

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) merupakan salah satu genre permainan video game menggunakan strategi, di mana para pemain harus dapat mengarahkan karakter yang digunakan. Selain itu, pemain dapat merasakan permainan yang kompetitif pada game MOBA. Mobile Legends: Bang Bang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton. Suatu game MOBA yang dibuat untuk dimainkan pada smartphone. Game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) hampir sama dengan Arena of Valor (AOV) maupun dengan game android genre MOBA lainnya. Akan tetapi, Mobile Legends: Bang Bang menggunakan sistem permainan atau gameplay lebih mudah dipahami oleh gamers pemula dan juga tampilan yang digunakan lebih menarik sehingga banyak diminati oleh berbagai kalangan.[1]

Sejarah permainan dengan genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) diawali dengan penggabungan beberapa jenis permainan daring. MOBA merupakan permainan daring yang menggabungkan *Real-time strategy* gim (RTS), *Action* gim, dan *Role-playing* gim (RPG) di mana dua buah tim saling bertarung untuk menghancurkan markas masing-masing. Permainan ini memiliki sebuah desain arena yang terdiri dari tiga jalur yang menghubungkan ke dua markas tim tersebut. Permainan MOBA menjadi salah satu genre gim yang paling diminati di Indonesia hingga saat ini diawali dengan hadirnya gim mobile legends pada tahun 2016 di android membuat genre gim ini perlahan mulai banyak diminati masyarakat Indonesia walaupun pada awalnya gim dengan genre MOBA ini lebih dulu dikenal pada era DOTA yang tersedia hanya di platform PC [2]. Pembagian karakter *Hero* didalam sebuah gim MOBA terbagi dalam *Role* dan *Class*. *Role* didalam gim MOBA biasanya terdiri dari AP Carry (Ability Power Carry) atau Midlaner, AD Carry (Attack Damage Carry), Offlaner, Jungler, Observer dan Support.[3]

Dalam perkembangannya, permainan MOBA tidak lepas dari karakter yang digunakan oleh pemain ketika sedang berada dalam permainan. Di beberapa

permainan MOBA , karakter itu disebut sebagai *Hero*. Dalam desainnya, *Hero - Hero* yang ada di dalam sebuah permainan moba memiliki keunikan masing-masing dari ras maupun desain kostum yang mereka miliki. Ada banyak hal yang mempengaruhi desain dari sebuah karakter *Hero* didalam sebuah permainan MOBA seperti latar belakang kisah atau biasa di sebut *Lore* dari suatu karakter *Hero* tersebut dan juga kondisi demografis di wilayah fiktif dalam latar gim tersebut.[4]

Karakter hero dengan tipe marksman merupakan salah satu dari sekian *class* yang disetiap permainan moba menjadi sebuah pilihan yang sering digunakan pemain gim moba secara umum selain *class* lainnya .mekanisme bermain yang mudah dipahami, serangan dengan jarak jauh serta daya serang yang cukup besar didalam permainan membuat banyak pemain yang memilih tipe marksman sebagai pilihan utama mereka ketika bermain permainan dengan genre moba .berdasarkan data *pick rate* (statistik hero yang sering digunakan pada setiap klasemen gim Moba) , dilansir pada situs resmi dari salah satu permainan genre MOBA, *Mobile Legends - Bang Bang* dalam rentang waktu sekitar Season 30(23 September – 22 Desember) hingga Season 32 (16 Maret – Saat ini), beberapa hero dengan tipe Marksman terkhusus untuk peringkat rendah seperti Epic kebawah seperti hero Miya, Layla, Hanabi dan Moskov memiliki *pick rate* yang cukup tinggi. dikarenakan memiliki jangkauan serang yang jauh dan juga daya serang besar yang cukup berdampak didalam pertandingan oleh karena itu, tak jarang jika posisi penggunaan tipe hero ini seringkali menjadi rebutan serta menyebabkan permainan menjadi kurang efektif ketika ada pemain yang memilih dua atau lebih tipe hero ini didalam satu pertandingan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin meneliti bagaimana suatu ide desain karakter muncul dalam sebuah konsep permainan genre MOBA, terkhusus pada karakter *Hero Marksman* dan bagaimana sebuah konsep *Hero* tersebut menjadi sebuah daya tarik visual bagi para penggemar gim MOBA saat ini melalui penelitian berjudul "Interpretasi desain konsep karakter *Hero Marksman* yang digunakan pada gim Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)". dengan

menggunakan metode kualitatif dan penelitian secara observatif melalui pendekatan semiotika analitik yang pada akhirnya menghasilkan sebuah ide, obyek dan makna dari rangkuman analisis desain desain tiap karakter *Marksman* pada beberapa gim MOBA.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi tentang bagaimana melakukan interpretasi desain konsep suatu karakter berdasarkan dengan latar kisah dan lokasi dari suatu karakter serta penciptaan desain berdasarkan pengembangan karakter dari suatu karakter tersebut dan kolerasinya terhadap komponen komponen pendukung pada desain konsepnya. Selain itu besar harapan peneliti agar penelitian ini bisa menjadi inspirasi untuk pengembangan penelitian selanjutnya terkait dengan konsep desain karakter untuk produksi animasi dan juga karakter untuk produksi gim.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses interpretasi konsep desain karakter *Hero* yang digunakan pada permainan MOBA ?
2. Apa saja konsep interpretasi pada desain karakter *Hero* yang digunakan dalam permainan MOBA ?

1.3 Batasan Penelitian

Didalam penelitian ini memiliki beberapa hal-hal yang tidak akan dibahas secara umum, namun penelitian ini memiliki batasan-batasan terkait apa fokus didalam penelitian .adapun beberapa fokus dalam penelitian ini adalah;

- a. Gim yang menjadi acuan interpretasi konsep desain karakter MOBA ini adalah Mobile Legends, Arena Of Valor, dan League of Legend :Wild Rift
- b. Tipe konsep desain karakter adalah karakter *Marksman*
- c. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan melakukan analisis semiotika dan metode interpretasi dari sumber acuan konsep yang sudah tertera di poin nomor satu.
- d. Desain konsep dilakukan dengan menggunakan software Ibis Paint
- e. Teknik yang digunakan adalah digital painting

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Secara garis besar, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut ;

- a. Menganalisa proses interpretasi konsep desain karakter dari beberapa permainan MOBA yang menjadi acuan penelitian
- b. Membuat konsep desain hasil interpretasi karakter pada permainan MOBA
- c. Menguji kelayakan konsep desain karakter melalui peninjauan analisis desain visual

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat sebagai berikut ;

1.5.1 Manfaat Teoritis

a. Bagi Mahasiswa Jurusan Animasi

Sebagai acuan referensi dalam melakukan desain konsep karakter terkhusus pada interpretasi desain konsep karakter pada permainan berbasis MOBA serta menjadi literatur untuk menambah wawasan tentang *Concept Art*

b. Bagi Peneliti selanjutnya

Sebagai sumber referensi pengembangan interpretasi desain konsep karakter yang dipergunakan dalam permainan dengan genre MOBA atau sejenisnya yang berbasis RPG maupun sebagai referensi desain karakter dalam pembuatan permainan serupa di masa mendatang.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Gim Designer

Sebagai sumber inspirasi dalam melakukan perancangan desain konsep karakter yang sesuai , serta menjadi bahan studi literasi mengenai interpretasi desain konsep pembuatan karakter didalam gim

b. Bagi Industri Seni Digital

Sebagai sumber inspirasi dalam proses interpretasi konsep desain visual karakter dan penerapannya dalam visual desain karakter untuk kebutuhan industri seni digital seperti desain grafis, animasi dan gim yang terkait penggunaan karakter berbasis fantasi.

1.6 Metode Penelitian

Didalam penelitian ini, peneliti memiliki beberapa metode yang akan dilakukan dalam mengumpulkan data terkait penelitian yang akan dilakukan nanti. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Didalam metode pengumpulan data, peneliti melakukan proses pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi dan dokumentasi.

Adapun penjelasan metode tersebut adalah ;

a. Metode Observasi

Dalam metode ini peneliti melakukan observasi *Public assets* dari desain konsep karakter yang digunakan pada beberapa gim MOBA yang akan menjadi acuan konsep desain .

b. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini peneliti melakukan dokumentasi dari beberapa contoh *Public assets* dari desain konsep beberapa karakter gim MOBA serta profil dari beberapa karakter *Hero* sebagai bahan pada metode analisis selanjutnya

1.6.2 Metode Analisis

Pada metode analisis, data yang sudah didapatkan melalui tahap observasi selanjutnya akan diolah dengan metode analisis semiotik dan interpretasi peninjauan kesesuaian antara konsep desain karakter dan karakter profiling untuk menentukan poin-poin yang mendukung

didalam merancang sebuah konsep desain yang akan menjadi acuan pada tahap interpretasi perancangan desain konsep selanjutnya.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan ini, peneliti membaginya dalam tiga tahap , yaitu;

a. Tahap Character Profiling

◆ Basic Character Profiling

Pada tahap ini akan dilakukan *profiling* dasar seperti menentukan nama karakter, ciri fisik karakter, umur, ras dan jenis kelamin karakter sebagai dasar acuan pada tahap selanjutnya.

◆ Character Background Lore

Pada tahap ini akan dibuat latar belakang cerita, status social dari karakter, latar tempat, waktu dan suasana yang akan menjadi poin penting dalam tahap pengembangan dan interpretasi karakter .

b. Tahap Interpretasi Desain Konsep

◆ Character Development

Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan karakter dengan menyatukan konsep antara profil dasar karakter dengan latar belakang untuk memberi gambaran kuat dan detail tentang konsep karakter , serta mengembangkan kemampuan yang akan dimiliki dari karakter tersebut.

◆ Character Role Description

Pada tahap ini, pengembangan karakter akan disesuaikan dengan pemberian peran serta kemampuan dari karakter tersebut , serta membuat desain rancangan kemampuan yang akan dimiliki dari karakter tersebut.

c. Tahap Desain Karakter

◆ Sketching

Pada tahap ini akan dibuat sketsa dasar dari karakter yang terdiri dari sketsa ekspresi wajah , sketsa tampilan depan, belakang dan samping karakter.

◆ Drawing

Pada tahap ini Sketsa dasar gambar akan di perjelas dengan lebih detail dengan penambahan unsur kostum dan juga aksesoris pendukung untuk memperkuat karakter.

◆ Colouring

Pada tahap ini , gambar karakter akan diberi pewarnaan basic dan juga akan dibuat palet warna untuk menjadi acuan pewarnaan pada desain gambar.

◆ Detailing

Pada tahap ini, akan dilakukan pemberian detail pewarnaan seperti shading dan juga lighting khusus pada gambar profil karakter saja dan tidak untuk gambar posisi.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan dalam memahami, sistematika penyusunan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka dan masalah mengenai gim MOBA ,desain konsep, teori warna dan juga pengembangan karakter gim.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi ringkasan singkat mengenai metode interpretasi desain konsep serta beberapa analisis kebutuhan yang dibutuhkan dalam menunjang penelitian kedepannya

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab yang membahas penjelasan proses interpretasi dan perancangan desain konsep karakter secara lebih rinci dan bertahap.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang sifatnya membangun untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber ataupun buku-buku yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.