

# Perancangan Metode Dasar-Dasar Desain Karakter Pada Konsep *Video Game* Outlanders

**Jonathan Russel Hamdari**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
jh80008@student.uph.edu

**Naldo Yanuar Heryanto**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
naldo.heryanto@uph.edu

## ABSTRAK

Jurnal ini berfokus pada perancangan dalam proses desain karakter dari adaptasi konsep *video game* Outlanders. Karakter pada *video game* merupakan aspek penting dalam menjaga pemain merasakan *immersion* pada cerita dalam *game*. Visual karakter juga dapat membantu pemain menebak sifat karakter dalam *video game*. Sebagian besar karakter memiliki wajah atau bentuk badan yang serupa yang dapat membuat para pemain sulit membedakan sifat antar karakter. Setiap karakter memiliki sebuah kepribadian masing-masing, walaupun dalam *video game* Outlanders memiliki gaya piksel tetapi gaya tersebut tidak akan menghasilkan batas untuk memiliki bentuk tertentu kepada desain karakter. Permasalahan pada beberapa *video game* piksel adalah kurangnya kisah di balik desain karakter, dan juga kurangnya produksi buku konsep untuk *video game* piksel yang berisi dengan ide dan referensi yang digunakan pada desain karakter. Isi dari jurnal ini membahas metode dasar desain karakter pada konsep *video game*.

Kata Kunci: Metode, Karakter, Desain Karakter, Buku Konsep

## PENDAHULUAN

*Outlanders* adalah *game* dengan genre *role-playing game* (RPG), *role-playing game* adalah permainan di mana pemain harus memainkan karakter dalam cerita fiksi, cerita berjalan tergantung pada bagaimana pemain memainkan karakter mereka dalam situasi tersebut. Mereka bisa mendapatkan peralatan baru dan keahlian baru untuk membantu mereka menyelesaikan cerita. Menurut Villines, genre RPG ini memiliki beberapa keuntungan kepada pemain, seperti mengadopsi persona baru di mana pemain berubah menjadi sebuah karakter yang berbeda dari kehidupan nyata, beberapa pemain melihat ini sebagai kesempatan untuk mengalami menjadi orang yang memiliki perbedaan yang besar, dari kepribadian sampai sejarah. Selain itu, genre ini memiliki sifat adiktif yang akan membuat pemain bermain berjam-jam. Komitmen ini meningkatkan kemungkinan para pemain menjadi kecanduan dan menjadi sulit untuk berhenti. Dengan persona baru, pemain mempelajari kehidupan menjadi orang lain.

Selain dari genre, *video game* *Outlanders* juga terdapat sebuah gaya atau *style* yaitu seni piksel. Gaya seni piksel sangat ideal untuk studio kecil karena tidak memakan banyak waktu dan modal, gaya ini tidak perlu berinvestasi dalam

perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi mereka harus cukup terampil dan berbakat agar gayanya berhasil dan sukses. Gaya seni piksel juga memiliki beberapa kelemahan selain sangat murah, dan kurang mengkonsumsi waktu, seni piksel dapat mengurangi detail-detail pada semua aset jika menggunakan resolusi yang rendah (Grahn, 2013). Jika ingin mengubah ukuran aset yang sudah diproduksi akan memakan waktu yang banyak dan mahal mengingat semua aset dibuat dari piksel.

Dalam sebuah *video game* terdapat beberapa aspek penting yang diperlukan, ada *gameplay*, plot, misi, dunia, dan audio (Skillshare, 2018). Tetapi salah satu aspek terpenting adalah karakter, melainkan dari plot yang menarik tetapi dengan karakter yang orisinal dengan penuh dengan budaya, kepribadian, sejarah, dan fungsi akan mengembangkan nilai *video game* tersebut secara keseluruhan (Smit, 2021). Karakter tidak hanya sekedar orang atau representasi visual, tetapi mereka adalah koneksi antara pemain dengan cerita dalam *game*. Karakter yang menarik dan relevan dapat membantu pemain lebih mengerti tujuan *game* tersebut dan menikmati permainan yang mereka mainkan tanpa merasakan kebosanan, karena pemain telah terkoneksi dengan karakter yang mereka mainkan (Ryan, 2020).

*Video game* harus mulai dari suatu tempat, dimulai dari konsep seni (Sim, 2017). Menurut *Dhruva Interactive*, konsep seni sudah ada dalam *video game* dari awal, konsep seni adalah bentuk ilustrasi dalam proses pra-produksi, yang biasa digunakan oleh ilustrator untuk mempresentasikan ide-ide visualnya seperti senjata, kendaraan, dan pemandangan. Permasalahan dalam masyarakat adalah di mana *game developer* atau orang yang menciptakan *video game* tidak mementingkan cerita dibalik konsep karakter, barang, suasana dan seterusnya. Tujuan jurnal ini adalah untuk membuat konsep *video game* yang dipenuhi dengan alur cerita, tujuan *video game*, karakter, latar dunia, musuh dan sebagainya. *Video game* yang akan membuat orang sibuk di dalam rumah. Konsep seni membantu menyampaikan tampilan dari ide desain, teknik ini digunakan untuk menangkap dan menyampaikan visi desain ke proyek apapun sebelum masuk ke proses produksi. Jika visi desain dikerjakan dalam proses produksi, akan terdapat banyak perubahan yang akan memakan banyak waktu (Schacker, 2018).

## KAJIAN TEORI

### Metode Desain Mary Cruz

Mary Cruz adalah seorang guru pada siang hari, seniman di malam hari. Mary menjelaskan 5 tips untuk membuat karakter yang belum pernah dilihat sebelumnya menjadi sesuatu yang bernafas dengan sejarah, kepribadian, dan tujuannya sendiri.

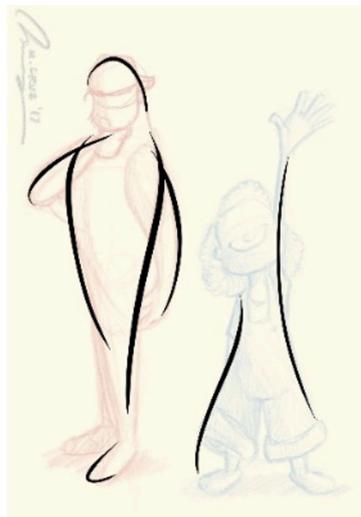
#### 1. *Know Its Story*

Tips ini mengajarkan untuk bertanya kepada diri sendiri untuk bagaimana cerita karakter ini, dibandingkan bagaimana rupa karakter ini. Mary mengajarkan membaca cerita karakter tersebut dapat menginterpretasikan visual karakter yang diinginkan, mengetahui ceritanya dapat membantu kepribadian karakter, seperti apakah karakter ini marah? Apakah karakter ini berani? Apakah karakter ini jahat atau baik? Pertanyaan-pertanyaan ini dapat memberikan imajinasi yang diinginkan pada visual karakter (Cruz, 2017).

## 2. *Focus on the Form*

Bentuk adalah salah satu aspek yang dapat digunakan pada karakter secara internal ataupun eksternal, muka yang besar berarti bahu yang lebar dan besar menunjukkan kekuatan dan percaya diri, muka yang kurus berarti badan yang kurus dapat menunjukkan sifat pemalu. Cruz berkata untuk jangan hanya mengubah gaya rambut, sebagai gantinya ubah matanya, hidungnya, mulutnya, kupingnya, dan sebagainya (Cruz, 2017). Tips ini dapat lebih dispesifikan dalam bentuknya dan variasinya, tidak hanya dari ukurannya saja untuk mempengaruhi kesan sifat kepribadian (Nikolaeva, 2016). Bentuk-bentuk dasar yang dapat digunakan adalah segitiga, kotak, dan lingkaran.

## 3. *Learn its Lines*



Gambar 1 Garis Pergerakan Desain Karakter (Sumber: Cruz, 2017)

Teknik ini menggunakan garis dan gerakan dalam karakter untuk mengetahui bentuk badan karakter dan gerakan karakter yang jelas. Teknik ini tidak hanya memberi pergerakan pada karakter tetapi juga mengenalkan kepribadian karakter kepada pergerakannya (Cruz, 2017).

## 4. *Detailing*

Teknik ini mengajarkan untuk tidak memberikan objek material untuk mendefinisikan karakter, contohnya seperti kutu buku yang berarti menggunakan kacamata yang tebal dan gaya rambut yang sangat rapi, dan mafia yang berarti membawa pistol dan menggunakan cerutu dengan baju jas yang rapi. Teknik ini mengajarkan bahwa detail tidak selalu berada dalam hal-hal di sekitar karakter. Beberapa aspek yang dapat diperhatikan adalah teori warna karakter, rambut wajah karakter, postur karakter berdiri, dan sebagainya (Cruz, 2017).

## 5. *Draw Less, Draw Fast*

Teknik ini mempelajari gerakan dan bentuk tubuh yang disebut sebagai “*Figure Study*” atau “*Gesture Drawing*”. Teknik ini diharuskan menggambar

dengan cepat, tetapi juga membantu seniman mengembangkan pemahaman dalam mengidentifikasi bentuk dasar subjek. Menggambar lebih sedikit, menggambar lebih cepat, teknik ini melatih menemukan garis dasar dan bentuk karakter sebelum melanjutkan ke detailnya, berikan fitur yang cukup untuk memahami visual karakter (Cruz, 2017).

Saat membuat karakter, percaya bahwa karakter-karakter ini hidup dan memiliki cerita untuk diceritakan.

## **METODOLOGI**

Perancangan karakter desain pada konsep *video game* Outlanders dimulai dengan menganalisis teknik dasar-dasar desain karakter milik (Cruz, 2017) dan (Nikolaeva, 2016) untuk menempuh potensi penuh. Setelah itu, penulis membuat cerita pada *video game* Outlanders untuk memberikan cerita latar belakang setiap karakter yang dimulai dari latar, zona waktu, suasana latar, budaya, dan sebagainya. Kemudian, dilanjutkan dengan pencarian referensi visual karakter yang relevan berdasarkan cerita dan informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya. Selanjutnya, penulis membuat sketsa dan mengeksplorasi desain visual karakter.

## **PEMBAHASAN**

### **Storytelling**

Tahap pertama adalah *storytelling* pada konsep *video game* Outlanders di mana tahap ini akan menjadi pembuatan karakter-karakter pada cerita ini. Cerita ini diawali dengan seorang subjek manusia eksperimental yang bernama Adam yang dikirim ke alam semesta lain oleh seorang ilmuwan yang bernama Lora untuk menemukan kristal yang berharga, sedikit yang mereka tahu apa yang menanti mereka di balik kristal itu. Dalam rangka mencapai misi, Adam harus melalui rintangan seperti musuh-musuh yang ingin membunuh siapa yang menginginkan kristal tersebut. Setelah Adam berhasil mendapatkan kristal tersebut, rupanya Lora hanya memanfaatkan Adam untuk keinginannya.

### **Character Design**

Setelah tahapan *storytelling* dilakukan, tahap selanjutnya adalah proses riset referensi karakter yang cocok dengan tema dan suasana dalam konsep *video game* Outlanders. Suasana dalam *video game* ini adalah paska-apokaliptik di mana periode setelah terjadinya kiamat, di mana barang-barang menjadi busuk dan terbuang karena populasi manusia yang berkurang sangat drastis. Latar dunia fiksi ini membuat manusia berusaha untuk bertahan hidup dari dunianya yang kurang sumber daya seperti listrik, air, makanan, dan lain-lain.

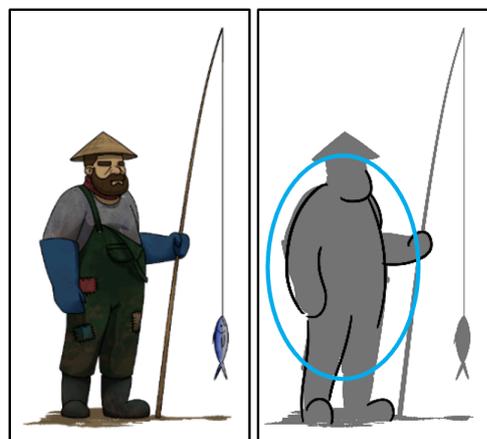
Setelah melewati tahap riset referensi dilakukan, tahap selanjutnya adalah membuat desain karakter yang bersangkutan dengan teori-teori yang digunakan pada jurnal ini. Karakter protagonis dalam proyek ini adalah Adam (Gambar 2), Adam memiliki postur yang stabil dan memakai pakaian yang menyerupai kotak, dimulai dari topi ember, tas yang besar, sarung tangan, celana yang lurus, dan juga sepatu yang seperti kotak. Selain dari pakaian dan bentuk, juga terdapat garis yang memiliki sifat kokoh pada posturnya. Kostum pada karakter ini terinspirasi

dari petualang yang menggunakan sekop, sepatu bot, sarung tangan kulit, dan juga tas petualang yang besar. Karakter figuran ini memiliki bentuk badan yang sama seperti Adam, karena dia adalah seorang penyintas yang bernama Rezvan (Gambar 2). Rezvan juga memiliki misi yang sama dengan Adam, tetapi dia tidak selamat karena dia dibunuh oleh seseorang yang berusaha merebut kristalnya.



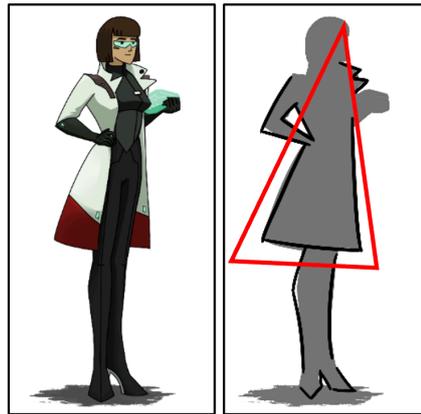
Gambar 2 Adam (Kiri) dan Rezvan (Kanan) yang memiliki bentuk kotak.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karakter lainnya pada proyek ini adalah karakter figuran sebagai seorang nelayan ramah yang bernama Hadrian yang hanya berusaha membantu Adam dengan misinya (Gambar 3). Hadrian memiliki bentuk badan yang pendek, dan gemuk yang menyerupai bentuk lingkaran Hadrian berpakaian seperti seorang nelayan Indonesia yang menggunakan topi caping, pakaian yang kotor dan terdapat bekas cat di bajunya, overall, sepatu air, dan alat mancing tradisional. Garis pergerakan ini juga memberikan kesan empuk dan sifat ramah.



Gambar 3 Hadrian yang berbentuk lingkaran. (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karakter antagonis dalam proyek ini adalah Lora (Gambar 4), seorang ilmuwan yang bekerja di Alternation Lab. Karakter ini menyerupai bentuk segitiga dari bentuk mukanya, pakaiannya dan juga postur tubuhnya. Lora menggunakan jas laboratorium dengan kerah yang tajam, sarung tangan yang tajam pada ujung jari, dan sepatu hak yang tajam. Garis pergerakan ini karakter ini terdapat sisi-sisi tajam yang memberikan kesan jahat, rambut yang bundar hanya menyembunyikan intensi jahat dengan memanfaatkan Adam untuk keuntungannya sendiri.



Gambar 4 Lora yang berbentuk segitiga. (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## **SIMPULAN & REKOMENDASI**

Tujuan dari hasil studi jurnal ini berhasil. Visual karakter pada jurnal ini terpengaruh dari metode-metode yang sudah dibahas. Selain dari bentuk, dan postur pada karakter adalah pakaian pada karakter yang dapat ditebak/diasumsi oleh pemain. Pakaian yang digunakan juga menceritakan cerita latar belakang untuk setiap karakter. Seperti Rezvan dan Hadrian yang tinggal di kota setelah kiamat dengan berpakaian yang kotor, melainkan dari Lora dari alam semesta masa depan dengan pakaiannya yang futuristik dan bersih. Konsep seni diperlukan dalam semua jenis gaya video game di era ini.

Tujuan dari studi ini adalah salah satu cara untuk mendesain karakter dengan jelas dan menyampaikan cerita latar belakang. Metode ini diperlukan agar saat proses produksi tidak akan ada perubahan pada desain karakter yang akan mempengaruhi waktu produksi. Tentunya, terdapat spesifik metode yang dapat membantu proses desain dan sesuai kebutuhan desainer, tetapi secara garis besar metode ini sama untuk proses produksi *video game*, film, dan sebagainya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Cruz, M. (2017). Character Design: 5 Tips on Creating Personality. Retrieved 27 September 2021, from <https://paperpirateship.com/2017/03/28/character-design-5-tips-on-creating-personality/>

Dhruva Interactive. (2015). The Importance of Game Concept Art. Medium. Retrieved 1 October 2021, from <https://medium.com/@dhruvain/the-importance-of-game-concept-art-d9991319e90e>

Grahn, E. (2013). MODERN PIXEL ART GAMES [Ebook]. Blekinge Tekniska Högskola. Retrieved from <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:832803/FULLTEXT01.pdf>

Nikolaeva, B. (2016). How to Convey Character's Personality Through Shape, Variance and Size. Retrieved 29 September 2021, from <https://graphicmama.com/blog/conveying-characters-personality/>

Ryan. (2020). Fundamentals & Basics of Character Design | Creation Process & How-To Tips. Retrieved 27 September 2021, from <https://www.idtech.com/blog/fundamentals-of-character-design>

Schacker, M. (2018). Why Concept Art is So Important - Max the Mutt. Retrieved 29 September 2021, from <https://maxthemutt.com/2018/04/15/why-concept-art-is-so-important/>

Sim, B. (2017). Concept Art and Video Game Development. Retrieved 1 October 2021, from <https://www.gamedeveloper.com/art/concept-art-and-video-game-development>

Skillshare. (2018). How to Design a Video Game Character. Retrieved September 18, 2021, from <https://www.skillshare.com/blog/how-to-design-a-video-game-character/>.

Smit, R. (2021). Intricacies Of Character Design For Video Games. Retrieved 18 September 2021, from <https://pixelsmithstudios.com/game-development-reviews/intricacies-character-design-video-games/>

Villines, Z. (2013). The Psychology of Online Role-Playing Games - GoodTherapy. Retrieved 18 September 2021, from <https://www.goodtherapy.org/blog/psychology-of-online-role-playing-games-0527138>