

## PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK “HEART AT WAR” PADA LEOLIT GAMES

Ridwan Abdul Malik<sup>1</sup>, Ine Rachmawati<sup>2</sup>, Suhadi Parman<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Catur Insan Cendekia, Cirebon, Indonesia

Jl. Kesambi No.202, Drajat, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133

<sup>1</sup>ridwan.malik.dkv.20@cic.ac.id; <sup>2</sup>ine.rachmawati@cic.ac.id; <sup>3</sup>suhadi.parman@cic.ac.id

### ABSTRACT

*The video game industry in Indonesia is rapidly growing, with contributions from local developers such as Leolit Games, based in Semarang. Leolit Games is currently developing "Heart at War," a game in the survival, management, and simulation genres with a focus on deep storytelling. This research aims to design six original character concepts for the game. The method used is the Research & Development PPE model by Richey & Klein, which includes Planning, Production, and Evaluation. Additionally, this research is guided by the book "Creative Character Design" by Bryan Tillman, 2019. The result is six character design concepts for "Heart at War." These designs are intended for pitching at IGD X Academy 2024 with Leolit Games, with a long-term goal of developing the game on the "Steam" platform. The author serves as the character designer artist, responsible for creating characters that align with the game's needs.*

**Keywords:** Video Game, Developer Game, Character Design, Heart at War

### ABSTRAK

Industri video game di Indonesia berkembang pesat, dengan kontribusi dari developer lokal seperti Leolit Games yang berbasis di Semarang. Leolit Games sedang mengembangkan "Heart at War," sebuah game bergenre survival, management, dan simulation yang berfokus pada pendalaman cerita. Penelitian ini bertujuan merancang enam konsep desain karakter orisinal untuk game tersebut. Metode yang digunakan adalah Research & Development model PPE dari Richey & Klein, yang mencakup Planning, Production, dan Evaluation. Selain itu, penelitian ini juga berpedoman pada buku "Creative Character Design" oleh Bryan Tillman, 2019. Hasilnya adalah enam konsep desain karakter untuk kebutuhan "Heart at War." Rancangan ini ditargetkan untuk pitching di IGD X Academy 2024 bersama Leolit Games, dengan tujuan jangka panjang pengembangan game di platform "Steam." Penulis berperan sebagai character designer artist, bertanggung jawab menciptakan karakter yang sesuai dengan kebutuhan game ini.

**Kata Kunci:** Video Game, Developer Game, Desain Karakter, Heart at War

### PENDAHULUAN

*Video game* merupakan salah satu media hiburan yang populer sekarang di kalangan masyarakat, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. *Video game* dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menantang bagi para pemainnya. Menurut Djaouti, *video game* adalah bentuk hiburan interaktif yang dimainkan dengan perangkat elektronik dan melibatkan interaksi antara pemain di dalam sebuah permainan (Husin, 2021). Permainan juga memberikan pengalaman cara berpikir, ketelitian dan kesabaran, mengembangkan keterampilan kognitif, motorik dan sosial-emosional (Amaliyah dkk, 2022)

Industri *video game* di Indonesia berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, begitu pula dengan *developer* lokal mengembangkan *video game* terus meningkat. Terbukti dari informasi dari website Databoks.id, Indonesia menjadi penyumbang *video game* terbanyak di platform “Steam” se-Asia Tenggara pada awal 2024, jumlah *video game* buatan *developer* Indonesia mencapai 256 *Video game* di “Steam” (Muhamad, 2024). Kemudian telah dirumuskannya kebijakan untuk mendukung industri *video game* Indonesia. Menurut KEMENPAREKRAF, pemerintah telah mengesahkan perpres No.19 tahun 2024 tentang percepatan pengembangan industri *video game* nasional untuk memperkuat

ekosistem industri *video game* di Indonesia, pemerintah juga telah mengesahkan tim percepatan pengembangan industri *video game* nasional (Hendriyani, 2024).

*Developer game* adalah seorang atau kelompok pengembang *software* yang khususnya dalam pengembangan *video game* dan memahami terkait pengembangan *video game*. Menurut Gamelab.id, tugas *developer game* adalah menentukan ide konsep *game* yang ingin dikembangkan, seperti didalamnya menciptakan desain karakter, alur cerita, menyusun mekanisme, juga bertugas mendokumentasikan proses sampai melakukan testing terhadap *video game* yang sedang dikembangkan (Larasati, 2022).

Leolit Games salah satu pengembang *game indie* di Indonesia yang aktif berbasis tepatnya Bulustalan V no 690A Semarang Selatan, Kota Semarang. Leolit Games didirikan pada 25 Juli 2021 oleh 3 orang. Leolit Games mengembangkan *game* untuk Seluler, PC, dan HTML5. Leolit Games juga terbuka untuk kemitraan *outsourcing* dan peluang kolaborasi lainnya. Leolit Games perusahaan yang sedang berkembang, namun untuk sekarang fokus di bidang pengembangan *video game*.

Leolit Games sedang mengembangkan beberapa *IP* baru, salah satunya adalah "Heart at War", yang mengangkat isu tentang masyarakat yang terdampak akan sebuah peperangan dengan *genre survival, management, simulation*, dan memiliki pendalaman cerita. *IP* ini berangkat dari Leolit Games yang sebelumnya selalu mengerjakan *games casual* penuh warna yang memberikan nuansa menyenangkan, Leolit Games ingin membuat yang lebih inovatif dari produk Leolit Games sebelumnya, dengan tema yang kelam dan cerita narasi kuat yang disajikan. Terpengaruh dari *game* yang dengan tema kelam seperti "Detention", "Lucid Dream", dan "This War of Mine". Visi Leolit Games pada "Heart at War" dirancang untuk menghadirkan cerita yang mendalam dan penuh emosi, yang berfokus pada perjalanan karakter dalam menghadapi konflik, baik eksternal maupun internal.

Pengembangan *video game* tidak lepas dengan istilah *pra-production*, yaitu tahap awal merumuskan konsep permainan dan melakukan persiapan. Menurut GameMaker.io, tahap *pra-production* merupakan pondasi penting dalam pengembangan *video game* karena keputusan yang diambil pada tahap ini menjadi dasar yang menjaga *project* tetap terarah (Bramble, 2023). Menurut Adams, desain karakter adalah salah satu media untuk menyampaikan sebuah cerita dan membangkitkan respon emosional pemain di dalam *video game* (dalam, Rahman Mario, & Daenda, 2023). Perancangan desain karakter yang baik dan benar sangat diperlukan untuk menciptakan karakter yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan "Heart at War" khususnya pada Leolit Games. Metode yang dijadikan acuan didapat dari buku "Creative Character Design" oleh Bryan Tillman, 2019. Menurut Tillman, tahapan perancangan desain karakter dimulai dari konsep pertanyaan 5W + 1H, kemudian dilanjutkan ke dalam tahapan teknis, 1. menentukan *archetype*, 2. *story character*, 3. bentuk dasar, 4. estetika, 5. *turnaround*, 6. *model sheet* (dalam, Hartanto dkk, 2023).

Permasalahannya Leolit Games membutuhkan seseorang yang dapat merancang khususnya dalam *pra-production* pembuatan 6 konsep desain karakter original yang spesifik untuk *video game* mereka, khususnya pada "Heart at War". Setiap karakter mewakili aspek penting dari cerita *game* "Heart at War" dan mencerminkan keberagaman, latar belakang, dan kemampuan sehingga pemain dapat merasakan variasi dalam *gameplay*. Inti cerita *game* "Heart at War" adalah sekumpulan dokter relawan yang menjalankan rumah sakit di tengah peperangan dengan latar belakang yang berbeda, konsep *gameplay* yang akan dihadirkan dimana pemain memasuki ke dunia masing-masing 6 karakter, dengan *gameplay* dan cerita yang berbeda. Pemain akan menyambungkan benang merah cerita yang saling terhubung satu sama lain. Setiap karakter akan memiliki *mini-game* yang berbeda sesuai kemampuan karakter yang akan membuka setiap cerita yang ada. Pemain selain menjalankan *mini-game* dan membuka cerita diwajibkan juga mengelola rumah sakit dan menghadapi situasi terburuk. Targetnya *prototype* akan dilakukan pitching pada event IGDX Academy 2024, dan kemudian target jangka panjangnya akan dijadikan *project* yang akan bisa dimainkan di platform digital seperti platform PC yaitu "Steam".

Dengan demikian, kesimpulan dari uraian di atas adalah pengembangan *video game* di Indonesia sedang berkembang pesat, salah satu pengembang *video game* itu adalah Leolit Games yang sedang mengerjakan project “Heart at War”. Penulis menjadi salah satu tim Leolit Games dalam perancangan ini yang berperan sebagai *character designer artist* yang perlu mengatasi permasalahan dalam merancang 6 konsep desain karakter pada tahap pra-production untuk “Heart at War”.

## METODE PENELITIAN

Metode perancangan merupakan urutan kerja yang sistematis dan terencana bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam pengembangan ide (Sabilillah dkk, 2023). Metode yang akan digunakan adalah *Research & Development*. Metode ini digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut, metode ini dapat menjadi penghubung penelitian dasar dengan penelitian terapan (Okpatrioka, 2023). Perancangan dimulai dari tahapan pengumpulan data, penjaringan ide, dan implementasi. Pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka (Amalia dkk, 2023). Metode *Research & Development* yang akan digunakan yaitu model pengembangan dan penelitian milik Richey & Klein, yaitu model *PPE*, meliputi *Planning*, *Production*, dan *Evaluation* (Yulistania, 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. *Planning*, (Perencanaan)

Tahapan *planning* merupakan sebuah inti proses karena permasalahan yang timbul harus dapat diselesaikan, hal ini berupaya untuk memahami permasalahan yang dialami Leolit Games agar dapat merasakan dan mencari solusi untuk permasalahan.

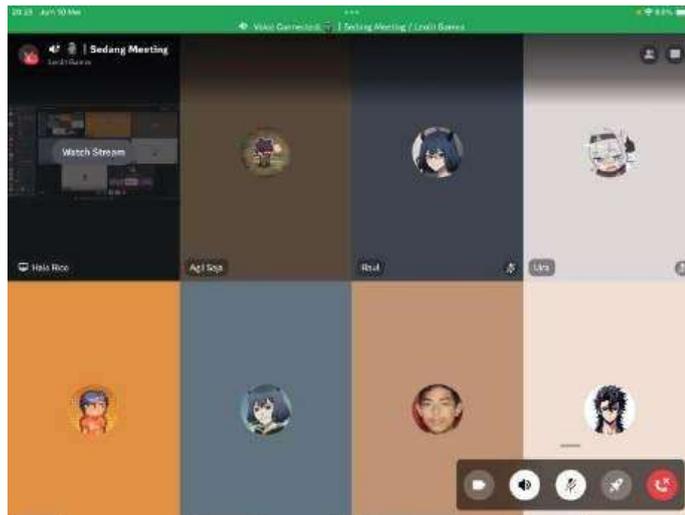
Fase	Prosedur	Hasil Tahap
<i>Planning</i> (Perencanaan)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Wawancara</li><li>2. Studi Literatur</li><li>3. <i>Brainstorming</i></li><li>4. <i>Key Visual</i></li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Wawancara kepada CEO Leolit Games untuk mengetahui permasalahan dan solusi yang dibutuhkan.</li><li>2. Studi Literatur pendalaman berupa jurnal, website pendalaman topik terkait.</li><li>3. Pengumpulan data untuk melakukan <i>brainstorming</i>.</li><li>4. Perumusan <i>brainstorming</i> berupa <i>key visual</i>.</li></ol>

Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 1.** Tahap *Planning*

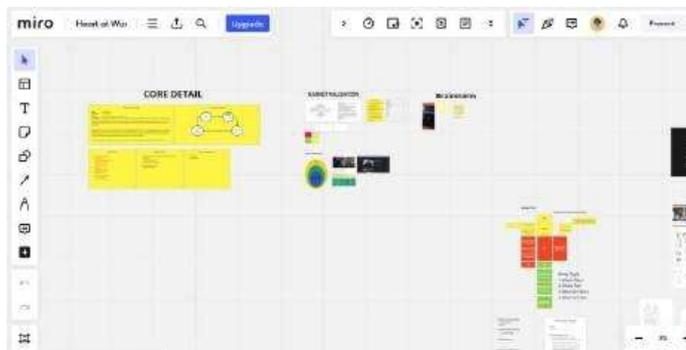
#### a. *Brainstorming*

Tahap *planning* penulis melakukan *brainstorming* dengan tujuan mengumpulkan data-data berupa informasi. Penulis akan melakukan wawancara dengan melakukan *Focus Group Discussion* pada kepada *game director* Leolit Games dan tim untuk menganalisis kebutuhan pada “Heart at War”. Instrumen alat pengumpulan data menggunakan aplikasi atau *software* berupa Discord, Miro dan Web Admin Leolit Games.



Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 2.** Focus Group Discussion lewat Discord



Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 3.** Brainstorming dan Menyusun Key Visual pada Miro

#### b. Key Visual

Pada *project* “Heart at War” premisnya adalah “Anda bukan tentara terlatih, melainkan sekelompok dokter sukarelawan di tengah perang. Lupakan tentang penembakan atau baku tembak, misi Anda jelas: menyelamatkan nyawa. Menawarkan perspektif tentang kenyataan pahit perang dengan kelangkaan sumber daya dan bahaya yang terus-menerus, setiap pilihan diperhitungkan dalam pengalaman berbasis narasi yang mencekam ini. Kelola rumah sakit yang berada di ambang kehancuran, berjuang untuk memberikan perawatan dan kasih sayang di lingkungan yang dilanda kekacauan. Perang yang tiada henti tidak hanya menimbulkan luka fisik namun juga menimbulkan tantangan baru dalam bentuk penyakit dan epidemi mematikan. Saat Anda bekerja tanpa kenal lelah untuk menyelamatkan sebanyak mungkin nyawa, Anda akan menghadapi dilema etika dan masalah moral yang muncul dalam wadah perang. Setiap keputusan yang Anda buat pada akhirnya akan menyelamatkan nyawa atau menghilangkannya sama sekali. Putuskan dengan bijak”. Berikut adalah beberapa penjabaran bagaimana *Key Visual* ini terbentuk :

Aspek	Deskripsi
<i>What to say</i>	<i>Backstory</i> secara general, Mengisahkan tentang sekelompok dokter yang menjalankan rumah sakit di tengah situasi konflik perang yang menghadapi tantangan moral dan etika yang mereka hadapi, serta perjuangan mereka untuk menyelamatkan nyawa di tengah kekacauan. Setiap karakter dalam "Heart at War" dirancang untuk menggambarkan perjalanan emosional dan konflik batin yang dihadapi selama perang.
<i>How to Say</i>	Perancangan ini akan menggunakan gaya kartun 2D namun dengan nuansa yang <i>gloomy</i> . <i>Character design</i> akan menggunakan perlengkapan dokter dengan postur yang agak membungkuk dengan ekspresi yang datar menunjukkan suasana <i>gloomy</i> . <i>Character design</i> akan menggunakan warna yang terbatas abu-abu dan hitam putih, dengan pencahayaan yang dramatis. <i>Character design</i> akan diberikan tekstur terkesan seperti tekstur pada lukisan agar memberikan kesan tertentu.
<i>Positioning</i>	Menceritakan kita sebagai pemain dengan perspektif sekelompok dokter yang menghadapi trauma dan dilema moral pada situasi perang untuk menjalani rumah sakit.
<i>Touchpoint</i>	<i>Character design</i> akan digunakan pada di dalam <i>video game</i> "Heart of War".

Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 4.** *Breakdown* untuk *Key Visual*

Dari kesimpulan itu "Heart at War" adalah *video game* yang mengisahkan tentang sekelompok dokter yang menjalankan rumah sakit di tengah situasi konflik perang. Fokus utama dari game ini adalah pada dinamika hubungan antar karakter, tantangan moral dan etika yang mereka hadapi, serta perjuangan mereka untuk menyelamatkan nyawa di tengah kekacauan dengan *genre survival, management, simulation, dan story*. Berikut adalah *Key Visual* yang telah disepakati dari beberapa sumber *game* dengan tema dan *artstyle* yang akan digunakan :



Sumber: Steam, This War of Mine, (2014)

**Gambar 5.** *Video Game*, This War of Mine



Sumber: Steam, Detention, (2017)

**Gambar 6.** Video Game, Detention



Sumber: Steam, Lucid Dream, (2018)

**Gambar 7** Video Game, Lucid Dream

## 2. Production, (Produksi)

Tahap selanjutnya yaitu tahap *production*. Pada tahap ini, melakukan pembuatan rancangan dari hasil yang sudah dilakukan pada tahap *planning*, yang dilanjutkan serangkaian produksi desain karakter yang akan dibuat, termasuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan memperoleh berbagai kemungkinan desain karakter yang baru.

Fase	Prosedur	Hasil Tahap
<i>Production</i> (Produksi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan <i>archetype</i></li> <li>2. <i>Story character</i></li> <li>3. Bentuk dasar</li> <li>4. <i>Estetika</i></li> <li>5. <i>Turnaround</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Archetype</i> untuk mengetahui kepribadian karakter dengan teknik 5W + 1H untuk penciptaan desain karakter dan membuat 6 karakter.</li> <li>2. <i>Story character</i> untuk mengetahui latar belakang karakter.</li> <li>3. Bentuk <i>dasar</i> berupa sketsa bentuk dasar pada karakter.</li> <li>4. Penambahan seputar warna, penekanan bentuk pada <u>teknikan desain komunikasi visual</u> untuk karakter.</li> <li>5. <i>Turnaround</i> berupa rancangan tampilan <i>desain karakter</i> dari berbagai sisi.</li> </ol>

Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 8.** Tahap *Production*

### a. *Archetype*

*Archetype* menurut Bryan Tillman adalah model atau pola. Berdasarkan pola asal ini dibentuk atau dikembangkan untuk ide dan kepribadian karakter. Arketipe merupakan simbol dari berbagai kepribadian manusia (Tillman, 2019).

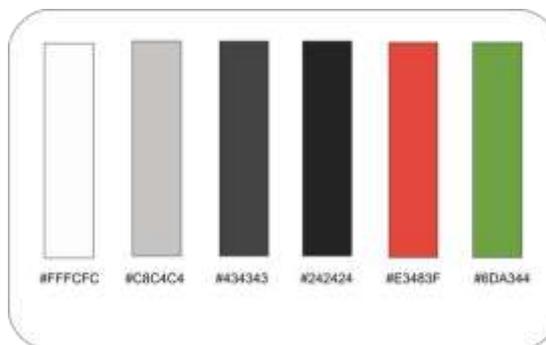
<p><b>Nama :</b> Ahmed</p> <p><b>Tipe Kepribadian :</b> Protagonis (ENFJ-A)  <b>Negara :</b> Iran  <b>Usia :</b> 34  <b>Pekerjaan :</b> Dokter Bedah Umum  <b>Status :</b> Menikah (1 Putri), 1 Adik Perempuan (Jasmine)  <b>Sifat Kepribadian :</b> Pemberani, Pemimpin, Integritas, Tenang, Kekasih Keluarga, Teliti  <b>Keahlian :</b> Negosiasi</p> <p><b>Fakta :</b> Ahmed terpaksa menjadi Pemimpin Relawan dokter di rumah sakit karena lebih berpengalaman sebagai dokter di medan perang. Ia selalu membawa foto keluarga kecilnya di sakunya.</p>	<p><b>Nama :</b> Damar</p> <p><b>Tipe Kepribadian :</b> Virtuosos (ISTP-A)  <b>Negara :</b> Indonesia  <b>Usia :</b> 27  <b>Pekerjaan :</b> Dokter Bedah Umum  <b>Status :</b> Bertunangan  <b>Ciri-ciri Kepribadian:</b> Bersemangat, Ceria, Lucu  <b>Keahlian :</b> Kerajinan</p> <p><b>Fakta :</b> Damar berjanji akan menikahi tunangannya setelah perang ini selesai. Dia pernah mengikuti Kelas Kerajinan Tangan ketika dia masih di sekolah menengah.</p>	<p><b>Nama :</b> Kim Yoono</p> <p><b>Tipe Kepribadian :</b> Eksekutif (ESTJ-T)  <b>Negara :</b> Korea  <b>Usia :</b> 31  <b>Pekerjaan :</b> Dokter Kulit  <b>Status :</b> Menikah  <b>Sifat Kepribadian:</b> Perhatian, Cantik, Keibuan  <b>Keahlian :</b> Memasak</p> <p><b>Fakta :</b> Satu tahun setelah menikah dengan Jinwoo, Yoono mengalami keguguran dan mendapat diagnosis infertilitas. Dia tenggelam dalam keputusan yang memalukan. Di tengah kesedihannya, ia menonton acara tentang korban perang di televisi lokal dan terinspirasi untuk menjadi sukarelawan sebagai dokter di garis depan.</p>
<p><b>Nama :</b> Luis</p> <p><b>Tipe Kepribadian :</b> Pembela (ISFJ-T)  <b>Negara :</b> AS  <b>Usia :</b> 38  <b>Pekerjaan :</b> Ahli Anestesi  <b>Status :</b> Lajang  <b>Sifat Kepribadian :</b> Berani, Empati, Ceroboh  <b>Keahlian :</b> Mendorong Benda Berat</p> <p><b>Fakta :</b> Terkadang keberanian dan kecerobohnya menempatkan dirinya dalam posisi berbahaya.</p>	<p><b>Nama :</b> Park Jin Woo</p> <p><b>Tipe Kepribadian :</b> Ahli Logika (INTP-A)  <b>Negara :</b> Korea  <b>Usia :</b> 34  <b>Pekerjaan :</b> Praktisi Umum  <b>Status :</b> Menikah  <b>Sifat Kepribadian :</b> Serius, Peduli, Waspada, Logika  <b>Keahlian :</b> Pelari Cepat</p> <p><b>Fakta :</b> Jinwoo adalah mantan atlet yang dipaksa oleh orang tuanya untuk memilih karir sebagai dokter. Dia menikahi Yoono dua tahun lalu. Mereka bertemu di rumah sakit tempat mereka bekerja.</p>	<p><b>Nama :</b> Jasmine</p> <p><b>Tipe Kepribadian :</b> <u>Konsul</u> (ESFJ-A)  <b>Negara :</b> Iran  <b>Usia :</b> 27  <b>Pekerjaan :</b> Ahli Bedah Ortopedi  <b>Status :</b> Lajang  <b>Ciri-ciri Kepribadian:</b> Cantik, Keras Kepala, Tulus  <b>Keterampilan :</b> Memotivasi</p> <p><b>Fakta :</b> Hatinya yang murni menuntunnya untuk mengikuti jejak kakak laki-lakinya, Ahmed. Orang tua Jasmine mencoba melarang dia mengikuti kakaknya, tapi dia tetap pada keyakinannya.</p>

Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

Gambar 9. Archetype karakter “Heart at War”

b. *Colortone*

Desain karakter akan menggunakan palet *muted colors*, warna-warna yang lembut dan tidak mencolok, sering kali dicampur dengan abu-abu atau putih. Hal ini memberikan kesan atmosfer yang *gloomy* sesuai dengan tema perang selama konflik.

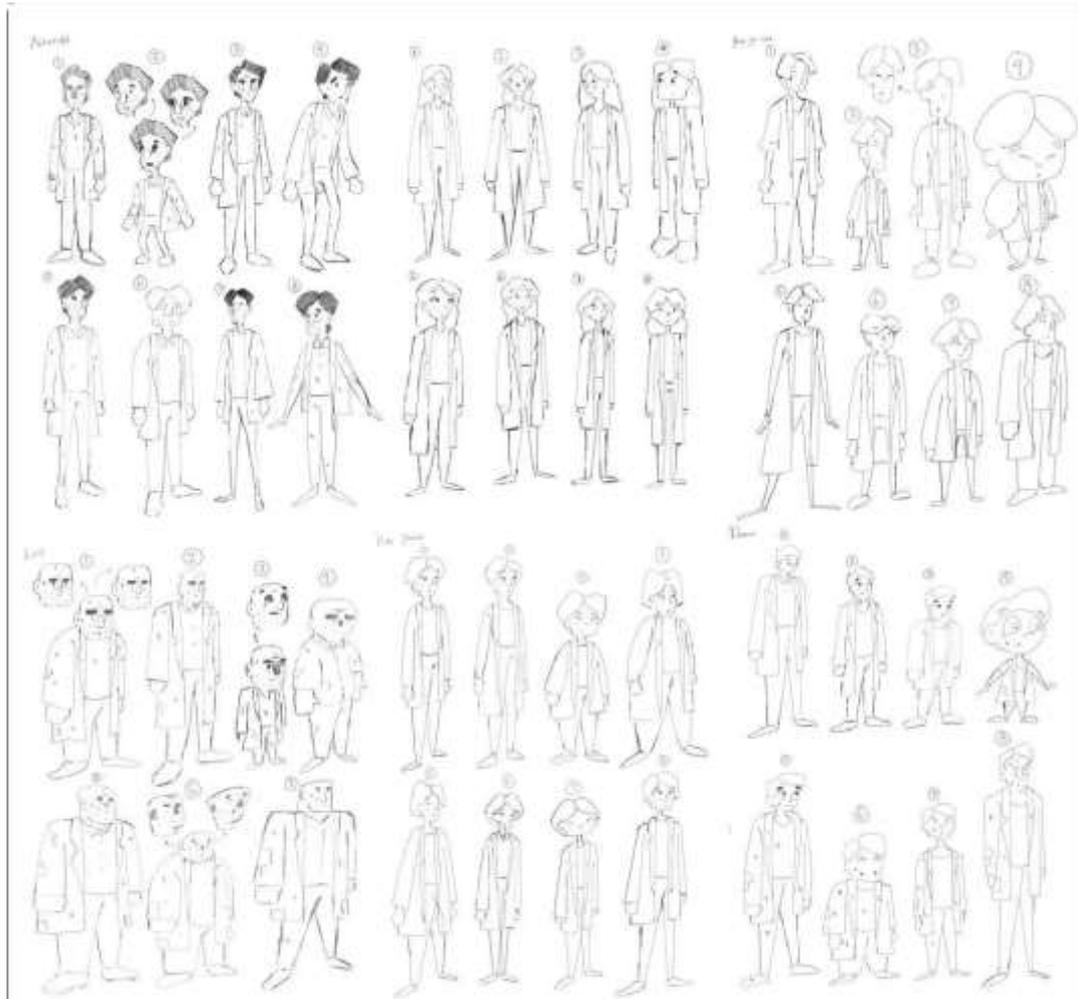


Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

Gambar 10. *Colortone*

c. *Basic Shape*

Menurut Bryan Tillman, *basic shape* adalah pola sederhana yang mencerminkan karakter yang akan dibuat, dengan panjang, lebar, dan sudut kemiringan yang menggambarkan sifat-sifatnya. Ini menjadi dasar untuk mengembangkan karakter yang lebih kompleks (Tillman, 2019). Pada tahap ini menentukan *basic shape* (bentuk dasar) dan membuat beberapa bentuk alternatifnya yang kemudian akan didiskusikan bersama mengeksplorasi berbagai pilihan dan alternatif desain dengan lebih mudah. Dengan ini *game director* dan tim Leolit Games dapat membuat keputusan yang lebih terinformasi tentang estetika, fungsionalitas, dan aspek lainnya.

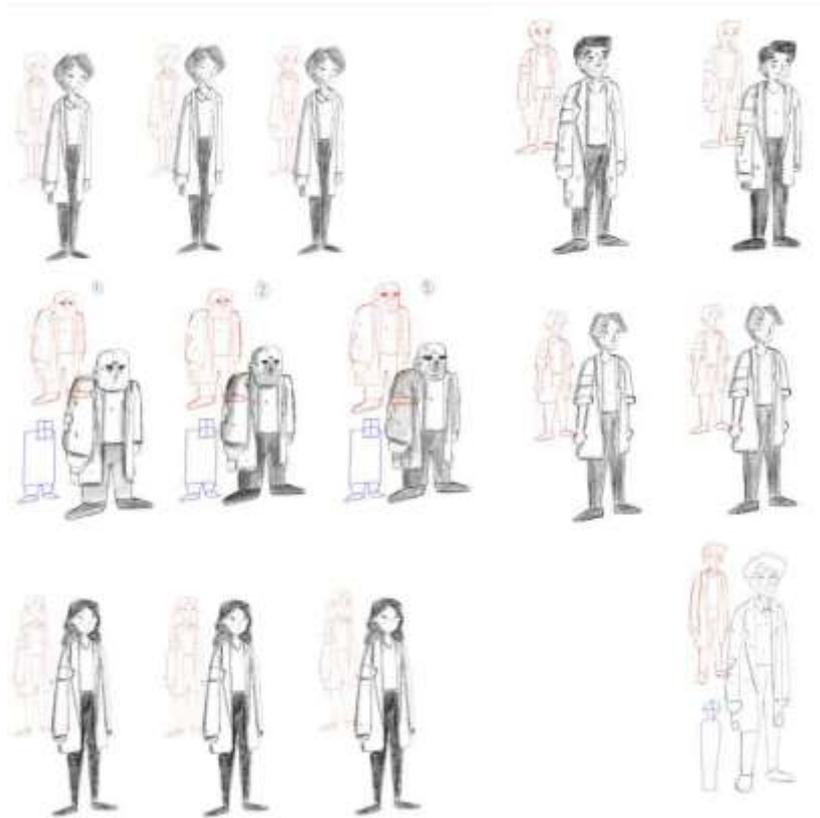


Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 11.** *Basic Shape*

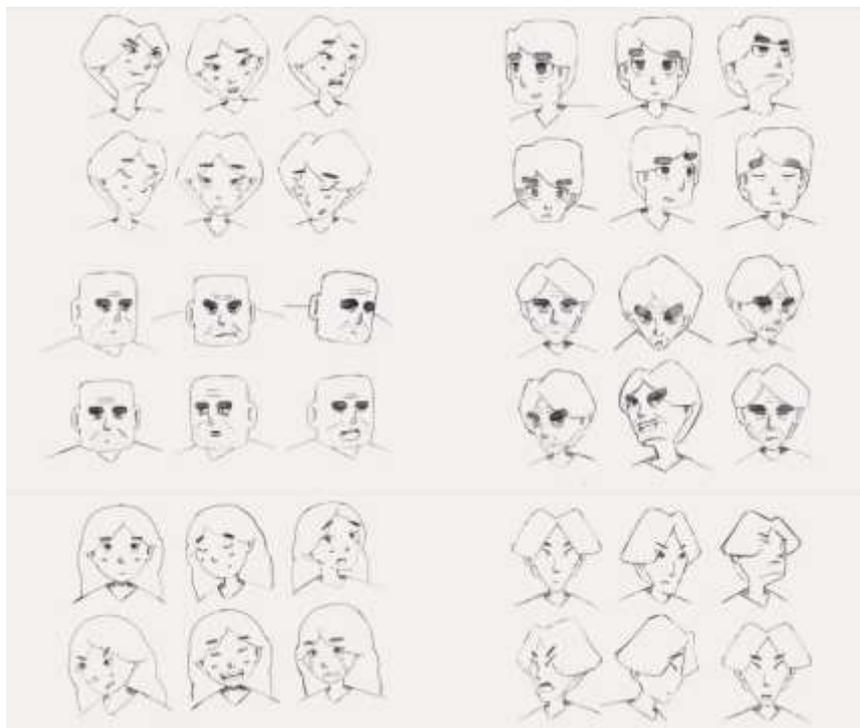
d. Estetika

Dalam konteks desain karakter, estetika merujuk pada bagaimana karakter tersebut terlihat, termasuk bentuk, warna, dan detail-detail visual yang digunakan. Estetika juga mempengaruhi bagaimana karakter tersebut berfungsi dalam konteks cerita atau *gameplay*, serta bagaimana karakter mempengaruhi pengalaman bermain. Pada tahap ini penulis mengolah kembali dari *basic shape* yang telah terpilih dan memberikan penekanan detail karakter, ekspresi wajah, serta palet warna yang akan digunakan.



Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 12.** *Detailing*

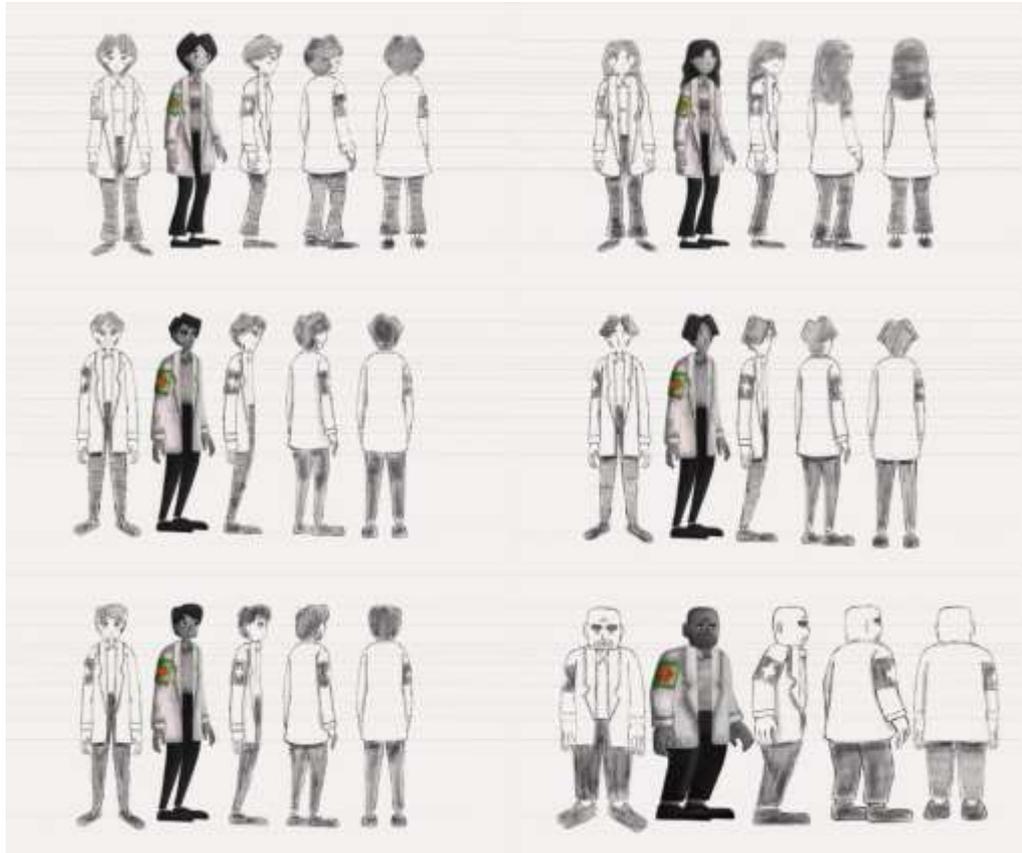


Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 13.** *Ekspresi*

e. *Turnaround*

*Turnaround* adalah rancangan yang dapat dilihat dari berbagai sisi. *Turnaround* membantu memastikan bahwa karakter tetap konsisten dalam berbagai gerak pose dan sudut pandang. Sekaligus panduan visual yang jelas.



Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 14.** *Turnaround*

3. *Evaluation*, (Evaluasi)

Pada tahap *evaluation* melakukan validasi pada Leolit Games, mengenai desain karakter yang dikembangkan dan mendapat saran perbaikan untuk melakukan revisi sebelum benar-benar digunakan pada “Heart at War”.

Fase	Prosedur	Hasil Tahap
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	1. Uji Coba 2. Revisi 3. <i>Model sheet</i>	1. Uji coba kepada pihak animasi pada <u>Leolit Games</u> 2. Produk akhir 3. <i>Model Sheet</i> berupa kombinasi dari <i>turnaround</i> , <i>ekspresi</i> , <i>pose</i> , dan segala deskripsi tentang karakter.

Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 15.** Tahap *Evaluation*

a. Uji Coba dan Revisi

Pada tahap ini melakukan validasi pada Leolit Games, mengenai desain karakter yang dikembangkan dan mendapat saran perbaikan untuk melakukan revisi sebelum benar-benar digunakan pada “Heart at War”.

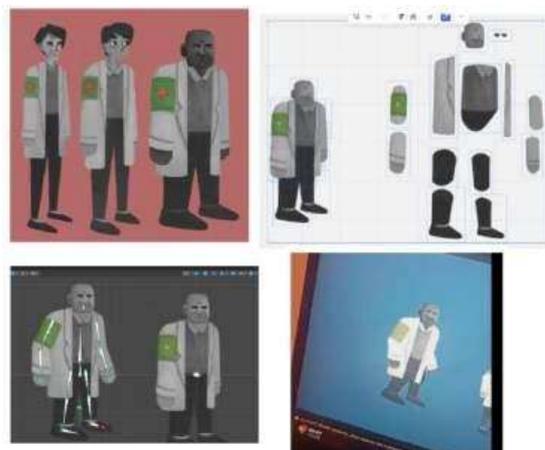
- Versi awal dari produk yang dibuat pada tahap uji coba. *Prototype 1* dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2024. Berikut beberapa kegiatan dan catatan selama melakukan *prototype 1* yaitu, melakukan uji coba pada salah satu karakter terlebih dahulu pada divisi animator untuk dianimasikan, karakter yang akan diuji coba animasi adalah Achmed. Pada uji coba ini adalah menguji bentuk proporsi dan testing pada *body part*. Hasilnya masih ada perlu beberapa penyesuaian pada *body part*.



Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 16.** *prototype 1*

- Versi kedua dari produk yang dibuat pada tahap uji coba. *Prototype 2* dilaksanakan pada tanggal 25 April 2024. Berikut beberapa kegiatan dan catatan selama melakukan *prototype 2* yaitu, melakukan uji coba pada 3 karakter terlebih dahulu pada divisi animator untuk dianimasikan, karakter yang akan diuji coba animasi adalah Achmed, Damar, dan Luis. Hasilnya perlu ada perbaikan seperti pada susunan *body part* dan bentuknya.



Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 17.** *prototype 2*

- Versi ketiga dari produk yang dibuat pada tahap uji coba. *Prototype 3* dilaksanakan pada tanggal 29 April 2024. Berikut beberapa kegiatan dan catatan selama melakukan *prototype 3* yaitu, Melakukan penyesuaian pada penekanan bentuk dan *body part*. Hasilnya sudah sesuai, langkah selanjutnya finalisasi tahap pewarnaan dan detail akhir.



Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

Gambar 18. *prototype 3*

b. Finalisasi dan *Model Sheet*

Finalisasi desain karakter mencakup pewarnaan akhir, teksturisasi detail, penambahan rendering dengan pencahayaan yang optimal untuk memastikan karakter terlihat hidup dan sesuai dengan visi kreatif pada project “Heart at War”. *Model sheet*, yaitu kombinasi dari *turnaround*, ekspresi, *pose*, dan segala deskripsi tentang desain karakter yang akan dilakukan pada perancangan, berikut adalah *model sheet* karakter yang sudah final :



Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

Gambar 19. Model sheet Achmed

Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

Gambar 20. Model sheet Damar



Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 21.** Model sheet Jasmine

Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 22.** Model sheet Kim Yoon



Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 23.** Model sheet Luis

Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 24.** Model sheet Park Jin Woo

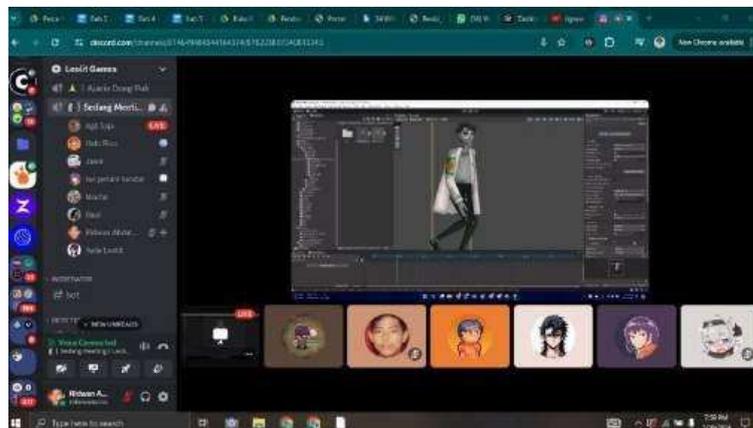
c. Hasil Pengujian Media

Selama uji coba desain karakter, penulis telah mengembangkan dan menguji beberapa iterasi visual untuk karakter utama dalam proyek ini. Respon dari tim Leolit Games positif, menunjukkan bahwa desain ini berhasil cukup sesuai dengan “Heart at War”. Beberapa saran perbaikan mencakup penyesuaian kecil pada bentuk tubuh, *bodypart*, palet warna untuk memastikan visibilitas dalam berbagai kondisi pencahayaan serta peningkatan detail pada beberapa penambahan tekstur pada *rendering*. Secara keseluruhan, uji coba ini memberikan panduan untuk penyempurnaan lebih lanjut dan memastikan desain karakter sesuai dengan “Heart at War”.



Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

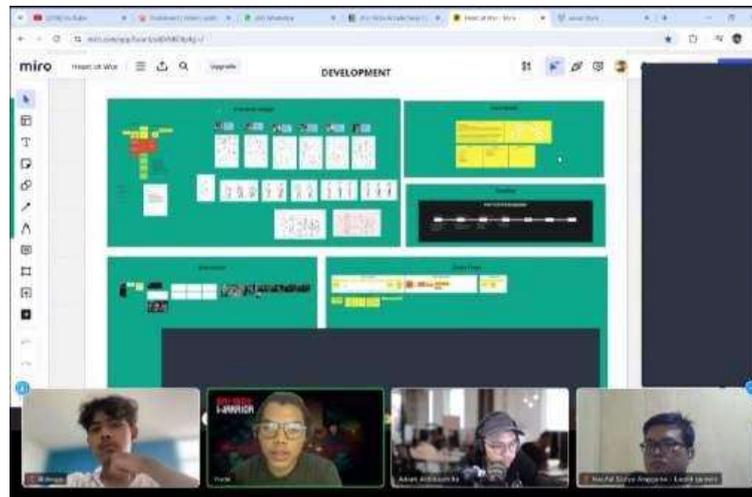
Gambar 25. preview mock up in-game



Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

Gambar 26. Pengujian media bersama Leolit Games

Perancangan ini sudah memenuhi target dimana *pitching project* “Heart at War” bersama Leolit Games, telah diterima oleh IGDX dan akan melakukan serangkaian mentoring untuk meninjau project “Heart at War” yang akan hadir di acara IGDX 2024. Target jangka panjangnya “Heart at War” akan rilis pada *platform* Steam.



Sumber: Dokumen Pribadi, (2024)

**Gambar 27.** Mentoring IGDX 2024

## PENUTUP

Dari analisis yang telah dilakukan terkait pengembangan desain karakter untuk *video game* "Heart at War" pada Leolit Games adalah, penelitian dan pengembangan ini berhasil merancang enam konsep desain karakter original untuk *game* "Heart at War" dengan menggunakan metode *Research & Development* oleh Richey & Klein model *PPE (Planning, Production, Evaluation)* dan pedoman dari buku *Creative Character Design* oleh Bryan Tillman, 2019. Proses ini melibatkan identifikasi kebutuhan, pengembangan konsep, dan evaluasi desain. Setiap karakter dirancang dengan latar belakang, arketipe, dan kemampuan yang berbeda, serta menggunakan pendekatan visual yang mendukung tema *gloomy*. Karakter-karakter ini diharapkan fungsional bagi Leolit Games. Tujuan dan Target Penelitian ini untuk menghasilkan karakter, dimana project “Heart at War” yang siap dipresentasikan pada acara IGDX 2024 bersama Leolit Games dan kemudian dikembangkan untuk *platform* digital seperti Steam. Penulis berperan sebagai *character designer artist* dalam tim Leolit Games, bertanggung jawab untuk menciptakan karakter yang sesuai dengan kebutuhan *game*.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, penulis memberikan saran yang bertujuan untuk lebih memajukan bidang desain karakter, berikut beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yaitu mengembangkan *lore* dunia *game* yang lebih kaya akan detail dapat memberikan gambaran dan alasan kuat untuk desain karakter. Tidak hanya fokus pada visual, tetapi juga mengembangkan latar belakang, motivasi, dan karakteristik emosional dari karakter. Analisis bagaimana elemen desain karakter mempengaruhi persepsi para audiens. Proses desain lebih melibatkan pengumpulan *feedback* dari audiens potensial, untuk memastikan bahwa karakter yang dibuat dapat diterima dengan baik

### Ucapan Terimakasih

Perancangan ini disusun berdasarkan pengamatan secara langsung maupun pengumpulan data dimulai dari studi literatur meliputi pengumpulan sumber tertulis mengenai desain karakter untuk *video game*, wawancara dengan pihak Leolit Games. Penulis juga membaca buku dan artikel yang menjadi landasan teori yang digunakan dalam penulisan dan perancangan tugas akhir ini.

Dalam penyusunan laporan dan perancangan tugas akhir ini, penulis menyadari banyak kesulitan yang dihadapi karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh penulis. Namun, dengan adanya perhatian, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini, Kepada Mas Yude sebagai *CEO* dan bersama tim yang telah mendukung perancangan ini dengan lancar, Bapak Kurnadi M.Kom selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Ibu Ine Rachmawati M.Sn selaku dosen pembimbing I dan Bapak Suhadi Parman M.Kom selaku dosen pembimbing II, Kepada seluruh rekan saya prodi DKV angkatan 2020, dan terakhir Kepada orang tua saya yang selalu senantiasa memberikan doa dan dukungan yang tiada hentinya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Tillman, B.(2019). *Creative Character Design*. CRC Press/Taylor & Francis Group, the academic division of T&F Informa, plc.
- Yulistania, G. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Komik pada Materi Aritmatika Sosial Berbantuan Flip PDF Professional*. Sarjana thesis, Universitas Siliwangi.
- Amalia, R., Mutohari, A. S., Solihah, Y. A., & Parman, S. (2023). Perancangan Buku POP-UP Yok Ngenali 7 Jajanan Khas Cirebon Sebagai Media Pembelajaran Mulok Bahasa Cirebon. *Jurnal Grafis*, 2(1), 37-45.
- Hartanto, D., Rohman, M. A., & Wibisono, M. N. (2023). Perancangan Konsep Karakter Biwar the Legend of Dragon Slayer oleh Devata Studio melalui Latrust Studio. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(5), 755-772.
- Husin, N. (2021). Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung. *Jurnal Esensi Infokom*, 5(2). 31-36.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. DHARMA ACARIYA NUSANTARA. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Rahman, L. N., Mario, & Deanda, T. R. (2023). *Character Design Visual Novel Game Melati Nyi Mas Belimbing*. e-Proceeding of Art & Design, 10(6), 7785.
- Sabilillah, V. F., Muthohari, A. S., & Parman, S. (2023). Perancangan Media Interaktif Virtual Tour Universitas Catur Insan Cendikia. *Jurnal Grafis*, 1(2), 51-58.
- Databoks & Muhamad, N. (11 Januari 2024). *Indonesia Jadi Kontributor Game Terbanyak di Platform Steam se-Asia Tenggara*. Databoks. Diakses pada 25 Februari 2024, dari : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/01/11/indonesia-jadi-kontributor-game-terbanyak-di-platform-steam-se-asia-tenggara>
- Gamemaker.io & Bramble, R. (10 Mei 2023). *What Are The Main Stages Of Game Development?*. Diakses pada 26 Februari 2024, dari : <https://gamemaker.io/en/blog/stages-of-game-development>

- Gamelab.ID. (18 April 2022). Mengenal Profesi Game Developer: Definisi, Tugas, Skill, dan Prospek Kerjanya Berita. Diakses pada 2 Maret 2024, dari : <https://www.gamelab.id/news/1670-mengenal-profesi-game-developer-definisi-tugas-skill-dan-prospek-kerjanya>
- KEMENPAREKRAF & Hendriyani, I. G. A. D. (20 Februari 2024). Siaran Pers: Perpres Nomor 19/2024 Diharapkan Mampu Akselerasi Industri Gim Nasional. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Diakses pada 25 Februari, 2024, dari : <https://kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-perpres-nomor-192024-diharapkan-mampu-akselerasi-industri-gim-nasional>
- Leolit Games. (2024). Leolit Games Official Website. Diakses pada 26 Februari 2024, dari : <https://leolitgames.com/>
- Republic of Gamers & Fikri, M. K. (2023).. Sejarah Games Pertama Di Dunia Dan Game Lawas Lainnya. Diakses pada 24 April 2024, dari : <https://rogcommunity.id/article/gaming/games-pertama-di-dunia/>
- Steam & 11 Bit Studios, (2014). This War of Mine. Diakses pada tanggal 28 April 2024, pukul 09:00, dari : [https://store.steampowered.com/app/282070/This\\_War\\_of\\_Mine/](https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/)
- Steam & Red Candle, (2017). Detention. Diakses pada tanggal 28 April 2024, pukul 09:00, dari : <https://store.steampowered.com/app/555220/Detention/>
- Steam & Dali Games, (2018). Lucid Dream. Diakses pada tanggal 28 April 2024, pukul 09:00, dari : [https://store.steampowered.com/app/773090/Lucid\\_Dream\\_Adventure/](https://store.steampowered.com/app/773090/Lucid_Dream_Adventure/)

