

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi yang berkembang pesat beberapa tahun terakhir mempengaruhi berbagai macam hal untuk mempermudah kehidupan manusia, seperti berbelanja, bertansaksi uang digital, bekerja, bahkan untuk mendapat hiburan seperti bermain video *game*. Teknologi yang ada saat ini juga membuat *game* lebih mudah diakses dari berbagai *platform* seperti *game console*, *PC* dekstop, bahkan Ponsel. Kemudahan akses bermain video *game* membuatnya banyak diminati berbagai kalangan tidak hanya anak – anak melainkan orang dewasa, bahkan *game* dapat menjadi salah satu sarana mendapatkan uang.

Perkembangan teknologi juga berpengaruh pada *game* yang menjadikan jenis dalam *game* semakin berkembang, di awal kemunculannya *game* menggunakan tampilan minimalis 2D atau 2 Dimensi yang saat ini sudah mulai berubah menjadi 3D atau 3 Dimensi. Penggunaan visual 3D pada *game* sangat berguna untuk dapat membuat *game* terlihat lebih nyata dan natural, namun tidak semua *game* menggunakan gaya visual realis, agar dapat menonjol dibanding *game* lain, banyak *game* menggunakan style 3D lain seperti anime, kartun, ataupun *voxel*. Gaya visual dalam *game* sangatlah penting untuk dapat menunjang berbagai jenis *game* yang dikategorikan dari cara bermainnya, untuk dapat mendukung berbagai unsur lain dalam *game*, agar dapat terhubung secara natural. Berbagai jenis *game* tersebut yang paling terkenal diantaranya adalah *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), *FPS*

(*First Person Shooter*), *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, *RTS (Real Time Strategy)*, simulasi dan masih banyak lagi

Gaya visual yang beragam dalam *game* tetap mengharuskan setiap unsur di dalamnya terlihat dan terasa natural saat diterapkan pada jenis *game* agar dapat membangun kesatuan yang alami sehingga berbagai unsur dalam *game* dapat berkaitan satu – sama lain, mulai dari *story line* atau jalan cerita, *game play* yang dapat membuat pemain berinteraksi dengan *game*, karakter sebagai tokoh utama maupun *NPC*, *graphic* atau bisa juga termasuk gaya visual, *typewriter* atau tulisan yang berguna untuk mempermudah pemain memahami *game*, dan program yang berguna untuk membuat koneksi antara pengguna dan *game* .

Unsur dalam *game* sangatlah penting untuk dapat menjadi sebuah kesatuan dalam *game* yang tidak dapat dilewatkan, salah satunya adalah karakter, yang perannya cukup penting dalam sebuah *game*. Sedikit berbeda dengan karakter untuk cerita atau animasi, yang pengelompokannya hanya pada protagonis atau antagonis, karakter dalam *game* memiliki pengelompokan lain berdasarkan cara kerjanya yaitu *MC* atau *main character* dan *NPC* atau *non player character*.

Main character atau bisa juga disebut *player character* merupakan karakter utama dalam *game* yang dapat dikendalikan oleh pemain, karakter ini bertugas menjalankan setiap gerakan yang diinginkan pemain untuk dapat menyelesaikan konflik atau yang didalam *game* disebut *quest*, sedangkan *non player character* merupakan karakter dalam *game* yang tidak dapat

dikendalikan oleh pemain, karakter ini diprogram dengan memiliki kecerdasan buatan yang memiliki fungsi utama untuk mendukung cerita, suasana, serta konflik dalam *game*, sehingga mampu membuat dunia dalam *Game* menjadi lebih nyata dan karakter terkesan lebih hidup.

Berbeda dengan karakter dalam *game* 2D, karakter 3D memiliki bentuk yang dapat dilihat dari berbagai sudut sehingga membuatnya terasa lebih nyata. Hal inilah yang membuat berbagai *game* rilisan terbaru hampir keseluruhan menggunakan aset – aset 3D. selain dapat memberikan graphic yang lebih bagus interaksi antar karakter baik *MC* maupun *NPC* akan terasa lebih natural. Meskipun penggunaan karakter 3D adalah untuk menunjang kesan nyata yang ada didalam *game*, namun tidak semua *game* 3D menggunakan gaya visual realis yang memiliki gambaran jelas bagaimana sebuah karakter dapat dilihat dengan baik layaknya makhluk hidup pada umumnya, banyak *game* dikembangkan dengan berbagai macam gaya visual untuk dapat mencolok diantara banyaknya *game* yang ada saat ini.

The Sandbox menjadi salah satu *game* yang tidak menggunakan gaya visual realis melainkan menggunakan *voxel* yang merupakan bentuk 3D dari *pixel* atau *picture element* yang secara umum merupakan representasi titik terkecil dalam gambar grafis berbentuk persegi yang dihitung per-inci, sehingga gaya visual *pixel* akan terlihat seperti susunan persegi yang ditempatkan dengan sengaja untuk dapat menggambarkan objek tertentu, sehingga *voxel* sebagai gaya visual yang mengadopsi konsep *pixel* memiliki

tampilan yang mirip dengan *pixel* dengan bentuk 3D sehingga susunan komponennya objeknya akan berbentuk seperti tumpukan kubus.

Keunikan gaya visual *voxel* ini dimanfaatkan The Sandbox untuk dapat menonjol dibandingkan *game* lain, sebagai salah satu *game metaverse* yang memiliki basis data *blockchain*, keunikan sangatlah penting untuk dapat menarik pengguna, tidak hanya dari pemain *game*, namun juga dari penjual aset maupun kolektor aset *game*

The Sandbox sebagai salah satu *game metaverse* yang memiliki basis data *blockchain* memungkinkan pengguna untuk dapat bertransaksi dengan mata uang *virtual* untuk melakukan jual beli aset *game* The Sandbox seperti karakter, bangunan, furniture, dan lain sebagainya. *blockchain* yang merupakan basis data dengan memanfaatkan teknologi *peer-to-peer* atau *P2P* merupakan jaringan terdistribusi yang dapat berbagi berkas media dan juga bertukar data antara dua komputer (*peer*) atau jenis jaringan tanpa adanya perantara (Schollmeier: 2001). Teknologi basis data inilah yang dimanfaatkan untuk mencatat setiap transaksi aset yang ada di *metaverse*.

Metaverse sendiri merupakan sebutan untuk dunia *virtual* yang dihubungkan oleh internet yang dibuat semirip mungkin dengan dunia nyata, hal ini sangat mirip dengan salah satu jenis *game* yang disebut *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) yang merupakan *game* multiplayer online yang menggunakan tema tertentu dengan dunia *virtual* sehingga para pemain akan memiliki peran atau *role* tertentu yang berbeda pada setiap pemain untuk menjalankan *game* tersebut. Pengembangan *game*

MMORPG pada *metaverse* terletak pada penjualan asetnya yang dapat diperjual belikan oleh sesama pemain tanpa adanya perantara.

Teknologi dalam *metaverse* yang memungkinkan pengguna memperjual belikan aset yang mereka miliki secara langsung pada pembeli memunculkan pengguna yang tidak hanya dari kalangan pemain *game* melainkan juga kolektor aset maupun brand yang ingin menjual produk mereka secara digital. The Sandbox sebagai *marketplace* menjembatani berbagai brand untuk dapat memperjual belikan berbagai aset digital di *platform* mereka. Berbagai brand yang telah bekerja sama dengan The Sandbox diberikan kendali agar dapat membuat dunia *virtual* mereka di The Sandbox, dengan alasan inilah berbagai brand yang masuk ke *metaverse* melalui The Sandbox menggunakan ciri khas serta tema yang berbeda – beda untuk dapat menonjol dibanding brand lain.

Tema beragam yang dibuat oleh berbagai brand dalam The Sandbox tersebut sebenarnya umum ditemukan pada *Metaverse* serta *NFT* di berbagai *platform* lain yang juga memiliki berbagai tema pada aset – asetnya terutama dalam karakter, namun hal ini juga menjadikan aset terlalu banyak pilihan untuk dapat dibeli oleh calon pembeli yang dampak buruknya dapat menimbulkan kebingungan, yang secara teknis disebut *paradox of choice* atau paradoks pilihan.

Mengutip dari buku *The Art of Thinking Clearly* “Barry Schwartzs, seorang ahli psikologi, menjelaskan mengapa itu terjadi. Pertama, banyaknya pilihan mengarahkan anda ke kelumpuhan jiwa...” (Rolf Dobelli, 2021: 67). “Kedua, pilihan yang terlalu banyak mengarah ke keputusan yang lebih buruk...” (Rolf

Dobelli, 2021: 67). Banyaknya pilihan tidak hanya membingungkan bagi calon pembeli aset, tapi juga pembuat aset, hal ini muncul karena tidak adanya minat pasar yang secara spesifik mengarah ke suatu tema tertentu.

Pilihan yang terlalu banyak menjadi salah satu faktor yang membuat berbagai aset dalam bentuk karakter tidak wajar baik secara visual atau tema yang diangkat, dan semakin menjadi tidak wajar karena karakter - karakter tersebut laku dijual, hal ini membuat semakin banyak kreator yang ingin masuk atau mungkin sudah mencoba masuk dalam *NFT* semakin tidak memiliki arah karena tidak adanya faktor khusus yang dapat menjadi alasan mengapa aset *NFT* laku dijual

NFT dan *metaverse* yang merupakan perkembangan zaman tentu sangat berpengaruh bagi setiap kreator, seperti halnya perpindahan media yang awalnya kreator masih membuat karya dengan teknik manual, yang kemudian memaksa para kreator untuk berpindah ke media digital untuk dapat memenuhi kebutuhan pasar, hal ini juga sedang terjadi dengan munculnya *NFT* serta *metaverse*, dengan berbagai keunggulan yang ditawarkan seperti data base untuk melindungi hak cipta, cepatnya transaksi pembayaran yang dapat dilakukan, dan berbagai keunggulan lainnya, memaksa kreator untuk masuk kedalamnya agar tetap dapat bertahan dan memenuhi kebutuhan pasar kedepannya.

Besarnya minat terhadap *NFT* tentu membuat berbagai *platform* untuk transaksi *NFT* jadi lebih dikenal, dan berbagai *platform* tersebut tentunya memiliki berbagai kebijakan yang berbeda – beda, dalam hal ini The Sandbox

memiliki cara yang cukup ketat untuk mengelola aset yang dapat diperjual belikan sebagai *NFT*, dengan hanya memberikan hak jual aset *NFT* pada kreator yang sudah terverifikasi. Meskipun tidak memiliki hak jual, aset yang dibuat untuk *game* The Sandbox tetap masih dapat dipakai dan dipublikasikan secara individu, melalui aplikasi yang dikelola The Sandbox yang bernama “The Sandbox Maker” aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan kreator untuk membuat dunia *Metaverse* dalam *game* The Sandbox, dan tidak hanya untuk membuat dunia namun aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memainkan dunia buatan kreator lain yang belum terverifikasi.

Aset – aset *NFT* yang sudah sangat banyak tentu menghasilkan persaingan tersendiri untuk setiap kreator untuk dapat membuat tema unik yang dapat menonjol dibanding berbagai aset lainnya, oleh sebab itu pemilihan tema yang sifatnya universal dan sudah lebih dulu dikenal banyak orang secara luas menjadi yang paling masuk akal untuk digunakan, baik dari tema modern seperti *cyberpunk* yang merupakan *sub-genre* dari fiksi ilmiah yang sedang mendapat popularitas lebih saat ini karena memiliki persamaan dengan *NFT* yang menggambarkan dunia di masa depan, ataupun tema yang memiliki nuansa tradisional seperti wayang kulit, yang bahkan sudah diakui secara global oleh *UNESCO* sebagai warisan budaya dunia. Kita menciptakan gambaran dunia menggunakan contoh – contoh yang paling gampang kita ingat (Rolf Dobelli, 2021: 34) secara teknis hal ini disebut bias ketersediaan, dengan memanfaatkan bias tersebut penggunaan tema yang sudah ada untuk membuat *NFT* akan lebih menguntungkan.

Pengakuan wayang sebagai warisan budaya dunia menjadikannya dikenal secara global sehingga lebih mudah diingat serta diterima oleh masyarakat luas, dan dari segi visual wayang yang unik juga menjadi faktor penting, Cerita wayang meminjam karakter dari mitos pribumi, epik India dan pahlawan dari dongeng Persia (ich.Unesco.org/en/RL/wayang-puppet-theatre-00063:2022, diakses 8 Agustus 2022) adaptasi mitos asli india serta pahlawan dari cerita Persia menjadi salah satu faktor yang membuat tampilan visual wayang menjadi unik, selain visual wayang yang unik, wayang sebagai budaya tradisional juga memiliki pemaknaan yang positif. Di masa lalu, dalang dianggap sebagai ahli sastra terpelajar yang mentransmisikan nilai-nilai moral dan estetika melalui karya seninya. Kata-kata dan tindakan tokoh-tokoh komik yang mewakili “orang biasa” telah menjadi wahana untuk mengkritisi isu-isu sosial dan politik yang sensitif, dan diyakini bahwa peran khusus ini mungkin telah berkontribusi pada kelangsungan hidup wayang selama berabad-abad. (ich.Unesco.org/en/RL/wayang-puppet-theatre-00063:2022, diakses 8 Agustus 2022) sebagai media untuk mengkritik isu sosial serta politik pendekatan wayang yang merepresentasikan “manusia biasa” membuatnya lebih mudah diterima masyarakat luas yang bertujuan untuk memberikan dampak yang lebih positif kepada masyarakat yang menikmatinya.

Tema wayang dalam perancangan karakter ini akan diterapkan sebagai aksesoris, yang akan digabungkan dengan tema utama yang lebih dominan yaitu *cyberpunk* yang merupakan sebutan untuk *sub-genre* fiksi ilmiah dengan penggambaran keadaan distopia yang diartikan sebagai komunitas yang tidak

didambakan, serta memiliki berbagai unsur *noir* yang digunakan sebagai sebutan untuk *film* Hollywood yang menceritakan kisah – kisah kriminal. Penggabungan dua tema yang saling bertolak belakang ini untuk dapat menggambarkan sisi positif yang ada di dalam sisi negatif, yang merujuk pada tindakan manusia, serta menunjukkan berbagai isu sosial yang sedang muncul, untuk dapat memberikan sudut pandang lain terhadap berbagai hal dan menunjukkan gambaran dunia berbeda yang dimiliki banyak orang saat ini, dan menjadikannya sebagai tahap awal sebelum mengarahkan masyarakat agar peduli terhadap berbagai isu, dengan kata lain karakter ini dibuat untuk dapat meragukan sudut pandang seseorang terhadap suatu hal dan memberikan sudut pandang lain untuk dapat dipertimbangkan

Sudut pandang lain yang akan ditunjukkan dari sebuah karakter akan sulit disadari secara kasat mata, karena kebutuhan interaksi pada karakter dalam *game* tentu berbeda – beda tiap pemain, hal ini menjadikan peran tema wayang dalam perancangan ini sangat penting, karena sudah menjadi rahasia umum bahwa unsur dalam wayang selalu mengandung makna tertentu, sehingga tema wayang dalam karakter akan dapat mendorong pemain untuk mengamati karakter dengan lebih detail, hal ini juga didukung dengan efek kontras yang ditimbulkan dari adanya gabungan tema wayang sebagai representasi tindakan terpuji dan *cyberpunk* sebagai representasi tindakan tidak terpuji serta kelangkaan yang dimunculkan dengan penggunaan tema wayang sebagai aksesoris. Seperti kita selalu menonjol lebih dari dua pertiga karena bias kita terhadap kelangkaan, otak kita hampir selalu memberi nilai lebih pada sesuatu

yang kurang versus sesuatu yang berlimpah (Marc Brunet, 2020). “Rara sunt cara” kata bangsa romawi. langka itu berharga (Rolf Dobbeli, 2021: 86).

Wayang sebagai representasi “manusia biasa” membuatnya jadi lebih mudah untuk diterima berbagai kalangan, dan representasi “manusia biasa” yang diterapkan dalam karakter akan didukung dengan teori kepribadian manusia menurut Carl Gustav Jung, sebagai acuan pengelompokan jenis karakter serta memberikan rincian cerita singkat mengenai latar belakang di setiap jenis karakter, agar karakter yang diciptakan jadi lebih seperti manusia. Cerita menarik kita; rincian abstrak menjauhkan kita. Akibatnya, sisi menghibur dalam isu dan cerita latar belakang lebih diprioritaskan daripada fakta-fakta yang relevan (Rolf Dobelli, 2021: 40).

Cyberpunk sebagai tema utama dalam perancangan karakter ini akan menampilkan penggambaran tindakan buruk, yang dapat lebih mendorong minat pemain. Kita lebih sensitif kepada hal-hal negatif daripada hal-hal positif (Rolf Dobelli, 2021: 103) kesan buruk yang dimiliki pada tema *Cyberpunk* inilah yang akan menjadi daya tarik awal karakter, seperti halnya wajah mengerikan yang cenderung lebih menonjol dari wajah tersenyum.

Karakter *game* The Sandbox yang akan dirancang ini secara umum memiliki tujuan utama untuk dapat memiliki nilai jual dengan tetap memperhatikan aspek estetis dalam karakter serta menyisipkan pemaknaan mendalam sebagai pesan kepada kalangan luas untuk dapat melihat berbagai sudut pandang terhadap isu – isu sosial yang sedang terjadi yang juga menjadi salah satu sarana kritik, hal ini diterapkan pada karakter dengan dominasi kesan

negatif yang merujuk pada perilaku, yang berasal dari tema *cyberpunk* sebagai aspek negatif yang digabungkan dengan objek-objek dalam wayang sebagai aspek positif didalam aspek negatif, yang secara umum untuk menunjukkan bahwa didalam keburukan juga ada kebaikan sekecil apapun.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dalam perancangan karya tugas akhir ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep perancangan karakter yang dapat menerapkan aksen wayang pada karakter dengan kesan negatif dari *cyberpunk* dan *noir*?
2. Bagaimana proses perancangan karakter 3D *pixel* yang dapat menerapkan aksen wayang pada karakter dengan kesan negatif dari *cyberpunk* dan *noir*?

C. Tujuan Perancangan

Sesuai dengan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari perancangan karya tugas akhir ini adalah:

1. Merancang konsep karakter yang dapat menerapkan aksen wayang pada karakter dengan kesan negatif dari *cyberpunk* dan *noir*
2. Merancang karakter 3D *pixel* yang dapat menerapkan aksen wayang pada karakter dengan kesan negatif dari *cyberpunk* dan *noir*

D. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang dapat diambil dari perancangan karakter 3D *pixel* sebagai tugas akhir ini adalah:

1. Bagi Perancang

- a. Mengetahui, memahami, menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan sebagai desainer
- b. Sebagai portofolio sekaligus aset digital yang dapat diperjual belikan sebagai *NFT*

2. Bagi Akademik

- a. Sebagai acuan dan referensi tugas akhir dengan tema *metaverse* dan karakter *game*
- b. Sebagai dokumentasi akademik

3. Bagi pengguna *The Sandbox*

- a. Sebagai referensi karya dalam pembuatan karakter 3D *pixel*
- b. Sebagai aset *NFT* untuk dapat dikoleksi

4. Bagi pembaca

- a. Mengetahui dan mempelajari mengenai konsep perancangan karakter *game*
- b. Mengetahui dan mempelajari teknik pembuatan karakter 3D *pixel*

E. Tinjauan Pustaka

Kegiatan penelitian ilmiah dilakukan berdasarkan kajian yang telah dilakukan dari berbagai sumber jurnal maupun karya tugas akhir tentang karakter *game* untuk mendapatkan berbagai informasi tentang teori yang berkaitan dengan judul dan digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah

Jurnal berjudul “Kajian Representasi Tubuh dalam *Film* Fiksi Ilmiah” oleh Rabendra Yudisira Alamin, Alvanov Zpalanzani dan Pindi Seiawan, dari

Institut Teknologi Bandung. Membahas tentang peran karakter dalam konsep *avatar* berdasarkan *film* fiksi ilmiah “*Surrogates*” yang menjadi referensi dalam pembuatan karakter dari sudut pandang fiksi ilmiah yang sangat sesuai dengan konsep karakter di *metaverse*, berbeda dengan perancangan yang akan dibuat jurnal ini membahas tentang penerapan karakter futuristik pada *film* sedangkan perancangan akan menggunakan karakter untuk *game*. (https://www.academia.edu/download/36306562/04_rabendra_alvanov_pindi.pdf, diakses 8 Agustus 2022)

Karya tugas akhir berjudul “Perancangan Buku Karakter *Game* Berbasis Makhluh Mitologi Jawa” oleh Aulia Rachmatulloh, Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berisi tentang perancangan buku sebagai salah satu media referensi untuk menciptakan sebuah karakter dalam *game*, berbeda dengan perancangan yang akan dibuat karya tugas akhir ini membahas tentang perancangan buku yang berisi perancangan karakter sebagai panduan menciptakan karakter dengan tema wayang sedangkan perancangan yang akan dibuat karakter akan diaplikasikan langsung kedalam *game* untuk bisa dimainkan (<http://digilib.isi.ac.id/9960>, diakses 8 Agustus 2022)

Jurnal berjudul “Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan dalam Pembentukan Identitas dan Watak Tokoh Sebagai Acuan Desain Karakter dalam Karya DKV” oleh Toto Haryadi dan Khamadi, dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro. Jurnal ini berisi tentang informasi visual mengenai wayang secara mendasar untuk dapat dijadikan dasar dalam pembuatan berbagai karakter bertema Jawa terutama wayang

berbeda dengan perancangan yang akan dilakukan, jurnal ini menerapkan budaya Jawa secara utuh pada karakter dengan berbagai pakem yang ada, sedangkan perancangan yang akan dibuat akan dibuat seminimal mungkin agar lebih fleksibel terhadap pakem yang ada (<https://journal.isi.ac.id/index.php/-dkv/article/download/1280/224>, diakses 8 Agustus 2022)

Jurnal berjudul “Penerapan Metode Finite State Machine Pada *Non Player Character (NPC) Game Action Strategy Ouroboros*” oleh Wahyu Safitra, Ahmad Faisol, Suryo Adi Wibowo, yang membahas tentang *non-player character* atau *NPC*, merupakan karakter sampingan dalam *game* yang berfungsi mendukung jalannya *game* salah satunya dengan mengarahkan karakter utama, jurnal ini berguna sebagai referensi cara kerja *NPC* dalam *game* yang lebih fokus pada cara kerja *NPC* berkaitan dengan program atau perilaku yang *NPC* lakukan dalam *game*, berbeda dengan perancangan yang akan dibuat yang lebih fokus pada aspek visual dan pesan yang ingin disampaikan dari karakter *NPC* yang dibuat. (<http://eprints.itn.ac.id/5061/>, diakses 8 Agustus 2022)

Jurnal berjudul “Menganalisis Informasi *Metaverse* pada *Game* Online Roblox Secara Garis Besar” oleh Ii Sopiandi dan Deffy Susanti, mahasiswa Universitas Majalengka, yang membahas tentang konsep *metaverse* dalam *game* Roblox, berguna sebagai referensi cara kerja *metaverse* dari salah satu *game* pesaing The Sandbox (<https://unimuda.ejournal.id/jurnalteknologi-informasi/article/download/2021/900>, diakses 8 Agustus 2022)

F. Landasan Teori

1. Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Soetam Rizky, 2011: 140)

Proses perancangan bisa melibatkan pengembangan beberapa model sistem pada tingkat abstraksi yang berbeda-beda (Sommerville, 2009: 259)

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat diketahui bahwa perancangan merupakan salah satu tahapan yang bertujuan untuk menciptakan suatu hal baru yang dapat pula menjadi penggabungan serta pengembangan dari berbagai hal yang sudah ada sebelumnya

2. Media Digital

Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebar luaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008:2-3)

Kita telah beralih dari desktop ke web ke telepon, dari teks ke foto ke video, tetapi ini bukan akhir dari segalanya dan saat ini di media berikutnya dalam *platform* akan lebih imersif dan di dalam internet, Anda dalam pengalaman dan tidak hanya melihatnya (Marc Zuckerberg, 2021)

Berdasarkan pengertian media online serta perkembangannya saat ini seperti yang disebutkan berbagai tokoh sebelumnya, dapat diketahui bahwa media digital merupakan sebuah teknologi yang dapat menyebar luaskan informasi baik secara teks, suara, foto, ataupun video

3. Desain Karakter

Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati. (Melissa Ruyattman, 2009)

Dalam seni visual, desain karakter adalah penciptaan penuh estetika karakter, kepribadian, perilaku, dan penampilan visual secara keseluruhan. Desainer karakter menciptakan karakter sebagai wahana untuk bercerita. Ini berarti bahwa setiap aspek karakter seperti bentuk, palet warna, dan detail dipilih untuk alasan tertentu. (Kyle Deguzman, 2021)

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui jika desain karakter dapat menjadi sebuah konsep hidup layaknya manusia dari berbagai macam hal, yang didukung dengan sebuah cerita yang dapat diartikan juga sebagai sebuah tema yang sebenarnya bukan menjadi bagian utama dalam desain karakter, namun tema akan sangat membantu dalam membangun sebuah karakter melalui sifat karakter tersebut dalam ceritanya. Sehingga mudah untuk mendapat gambaran yang kuat tentang desain karakter tersebut, dan karakter selalu berfungsi untuk menjalankan sebuah cerita dengan baik

4. *Voxel*

Voxel merupakan bentuk 3D dari *pixel* yang dimana “*Pixel* adalah bagian terkecil yang terlihat dari sebuah gambar” (<https://www.unclekick.com/creativity/semua-yang-perlu-anda-ketahui-tentang-voxel-art>, diakses 8 Agustus 2022)

Voxel setara dengan piksel tetapi dalam 3D. Pikirkan *pixel* sebagai persegi dan *voxel* sebagai kubus. (<https://www.domestika.org/en/courses/1404-introduction-to-voxel-art-for-character-design>, diakses 8 Agustus 2022)

Pemaparan tersebut menjelaskan bahwa *voxel* merupakan bidang yang didefinisikan sebagai titik dalam ruang 3D sehingga *voxel* akan mengusung konsep minimalis yang mudah dibuat namun sedikit rumit untuk dibayangkan karena unsur visualnya tidak terlihat begitu realis, hal itulah yang membuat *software* khusus *voxel* memiliki peran penting dalam pembuatan karya.

5. *Game* dan *Metaverse*

Game adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan “dibatasi oleh konteks tertentu” misalnya, dibatasi oleh peraturan. (Clark C. Abt, 1970)

Sebuah permainan adalah sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang terukur. (Katie Salen and Eric Zimmerman, 2003)

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas dapat diketahui bahwa *game* merupakan sebuah konflik buatan yang melibatkan pemain untuk mencapai suatu tujuan dengan dibatasi oleh ketentuan tertentu, yang saat ini dalam perkembangannya, *game* mulai menerapkan konsep *metaverse*

Game metaverse merupakan *game* dengan sistem *blockchain* dimana *blockchain* merupakan sebuah teknologi yang menjadi dasar dari adanya perkembangan dalam lingkup mata uang dalam bentuk kripto (www.gramedia.com/literasi/pengertian-Blockchain, diakses 8 Agustus 2022) sistem penyimpanan *blockchain* berupa data digital berisikan catatan yang saling terhubung serta memungkinkan pengguna untuk menjelajahi dunia *virtual metaverse* yang dipenuhi dengan *non-fungible token* atau *NFT* yang merupakan aset digital yang dapat diperjual belikan, dan memungkinkan penggunanya untuk membuat aset digital sendiri dan menggunakannya dalam *game* , atau dijual sebagai *NFT*.

6. The Sandbox

Sandbox adalah dunia *virtual* tempat pemain dapat membangun, memiliki, dan memonetisasi pengalaman bermain *game* mereka di *blockchain ethereum* menggunakan *\$\$SAND*, yang merupakan token utilitas utama *platform* The Sandbox, sebagai *game RPG game* ini memberikan kebebasan bagi para pemainnya untuk membuat dunia mereka sendiri, dengan berbagai misi *game* yang dapat disesuaikan, aset – aset dalam *game* yang dapat dibuat sendiri, seperti membangun dunia sendiri dalam sebuah *game* , yang dapat diakses oleh siapapun

The Sandbox sendiri menyebut diri mereka sebuah ekosistem *game* yang terdiri dari tiga produk terintegrasi yang bersama-sama memberikan pengalaman komprehensif untuk produksi konten buatan pengguna atau *User-Generated Content (UGC)*

a. VoxEdit

Alat pembuatan aset, gratis untuk diunduh dan mampu menghasilkan *NFT* berbasis *voxel* 3D yang dapat digunakan di dalam pengalaman *game* atau sebagai perangkat yang dapat dikenakan oleh pengguna.

b. *NFT Marketplace*

Solusi satu atap bagi pembuat konten untuk berdagang dan memonetisasi aset mereka. 95% dari semua pendapatan yang dihasilkan masuk ke pembuat konten secara langsung.

c. *Game Maker*

Memungkinkan siapa saja untuk membuat, berbagi, dan memonetisasi *game* luar biasa di *platform game* 3D online kami dengan kesederhanaan tanpa kode.

d. *Game Client*

Menyatukan pemain dan pembuat konten, klien *game* menawarkan siapa pun kemungkinan untuk merangkul ekosistem The Sandbox. Mainkan *game*, jelajahi seni, temui orang baru, dan jelajahi *Metaverse*! ([https://press.sandbox.game /#/en](https://press.sandbox.game/#/en), diakses 8 Agustus 2022)

7. *Cyberpunk*

Cyberpunk adalah *sub-genre* fiksi ilmiah yang membahas integrasi masyarakat dan teknologi dalam latar distopia. Sering disebut sebagai "kehidupan rendah dan teknologi tinggi," cerita *cyberpunk* berurusan dengan orang luar (*punk*) yang berjuang melawan penindas di masyarakat (biasanya perusahaan besar yang mengendalikan segalanya) melalui sarana teknologi (*cyber*). Jika para *punk* tidak secara aktif melawan megacorp, mereka masih menghadapi hidup di dunia yang sepenuhnya bergantung pada teknologi tinggi. (Rafael Abreu: 2022)

Cyberpunk adalah kata yang diberikan untuk literatur, *film*, *game*, mode, dekorasi, atau teknologi apa pun yang menampilkan pandangan masa depan *dystopian*, sains canggih, sibernetika, kehancuran masyarakat, peretas, perusahaan besar, dan fantasi futuristik lainnya. *Genrenya* sedikit nakal, sedikit gelap, dan sangat mengagumkan. (Stef Green: 2013)

Pemaparan dari para ahli sebelumnya menjelaskan bahwa *cyberpunk* merupakan *sub-genre* dengan latar dunia masa depan dengan berbagai hal futuristik dengan penggambaran dunia yang mengalami kehancuran memberikan kesan gelap serta kriminal

8. *Noir*

Noir adalah *genre film* bergaya yang ditandai oleh pesimisme, fatalisme, dan sinisme. Istilah ini awalnya digunakan di Prancis setelah Perang Dunia II, untuk menggambarkan *film thriller* atau detektif Amerika pada tahun 1940-an dan 50-an. Padahal, *film noir* Hollywood membentang

kembali ke tahun 1920-an. *Film noir* secara harfiah diterjemahkan menjadi "bioskop hitam" dan kritikus Prancis menggunakannya untuk menggambarkan *film-film* Hollywood yang dipenuhi dengan kegelapan dan pesimisme yang tidak pernah terlihat sebelumnya. (Studiobinder: 2021)

Genre noir terdiri dari cerita-cerita yang mengandung unsur kejahatan, erotisme, sinisme, ambiguitas moral, kekejaman, keanehan, dan fatalisme. Cerita-cerita tersebut sering kali berlatar di daerah terpencil di perkotaan, pedesaan, dan/atau setting out of the way atau setting yang tidak berbeda, seperti jalan terbuka. (Mark Malatesta: 2018)

Pemaparan *noir* diatas dapat diketahui bahwa *noir* merupakan *genre* yang awalnya digunakan sebagai sebutan untuk *film* Hollywood yang memiliki penggambaran cerita kriminal, dan kejahatan. *Genre* ini sangatlah berkaitan dengan *genre cyberpunk* yang akan digunakan sebagai tema utama perancangan karakter.

9. Wayang

Kata wayang (bahasa Jawa), bervariasi dengan kata bayang, yang berarti bayangan; seperti halnya kata watu dan batu, yang berarti batu dan kata wuri dan buri, yang berarti belakang. Bunyi b dilambangkan dengan huruf b dan w pada kata yang pertama dengan yang kedua tidak mengakibatkan perubahan makna pada kedua kata tersebut (Amir Mertosedono, 1994: 28).

Wayang merupakan salah satu bentuk teater tradisional yang paling tua. Wayang kulit yang memberikan hiburan sehat bagi penontonnya,

adanya unsur-unsur tragedi, komedi, dan tragikomedi. Wayang bukan hanya pagelaran yang bersifat menghibur saja, tetapi juga sarat akan nilai-nilai falsafah hidup. Di dalam cerita wayang, tiap-tiap tokohnya merupakan refleksi atau representasi dari sikap, watak, dan karakter manusia secara umum. Kehidupan di dunia ini dapat dikatakan sebagai perwujudan peperangan antara kedua buah kutub yang saling bertentangan yaitu antara kebaikan dan kejahatan, kekacauan dan ketertiban, benar dan salah, serta antara keindahan dan keburukan. Wayang diciptakan dalam berbagai lakon cerita yang mengandung pertentangan dalam diri manusia. Wayang dibawakan dan disampaikan oleh seorang dalang sebagai pelaku cerita tersebut secara dialog dan gerak perbuatan yang menghidupkan tokoh wayang dan jalan cerita. Wayang sebagai seni pertunjukan kebudayaan Jawa sering diartikan sebagai “bayangan” atau samar-samar yang dapat bergerak sesuai lakon yang dihidupkan berdasarkan isi cerita (Rizem Aizid, 2012: 12)

Pemaparan diatas dapat diketahui bahwa wayang merupakan sebutan yang bervariasi dengan kata bayang dapat diartikan juga sebagai salah satu bentuk teater tradisional yang tokohnya merupakan representasi manusia pada umumnya dengan penggambaran dunia antara kebaikan dan kejahatan, kekacauan dan ketertiban, benar dan salah, serta keindahan dan keburukan. Berdasarkan pemaparan tersebut peran wayang dalam perancangan karakter akan sangat penting untuk dapat menunjukan kebaikan dan keburukan disetiap karakter yang dibuat.

10. Kepribadian Manusia

Jung mengkonsepkan tipe kepribadian secara panjang lebar yang disebut “ekstraversi” dan “intraversi”. Jung melihat pribadi ekstrovert memiliki cara pandang objektif atau tidak personal tentang dunia, sedangkan pribadi introvert pada hakikatnya merupakan cara subjektif atau individual melihat segala sesuatu (Jess Feist & Gregoriy, 2008. Hal: 354)

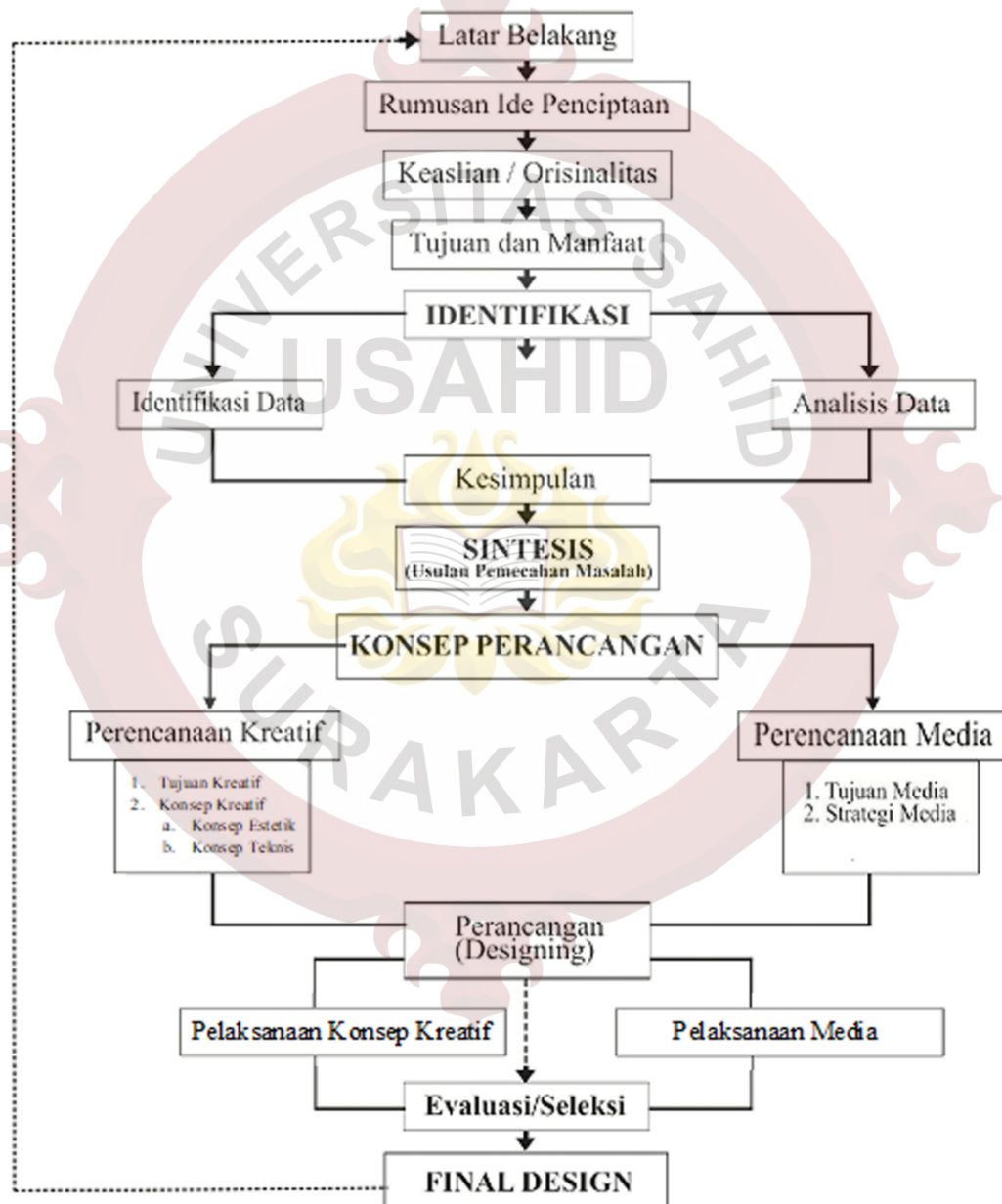
Kesadaran sendiri mempunyai peranan penting dalam orientasi manusia dengan dunianya. Sedangkan sikap jiwa oleh Jung masih dibagi menjadi dua golongan yaitu kecenderungan ekstrovert dan introvert (Suryabrata, 1993)

Jung (1921) menyarankan perbedaan utama antara kepribadian adalah sumber dan arah ekspresi energi individu - mendefinisikan ekstroversi sebagai "perputaran libido ke luar" dan introversi sebagai "perputaran libido ke dalam" (<https://positivepsychology.com/introversion-extroversion-spectrum>, diakses 8 Agustus 2022)

Ekstroversi dan Introversi pertama kali uraikan oleh seorang psikiater dan psikoanalisis asal Swiss yang bernama Carl Gustav Jung, yang kemudian digunakan sebagai acuan untuk berbagai teori psikologi, yang saat ini dikenal luas dengan sebutan ekstrovert dan introvert yang mengidentifikasikan sebuah kepribadian, dengan ekstrovert sebagai kepribadian terbuka yang mendapatkan energi kehidupan dari aspek luar sedangkan introvert sebagai kepribadian tertutup yang mendapatkan energi kehidupan dari aspek didalam dirinya sendiri, konsep pengisian energi

kehidupan inilah yang dirasa sangat sesuai dengan karakter *cyborg* dikarenakan bagian tubuh robot juga memerlukan energi sebagai bahan bakar penggerakannya.

G. Metodologi Perancangan



Gambar 1.1 – Pengembangan Bagan Metode Perancangan Irma Rochmawati (Ahmad Zhainudin Fauzi, 2022)

1. Latar Belakang

Latar belakang merupakan hal yang paling dasar dalam pembuatan perancangan ini sebagai aspek utama yang mendasari kemunculannya ide berdasarkan kebutuhan yang ingin dipenuhi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat beberapa tahun terakhir mengakibatkan banyak perubahan gaya hidup (*lifestyle*) termasuk mulai berpindahya industri kreatif secara luas kedalam internet dengan memanfaatkan teknologi *Metaverse* yang cepat atau lambat memaksa kreator untuk terlibat karena tuntutan pasar.

2. Ide Penciptaan

Ide awal perancangan karya berasal dari banyaknya pemain *game* online *metaverse* meskipun baru muncul secara masif kurang dari satu tahun terakhir. *Metaverse* tidak hanya memberi ruang untuk pemain menghasilkan uang dari *game*, tapi juga memberi kesempatan audiens yang bukan pemain untuk dapat berinteraksi dalam *metaverse* dan *blockchain* sebagai kolektor aset

3. Orisinalitas

Gagasan yang muncul dari perkembangan video *game metaverse* adalah untuk dapat merancang karakter dengan berbagai tema yang saling bertolak belakang yang sudah dikenal secara masif serta memiliki unsur yang sesuai dengan kondisi manusia sehingga dapat lebih mudah diterima

4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan utama perancangan untuk dapat membuat karakter yang memiliki nilai jual dengan tetap menyisipkan pemaknaan mendalam sebagai pesan kepada kalangan luas untuk dapat melihat berbagai sudut pandang terhadap isu – isu sosial yang sedang terjadi, juga menjadi salah satu sarana kritik

5. Identifikasi

Tahap ini dilakukan dengan pencarian data serta melakukan Analisa dari data yang sudah didapat

a. Identifikasi Data

Data yang digunakan untuk kebutuhan perancangan berasal dari website resmi *The Sandbox* (www.sandbox.Game/en, diakses 27 Februari 2022), serta report yang dikeluarkan Newzoo yang berisi tentang perkembangan *metaverse* yang juga berisi tentang *The Sandbox*, yang dijelaskan oleh Sébastien Borget, COO & Co-Founder *The Sandbox*

b. Analisis Data

Analisa data dilakukan berdasarkan dari data yang sudah didapatkan sebelumnya dengan melihat keterbutuhan data terkini sebagai landasan pembuatan karya berisi segmentasi, *unique selling preposition (USP)*, *emotional selling preposition (ESP)*, *positioning*

6. Konsep Perancangan

a. Perencanaan Kreatif:

1) Tujuan Kreatif

Sebagai karakter yang digunakan untuk merepresentasikan keadaan manusia pada umumnya, karakter akan dibuat dengan lebih kasual, dan identik dengan gaya hidup terkini, untuk dapat diterima lebih mudah

2) Strategi Kreatif

Strategi kreatif akan berisi tentang rancangan spesifik mengenai karakter yang akan dibuat

a) Konsep Estetik

Tahap ini berisi berbagai konsep serta referensi berbagai aspek estetik baik visual maupun verbal, yang disesuaikan dengan konsep perancangan pada analisa data

b) Konsep Teknis

Tahap ini berisi aspek teknis mengenai alat yang digunakan dalam proses perancangan karakter, yang secara spesifik berisi tentang alasan penggunaan alat, fungsi alat, serta cara penggunaannya pada proses perancangan karakter

b. Perencanaan Media:

1) Tujuan Media

Tujuan media dibuat berdasarkan segmentasi pada analisa data, untuk dapat menentukan media seperti apa yang sesuai

2) Strategi Media

Pemilihan media disesuaikan dengan karakter audience, media sosial menjadi pilihan utama pemilihan media. media utama yang digunakan adalah instagram yang berisi informasi detail mengenai karakter yang dibuat berupa gambar serta video sebagai preview karakter, untuk media pendukung twitter dipilih sebagai media untuk menyebarkan info cepat secara massal yang lebih fokus pada tulisan singkat, media pendukung kedua adalah discord yang merupakan aplikasi chatting grup yang berguna sebagai tempat dimana komunitas dijalankan secara lebih intens, serta untuk memberikan informasi yang bersifat lebih tertutup hanya untuk pengikut komunitas. pemilihan ketiga media sosial tersebut disesuaikan juga dengan media yang digunakan oleh berbagai *platform metaverse*

7. Evaluasi

Merupakan tahap untuk memberikan penilaian pertama secara estetik terhadap karakter yang telah dibuat sebelum memasuki desain akhir, hal ini dilakukan agar dapat mengidentifikasi berbagai hal yang terlewat atau kekurangan pada karakter saat perancangan dilakukan

8. Final Desain

Merupakan tahap akhir untuk menentukan kelayakan desain akhir, dari segi tema dan kesesuaian terhadap konsep yang sudah dibuat serta

merevisi berbagai kelemahan yang sudah teridentifikasi pada tahap evaluasi sebelumnya

H. Sistematika Penulisan

Penyusunan tugas akhir ini terbagi dalam beberapa bab, adapun sistematika perancangan tugas akhir sebagai berikut:

1. Bab I

Bab pendahuluan, dijabarkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan karya dan manfaatnya. Terdapat uraian mengenai tinjauan pustaka yang mencantumkan berbagai karya tugas akhir dan skripsi sebagai pembanding dan bukti originalitas karya tugas akhir, serta buku – buku dan artikel yang menjadi acuan perancangan karya. Dijabarkan pula landasan teori mengenai teori perancangan, media digital, desain karakter serta *voxel*. Teori – teori tersebut berfungsi untuk mendukung legitimasi perancangan karya tugas akhir

2. Bab II

Bab identifikasi data berisi tentang uraian data yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya. Data – data tersebut bertujuan untuk mempermudah pembuatan analisis dan perancangan, kemudian ditemukan inti pembahasan

3. Bab III

Bab analisa data dan konsep perancangan berisi penjelasan karya tugas akhir yang dirancang, meliputi segmentasi, USP, ESP, positioning, media plan yang digunakan dalam perancangan karya tugas Akhir

4. Bab IV

Bab perwujudan karya berisi penjelasan mengenai proses perwujudan karya yang sudah dibuat. Penjelasan karya yang sesuai dengan analisa data, USP, positioning yang telah dibahas pada bab – bab sebelumnya

5. Bab V

Bab penutup berisi simpulan dan saran dari penelitian dan pembuatan karya yang telah dilakukan

