

**INTERPRETASI DESAIN KONSEP KARAKTER MARKSMAN
YANG DIGUNAKAN PADA PERMAINAN MULTIPLAYER
ONLINE BATTLE ARENA (MOBA)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

RIHAR WIDANDI WALIARDI

17.82.0074

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**INTERPRETASI DESAIN KONSEP KARAKTER MARKSMAN
YANG DIGUNAKAN PADA PERMAINAN MULTIPLAYER
ONLINE BATTLE ARENA (MOBA)**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

RIHAR WIDANDI WALIARDI

17.82.0074

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**INTERPRETASI DESAIN KONSEP KARAKTER MARKSMAN YANG
DIGUNAKAN PADA PERMAINAN MULTIPLAYER ONLINE BATTLE
ARENA (MOBA)**

yang disusun dan diajukan oleh

Rihar Widandi Waliardi

17.82.0074

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juni 2024

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**INTERPRETASI DESAIN KONSEP KARAKTER MARKSMAN YANG
DIGUNAKAN PADA PERMAINAN MULTIPLAYER ONLINE BATTLE
ARENA (MOBA)**

yang disusun dan diajukan oleh

Rihar Widandi Waliardi

17.82.0074

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juni 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rihar Widandi Waliardi

NIM : 17.82.0074

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

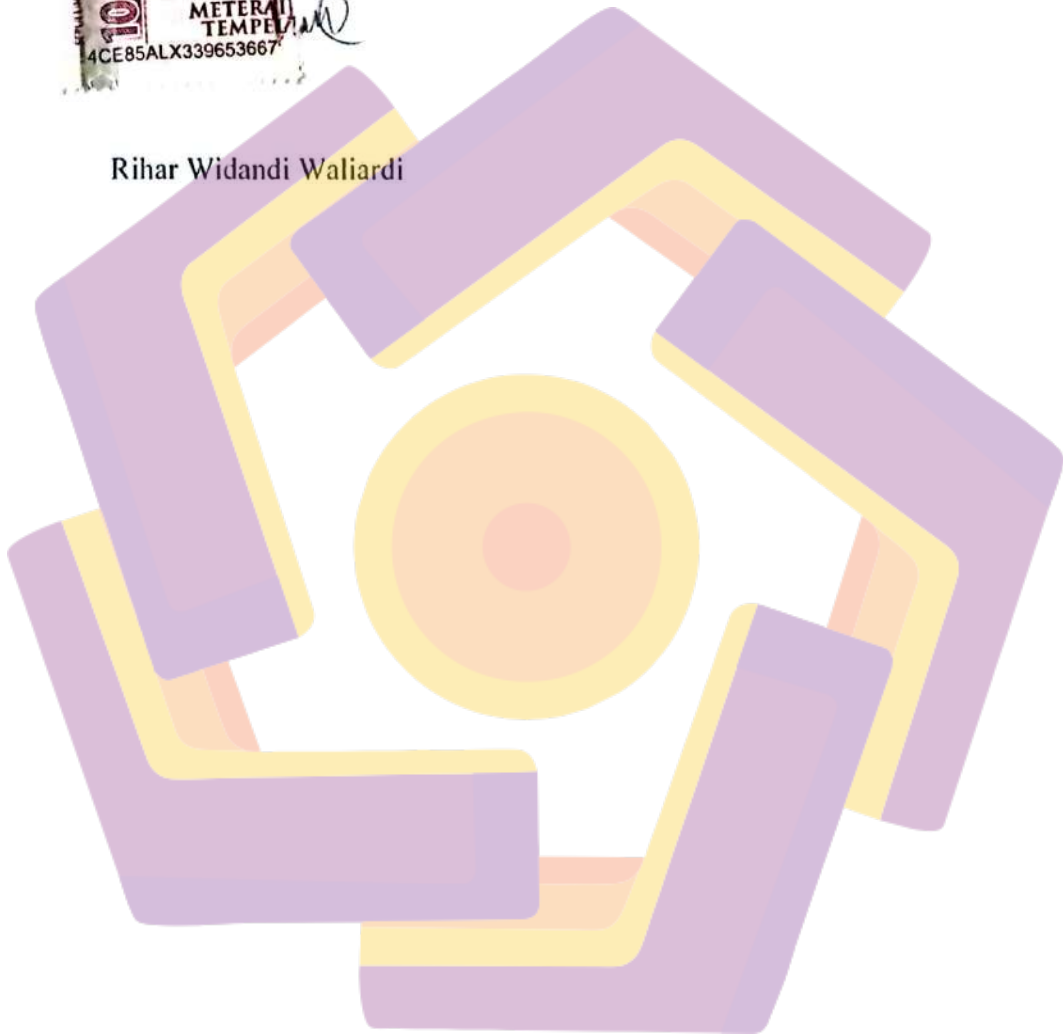
1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta,

Yang Menyatakan,



Rihar Widandi Waliardi



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi yang berjudul “ Interpretasi desain konsep karakter *marksman* yang digunakan pada permainan *multiplayer online battle arena* (MOBA) “ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Program studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada :

- Kedua orang tua penulis , Bapak Bambang Wihardi dan Ibu Sri Rejeki yang senantiasa memberi doa, dukungan secara materiil kepada penulis hingga saat ini.
- Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom., Ph.D..Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
- Bapak Agus Purwanto, M.Kom Selaku Ketua Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
- Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom. selaku pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
- Ibu dan Bapak selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis untuk perbaikan skripsi ini.
- Seluruh anggota keluarga penulis juga yang ikut membantu memberikan dukungan serta nasehat dan juga doa pada penulis.

- Saudara Ikhsan Nurrokhman sebagai sosok teman yang telah banyak membantu dan juga sama-sama saling memberi semangat bersama penulis untuk menyelesaikan studi.
- Ibu pemilik Kos tempat penulis bernaung, yang turut serta mendoakan penulis agar bisa dilancarkan dalam menyelesaikan studi yang penulis tempuh.
- Seluruh pihak terdekat penulis lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan, yang telah banyak memberi dukungan pada penulis.

Akhir kata, penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 11 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
DAFTAR ISTILAH	xix
INTISARI	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Penelitian	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Teoritis	4
1.5.2 Manfaat Praktis	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis	5

1.6.3 Metode Perancangan	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II.....	9
2.1 Studi Literatur	9
2.2 Keaslian Penelitian.....	10
2.3 Interpretasi Desain Konsep	12
2.3.1 Interpretasi	12
2.3.2 Desain	12
2.3.3 Konsep	14
2.4 Multiplayer Online Battle Arena.....	15
2.4.1 Sejarah MOBA.....	15
2.4.2 Klasifikasi karakter permainan MOB	17
2.5 Concept Art.....	19
2.6 Desain Karakter Game	21
BAB III	24
3.1 Alur Penelitian	24
3.2 Pengumpulan data	24
3.2.1 Miya (Mobile Legends : Bang Bang)	25
3.2.2 Ashe (League of Legends :Wild Rift).....	32
3.2.3 Tel'annas (Arena of Valor).....	39
3.3 Analisis data.....	43
3.3.1 Reduksi Data	43
3.3.2 Tampilan Data.....	47
3.3.3. Konklusi Data	50
3.4 Analisis kebutuhan.....	52

3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	52
3.5.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	54
3.5 Metode Pengujian.....	54
3.6 Ide konsep desain	56
3.6.1 Ide Konsep	56
3.6.2 Pemrofilan karakter	58
BAB IV	62
4.1 Konsep desain karakter	62
4.1.1 Tahap pemodelan pose referensi.....	62
4.1.2 Tahap pembuatan sketsa	67
4.1.3 Tahap Pewarnaan	71
4.2 Konsep desain Skill.....	76
4.2.1. Tampilan Desain Senjata	76
4.2.2 Desain Skill.....	78
4.3 Pengujian.....	80
4.3.1 Evaluasi	80
4.3.2 Uji validitas/kelayakan.....	85
4.4 Pembahasan.....	93
4.4.1 Pembahasan Desain konsep Karakter	93
4.4.2 Pembahasan Desain <i>Skill</i> Karakter	97
BAB V	102
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Tabel perbandingan penelitian terdahulu	10
Tabel 3.3.2 Tabel tampilan data perbandingan karakter Marksman di beberapa gim moba terkenal	49
Tabel.4.1 Kesesuaian Hasil ,Parameter dan Interpretasi Desain.	85
Tabel.4.2. Instrumen penilaian kelayakan konsep karakter Natsu	86
Tabel.4.3 Data persebaran responden	88
Tabel 4.4 Kategori indeks kelayakan	89
Tabel 4.5 Penilaian parameter latar belakang cerita	89
Tabel.4.6 Penilaian parameter desain karakter	91
Tabel.4.7 Penilaian parameter desain skill	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4.1 a. Mod Aeon of Strife pada gim StarCraft	15
Gambar 2.4.1.b Gim MOBA seluler saat ini	17
Gambar 2.4.2. Class dasar yang ada di permainan MOBA	18
Gambar 2.5 Concept Art Hero Novaria Mobile Legends : Bang Bang	20
Gambar 3.1 Skema Alur Penelitian	24
Gambar 3.2.1 Miya Splash Art	26
Gambar 3.2.1 a Profil Miya didalam permainan Mobile Legends :Bang Bang	26
Gambar. 3.2.1.c (1) Pasif Miya “Moon Blessing”	30
Gambar 3.2.1.c (2) Skill 1 Miya (Moon Arrow)	30
Gambar 3.2.1.c (3) Skill 2 Miya “Arrow of Eclipse”	31
Gambar 3.2.1.c.(4) Skill 3 Miya “Hidden Moonlight”	31
Gambar 3.2.1 d Konsep desain Hero Miya	32
Gambar 3.2.2 Ashe Splash Art	32
Gambar 3.2.2.a Profil karakter Ashe	33
Gambar 3.2.2.c (1) Skill 1 Ashe “Rangers Focus”	36
Gambar 3.2.2.c (2) Skill 2 Ashe “Volley”	37
Gambar 3.2.2.c (3) Skill 3 Ashe “Hawkshots”	37
Gambar 3.2.2.c (4) Skill 4 Ashe “Enchanted Crystal Arrow”	38
Gambar.3.2.2.d Konsep desain karakter Ashe	38
Gambar.3.2.3 Splash Art Tel”annas	39

Gambar.3.2.3.a Profil Tel'annas	40
Gambar.3.2.3.c(1) Skill 1 Tel'annas "Eagle Eye's"	42
Gambar.3.2.3.c(2) Skill 2 Tel'annas "Penetrating Shot"	42
Gambar.3.2.3.c(3) Skill 3 Tel'annas "Arrow of Chaos"	43
Gambar.4.1.1.a. Tampilan menu Easy Pose	63
Gambar.4.1.1.b Tampilan menu penambahan model karakter	63
Gambar.4.1.1.c. Tampilan pemilihan model karakter	64
Gambar.4.1.1.d.Tampilan pemilihan pose dasar karakter	64
Gambar.4.1.1.e. Tampilan model karakter dengan pose awal	65
Gambar.4.1.1.f. Tampilan proses pemodelan pose karakter	65
Gambar.4.1.1.g.Tampilan menu untuk perubahan mode kamera	66
Gambar.4.1.1.h. Tampilan opsi penyimpanan foto model pose yang telah jadi.	66
Gambar 4.1.2.a. Tampilan Kanvas awal pada Aplikasi Ibis Paint	67
Gambar 4.1.2.b. Tampilan pada tab menu Tools pada Aplikasi Ibis Paint	67
Gambar 4.1.2.c. Tampilan pengaturan kuas yang digunakan	68
Gambar 4.1.2.d.Tampilan untuk import gambar referensi pose yang	68
Gambar 4.1.2.e. Pengaturan posisi dan penggunaan tools simetri	68

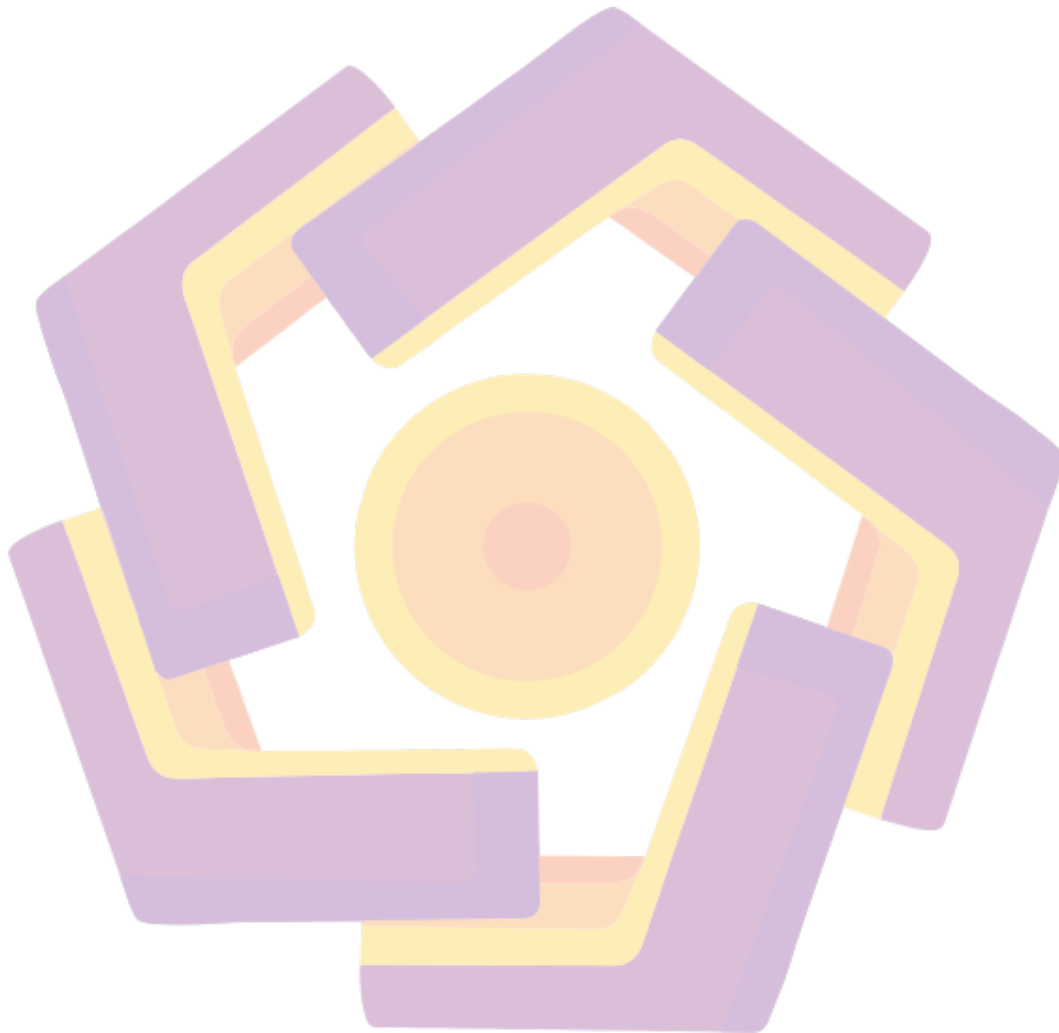
Gambar 4.1.2.f. Tahap gambar sketsa awal tubuh karakter_____	69
Gambar 4.1.2.g. tahap gambar sketsa rambut karakter_____	69
Gambar 4.1.2.h.Pengaturan Opacity pada layer sketsa tubuh._____	70
Gambar 4.1.2.i. Tahap pembuatan sketsa layer 1 pakaian_____	70
Gambar 4.1.2.j.Tahap pembuatan sketsa layer 2 pakaian_____	70
Gambar 4.1.2.k. Tahap pembuatan sketsa layer 1 aksesoris_____	71
Gambar 4.1.2.l Tahap pembuatan sketsa Layer terbawah rambut belakang karakter_____	71
Gambar 4.1.3 a.Tampilan pemilihan tools “Ember cat”_____	72
Gambar 4.1.3 b Tampilan Color wheel pada aplikasi Ibis Paint_____	72
Gambar 4.1.3 c. Tahap pewarnaan kulit pada karakter_____	72
Gambar 4.1.3 d.Tahap pewarnaan rambut karakter_____	73
Gambar 4.1.3 e.Detail riasan wajah pada karakter_____	73
Gambar 4.1.3 f. Pemilihan kuas untuk memberi efek blur pada detail pewarnaan_____	74
Gambar 4.1.3 g.Tahap pewarnaan layer 1 pakaian_____	74
Gambar 4.1.3 h.Tahap pewarnaan layer 2 pakaian_____	74
Gambar 4.1.3 i.tampilan pemilihan kuas dasar untuk detail pewarnaan lanjutan_____	75
Gambar 4.1.3 j.Tampilan detail pewarnaan ornament tambahan _____	75

Gambar 4.1.3 k.tahap pewarnaan aksesoris _____	75
Gambar 4.1.3 l.Tampilan hasil pewarnaan karakter_____	76
Gambar 4.1.3 m Tampilan model karakter dari belakang dan samping_____	76
Gambar.4.2.1.a Crescent blade_____	77
Gambar.4.2.1.b.Crescent Bow_____	77
Gambar.4.2.2 a Tampilan Visual Effect Basic Attack Natsu_____	78
Gambar 4.2.2.c.Desain konsep Visual Effect skill 1 Natsu_____	79
Gambar.4.2.2.d Desain konsep Visual Effect skill 2 Natsu_____	79
Gambar.4.2.2.e Desain konsep Visual Effect skill 3 Natsu_____	80
Gambar 4.3.1(a). Karakter Natsu_____	83
Gambar 4.3.1(b)Palette Warna karakter Natsu_____	83
Gambar.4.3.1(c) Senjata Natsu _____	83
Gambar.4.3.1(d) Skill (1,2,3) Natsu_____	84
Gambar 4.4.1.a Referensi Pakaian Natsu_____	95
Gambar 4.4.1.b Tampilan desain konsep atribut kostum Natsu____	95
Gambar 4.4.1.c (kiri) Crescent blade Natsu, dan (kanan) Crescent blade Moonknight_____	96
Gambar.4.4.2.a. Mekanisme serangan Basic attack pada Hanabi Mobile Legends._____	98
Gambar.4.4.2.b Efek skill 1 Angela Mobile Legends_____	99

Gambar. 4.4.2.c. Skill 2 Angela (Kiri) Skill 3 Carmilla

(Kanan_____100

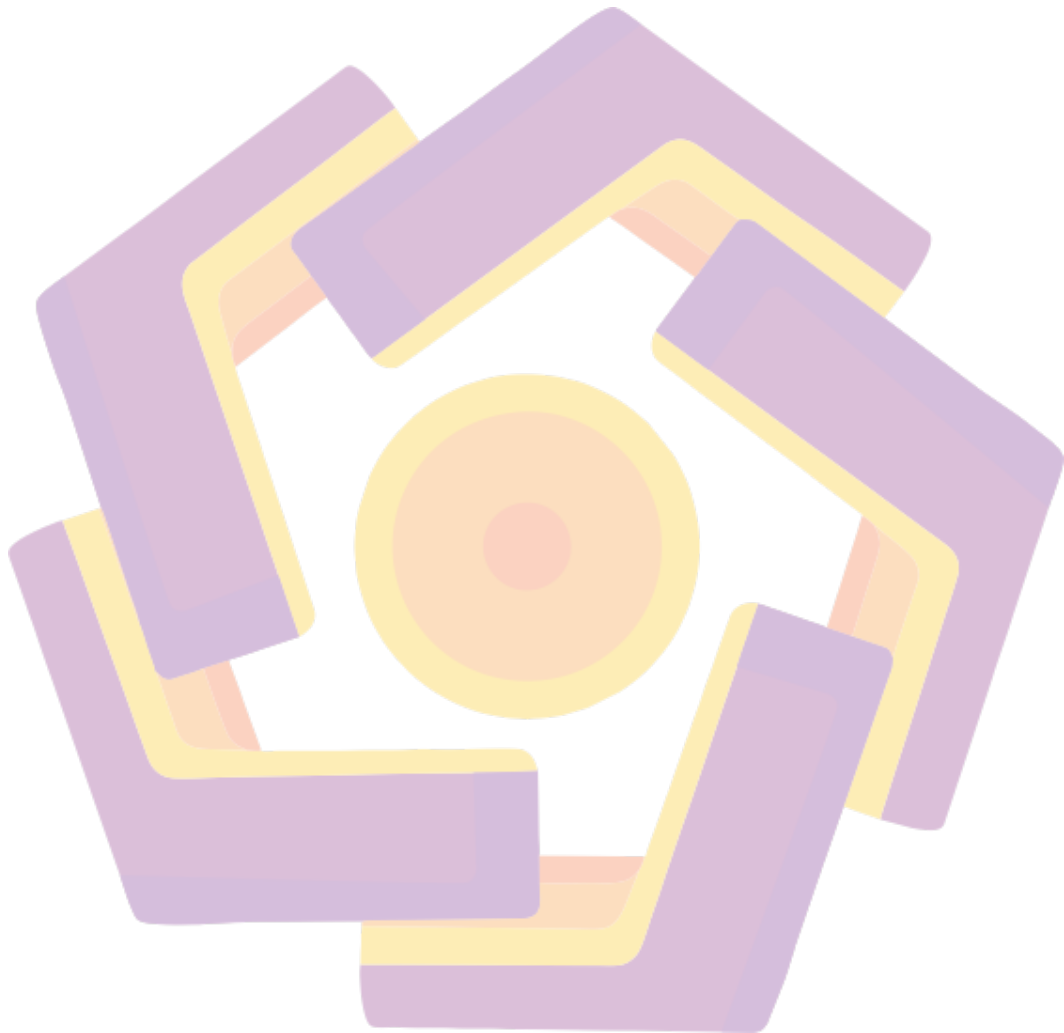
Gambar4.4.2.d. Tampilan Efek Skill 1 Tel'annas_____101



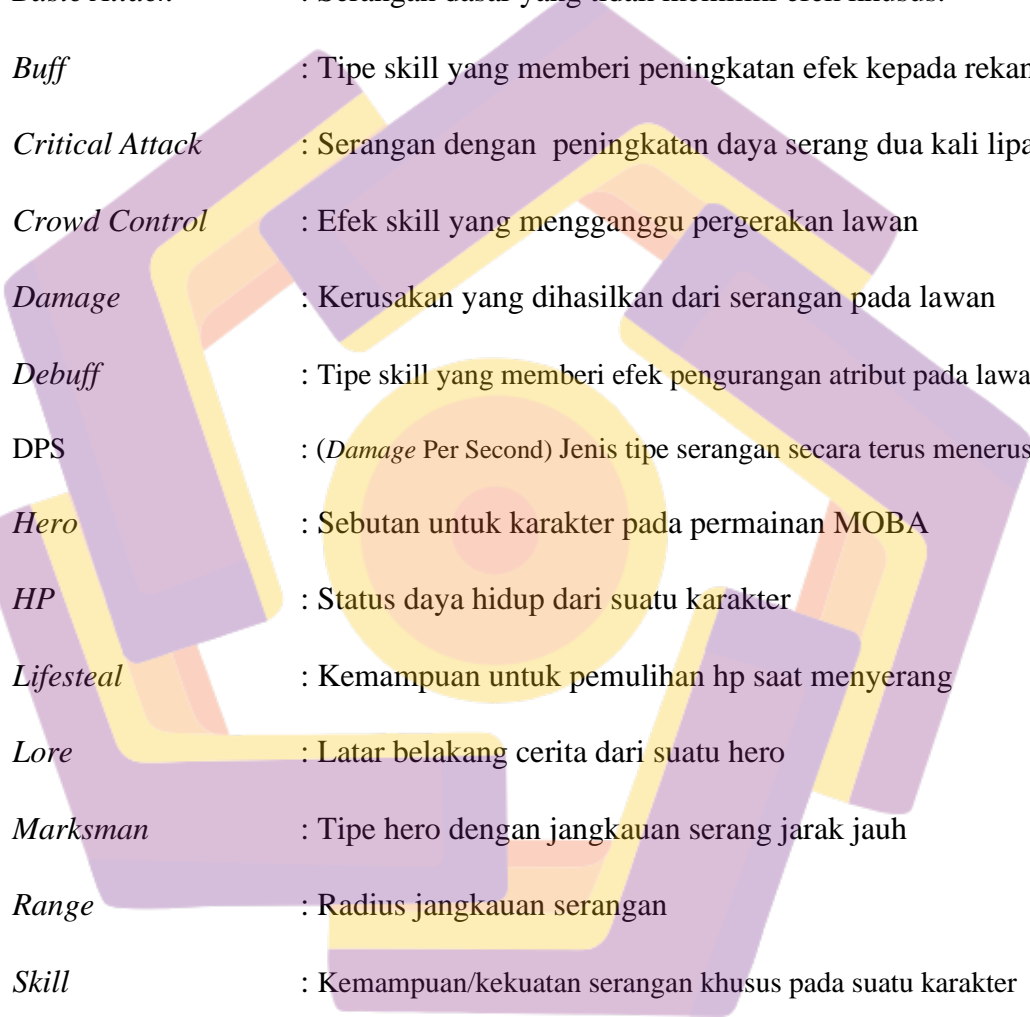
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Capture proses perancangan karakter

Lampiran 2. Link kuesioner dan hasil kuesioner



DAFTAR ISTILAH



<i>Attack Speed</i>	: Kecepatan serang yang mempengaruhi basic attack
<i>Area Of Effect</i>	: Tipe skill dengan serangan area dan dalam radius tertentu
<i>Basic Attack</i>	: Serangan dasar yang tidak memiliki efek khusus.
<i>Buff</i>	: Tipe skill yang memberi peningkatan efek kepada rekan
<i>Critical Attack</i>	: Serangan dengan peningkatan daya serang dua kali lipat
<i>Crowd Control</i>	: Efek skill yang mengganggu pergerakan lawan
<i>Damage</i>	: Kerusakan yang dihasilkan dari serangan pada lawan
<i>Debuff</i>	: Tipe skill yang memberi efek pengurangan atribut pada lawan
DPS	: (<i>Damage Per Second</i>) Jenis tipe serangan secara terus menerus
<i>Hero</i>	: Sebutan untuk karakter pada permainan MOBA
<i>HP</i>	: Status daya hidup dari suatu karakter
<i>Lifesteal</i>	: Kemampuan untuk pemulihan hp saat menyerang
<i>Lore</i>	: Latar belakang cerita dari suatu hero
<i>Marksman</i>	: Tipe hero dengan jangkauan serang jarak jauh
<i>Range</i>	: Radius jangkauan serangan
<i>Skill</i>	: Kemampuan/kekuatan serangan khusus pada suatu karakter
<i>Slow</i>	:Efek memperlambat pergerakan lawan
<i>Stun</i>	:Efek menghentikan pergerakan lawan sesaat

INTISARI

Permainan dengan genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) merupakan sebuah genre gim dimana pemain dapat bertarung bersama secara tim dengan menghancurkan pertahanan masing-masing. tiap pemain akan memilih karakter yang disediakan dari gim tersebut. Gim dengan genre MOBA saat ini cukup memiliki pasar yang luas di dunia karena sisi kompetitif yang ditawarkan gim ini. Dibeberapa gim MOBA karakter tersebut biasa disebut Hero. Karakter hero pada setiap game MOBA memiliki desain yang sangat unik dengan menyesuaikan pada karakter kepribadian, kekuatan dan juga kisah dari karakter hero tersebut. Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk menginterpretasikan desain konsep karakter hero yang biasa digunakan pada beberapa gim bergenre MOBA yang mana memiliki perbedaan gaya desain pada karakter heronya masing masing seperti pada gim Mobile legends bang bang, Arena of Valor dan juga League of Legends wild rift. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menginterpretasikan konsep desain karakter tipe Marksman dari beberapa permainan MOBA. penelitian ini menggunakan metode kualitatif, untuk pengumpulan data dengan observasi dan analisis data menggunakan semiotika analitik. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui sebuah desain konsep karakter yang didasarkan pada konsep desain yang menjadi dasar desain karakter di tiap permainan MOBA yang ada dari segi karakteristik hero, asal karakter hero dan juga kesesuaian kisah yang melatari sumber kekuatan dari suatu karakter hero tersebut kedalam sebuah desain konsep karakter prototype yang peneliti rancang.

Kata Kunci : Desain karakter, Concept Art, MOBA

ABSTRACT

Games with the Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) genre is a game genre that players can fight together as a team by destroying each other's defenses. Each player will choose a character provided by the game. Games with the MOBA genre currently have quite a wide market in the world because of the competitive side that this game offers. In some MOBA games the character is usually called a Hero. The hero character in each MOBA game has a very unique design that adapts to the personality, strengths and story of the hero character. In this research, the researcher tries to interpret the concept design of hero characters which is commonly used in several MOBA genre games which have different design styles for each hero character, such as in the games Mobile Legends Bang Bang, Arena of Valor and also League of Legends Wild Rift. This research aims to interpret the Marksman type character design concept from several MOBA games. This research uses qualitative methods to collect data by observation and data analysis using analytical semiotics. From the results of this research, it can be seen that a character concept design based on the design concept that is the basic for the character design in each existing MOBA game in terms hero characteristics, the origin of the hero character and also the suitability of the story that underlies the source of strength of the hero character. a prototype character concept design that the researcher designed.

Keywords: Character design, Concept Art, MOBA