshop.com/product/24564>, diakses 2 Maret, 2012).

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](http://news.mmosite.com/content/2010-04-21/interesting_statistics_of_online_game_market.shtml)> ,diakses February 29, 2012).

Parkablog.2012. ( <http://parkablogs.com/content/list-of-art-books-reviewed>, diakses 2 Maret, 2012).

Wayang.2012. ( <http://wayang.wordpress.com/w-o-bharata/>  
<http://jembatan-pengetahuan.blogspot.com/2011/04/tari-reog-ponorogo.html>, diakses 2 Maret, 2012).

Wikipedia.2012. ( [http://id.wikipedia.org/wiki/Suku\\_Toraja](http://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Toraja), diakses 2 Maret, 2012).

Wisata Sumatra Barat.2012. ( [http://www.wisata-sumaterabarat.com/2010\\_08\\_01\\_archive.html](http://www.wisata-sumaterabarat.com/2010_08_01_archive.html), diakses 2 Maret, 2012).