BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan Analisis Desain Karakter

Berdasarkan penjelasan pada bab-bab sebelumnya, terdapat kesimpulan dari karakter analisis yang mengkaji *Hero Strength* Dota 2 dengan variabel *Initiator* dan *Durable*, yaitu Axe, Centaur, dan Tidehunter berupa poin-poin berikut :

1. *Hero Game* Dota 2 merupakan kumpulan desain bentuk karakter yang diambil dari ciri makhluk hidup yang nyata dan makhluk mitologi dari dongeng fiksi, sehingga kombinasi bentuk antara keduanya menghasilkan desain bentuk karakter yang belum pernah ada sebelumnya. Hal ini terlihat dari metode *Head length* yang menjadi tolak ukur dari desain karakter fiksional, komposisi tubuh yang beragam inilah yang membuat *Hero* Dota 2 memiliki postur tubuh yang beragam.
2. Bentuk tubuh *Hero Strength* dengan peran *Initiator* dan *Durable* tertinggi memiliki bentuk tubuh yang kekar dan besar. Hal tersebut terlihat dari metode contrapposto yang membuat tubuh mengisyaratkan kekokohan kaki untuk keseimbangan dalam menopang titik gravitasi tubuhnya. Hasilnya adalah pose yang dinamis dan seimbang, yang memberi indikasi kuat sikap percaya diri karakter. menjadikan bentuk desain menjadi sesuai dengan cara bermain *Hero* tersebut, karena harus menjadi inisiator pertarungan juga menjadi tameng/pelindung bagi *Hero* satu timnya.

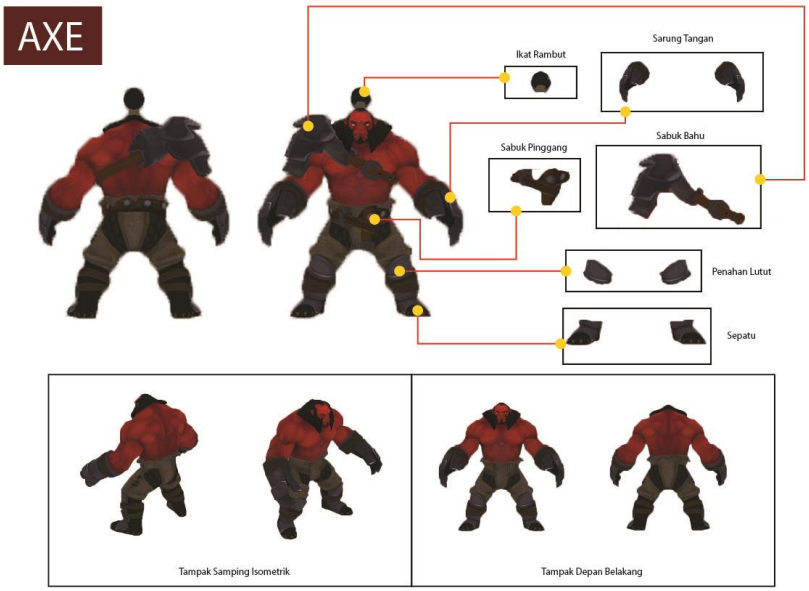


Gambar 5.1 Desain Karakter Axe, Centaur,dan Tidehunter
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. *Hero* Axe, Centaur, dan Tidehunter memiliki penggayaan kostum zaman abad pertengahan seperti sabuk, celana, senjata kapak, dan tameng di bagian bahu dengan kemampuan yang bermacam-macam. Hal ini menunjukkan *Hero* tersebut mengandung unsur klasik yang sangat diminati oleh penggemar tema *fairy tale* dengan modifikasi di berbagai aspek. Tema fantasi cenderung lebih kental dibandingkan tema masa kini maupun masa depan yang tidak terdapat pada ketiga *Hero* ini.



Gambar 5.2 Senjata Karakter Axe, Centaur,dan Tidehunter
Sumber : Dokumentasi Pribadi

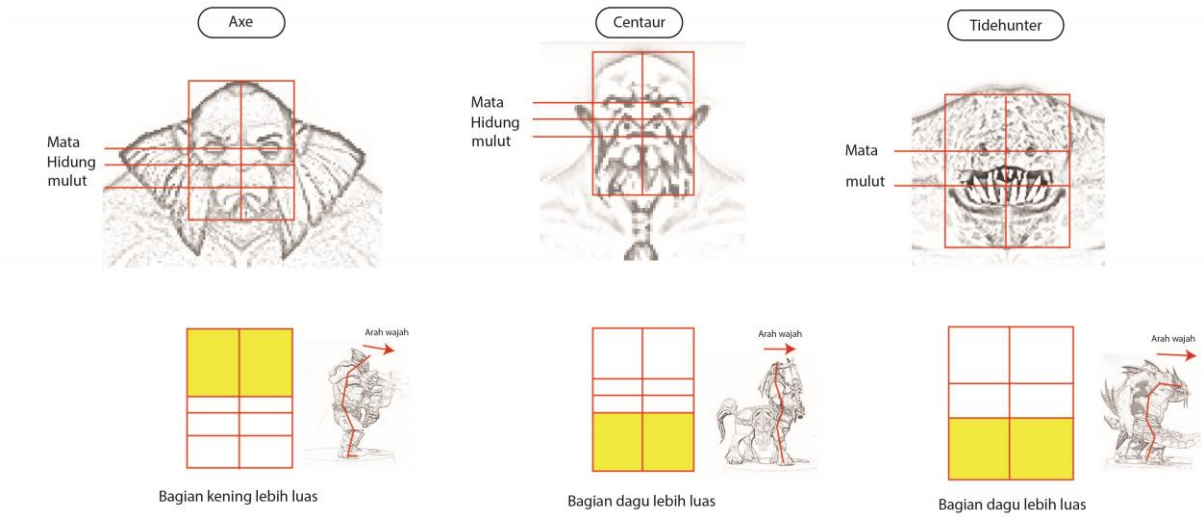


Gambar 5.3 Elemen Kostum Karakter Axe

Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Warna dari ketiga *Hero* dengan peran *Initiator* dan *Durable* memiliki warna dominan yang berbeda pada warna kulit, Axe merah, Centaur coklat, dan Tidehunter hijau muda disertai warna-warna sekunder pada kostum dan elemen lainnya yang menjadi pelengkap komposisi warna karakter. Sehingga desain karakter *Hero* memiliki identitas warna yang kuat.
5. Struktur tubuh *Hero* Axe lebih mirip dengan struktur tubuh manusia dibanding Tubuh Centaurus dan Tidehunter yang sama-sama mengadopsi hewan mitologi dari kentaur dan levanth, karena tubuh Axe tidak memperlihatkan bentuk lain dari tubuh manusia.

6. Struktur wajah Axe dan Centaur memiliki bentuk wajah dominan manusia sedangkan wajah Tidehunter memiliki wajah monster. Kepala axe memiliki proporsi bagian kening yang lebar, sementara Centaur dengan proporsi dagu yang besar, dan Tidehunter dengan struktur wajah menyatu dengan badan yang bergestur membungkuk.



Gambar 5.4 Struktur Wajah Karakter Axe, Centaur,dan Tidehunter
Sumber : Dokumentasi Pribadi

7. Senjata ketiga *Hero* memiliki kesamaan bentuk yaitu berbentuk kapak dengan bentuk cirikhas yang berbeda. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan utama dari *Hero Strength* berasal dari senjata *meele* (jarak dekat) yang digunakannya.
8. Kajian dari desain *effect* kemampuan yang dihasilkan oleh *Hero* Axe, Centaur, dan Tidehunter memiliki beberapa persamaan gambar dan perbedaan fungsi *skill*, serta perbedaan gambar dan persamaan fungsi *skill*.

Persamaan gambar terletak pada struktur *visual effect* yang ditempatkan pada area sekitar tubuh *Hero* maupun senjata *Hero*. Sementara persamaan fungsi ada pada *counter attack skill* yang bersifat otomatis ketika tubuh ketiga *Hero* tersebut diserang, maka akan berdampak pada mengembalikan *damage* kepada musuh yang menyerang.

5.2 Kesimpulan Umum

Hero Dota 2 memiliki bentuk desain karakter kombinasi antara dunia nyata dan dunia mitologi, hal tersebut dikarenakan latar dari dunia Dota 2 sejak awal mengambil tema *fairy tale* yang didalamnya terdapat unsur-unsur kekuatan dan makhluk khayalan. Kekuatan khayalan / imajinasi tersebutlah yang menjadi kekuatan dari karakter Dota 2 sehingga para pemain dapat merasakan sensasi berada di ‘dunia’ yang berbeda ketika bermain. Aspek inilah yang tidak didapatkan dibandingkan dengan *game* lainnya yang mengambil tema dunia nyata.

Hero dengan kemampuan *Initiator* dan *Durable* tertinggi dimiliki oleh kategori *Hero Strength*, menandakan bahwa *Hero* dengan bentuk tubuh besar yang memiliki nilai bentuk proporsi tubuh yang harus disesuaikan dengan desain fantasi yang belum ada sebelumnya, sehingga sesuai dengan kemampuan peran *Hero* inisiator dan tameng dalan pertarungan Dota 2. Hero Axe, Centaur, dan Tidehunter memiliki kesamaan ciri desain yaitu memiliki tubuh yang besar dan berotot, akan tetapi tetap memiliki perbedaan bentuk keseluruhan karakter dikarenakan dirancang menggunakan latar belakang fungsi serta definisi yang berbeda satu dengan lainnya.

5.3 Saran

Saat ini industri digital dan industri kreatif sedang mengalami perkembangan yang pesat di Indonesia maupun mancanegara. Seiring dengan akses teknologi yang semakin maju dan mudah dijangkau oleh semua kalangan masyarakat, industri game tidak terbantahkan telah menjadi virus bagi pemain yang memainkannya. Karakter game pada karakter fantasi adalah salah satu aspek yang menjadi perhatian pemain selain pada cara kerja game itu sendiri, sehingga perancangan karakter game harus dilakukan secara seksama dan memasukan banyak unsur imajinasi dari bentuk-bentuk lain agar sebuah karakter desain memiliki nilai dan karakteristik bentuk yang tidak dimiliki oleh karakter lain.

Perancangan Desain Karakter yang belum pernah ada sebelumnya menjadi tolak ukur dari keunikan sebuah desain karakter, sehingga perancangan desain karakter harus melalui proses analisis dari berbagai sumber visual yang dimiliki oleh perancang. Dengan pemahaman tentang analisis *Contrapposto*, titik tengah gravitasi dan *Head-length*, sebuah desain karakter fantasi yang baik akan tercipta secara dinamis sehingga berbeda dengan desain karakter yang sudah ada sebelumnya.