

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital menghadirkan berbagai macam jenis permainan virtual yang kini telah menjadi bagian dari hampir setiap lapisan masyarakat. *Game* merupakan alat hiburan yang bertujuan untuk hiburan, pendidikan, atau sebagai pekerjaan. Dalam beberapa tahun terakhir game mengalami perkembangan pesat terutama dari *platform mobile* dan *personal computer* (PC) dari segi grafis dan visual. Terlebih lagi ketika pandemi COVID-19 banyak negara yang menganjurkan warganya untuk tetap dirumah dalam melakukan segala aktivitasnya dan *game* menjadi salah satu opsi bagi masyarakat untuk menghibur diri. Di dalam ilmu seni rupa *game* termasuk kedalam seni kontemporer yang mana menurut Martin Suryajaya (2014) dalam jurnalnya di IndoProgress yang menyebut bahwa game merupakan sebuah karya seni total dimana hampir semua unsur seni terdapat didalam game.

Dari sekian banyak *game* yang bermunculan terdapat satu genre yang mendapat cukup banyak perhatian yaitu genre *first person shoot* (FPS). Secara harfiah *first person shoot* atau sering disebut FPS merupakan salah satu genre di dalam game yang yang mengambil sudut pandang orang pertama atau secara sederhananya menampilkan seolah-olah player terjun langsung ke dalam arena dan dapat merasakan sensasinya.

Dalam dekade tahun terakhir, tingkat popularitas game FPS meningkat pesat terutama dari kalangan remaja hingga terselenggaranya beberapa turnamen *E-Sport* di beberapa negara. Sejak munculnya salah satu game FPS yakni *Counter Strike : Global Online Offensive* atau sering disebut CS:GO pada 12 Agustus 2012 memunculkan beberapa game dengan sistem permainan hampir mirip seperti *Overwatch* (2016) dan yang terbaru *Valorant* (2022).

Valorant sendiri merupakan salah satu game FPS yang bisa dibilang memiliki kemiripan dengan pendahulunya yakni CS:GO dan *Overwatch* dengan konsep permainan terdiri 2 tim yang memiliki misi untuk memasang bom atau menginjakkan bom yang saling melawan dan berlomba mengumpulkan skor sebagai penyerang ataupun bertahan. Dalam pertempuran, satu match akan terdiri dari 24 ronde dimana tim yang dapat menyelesaikan 13 ronde akan menjadi pemenangnya, setiap 12 ronde akan ada pergantian peran yang awalnya sebagai penyerang akan menjadi yang bertahan dan begitu pula sebaliknya dan kemenangan dapat diraih juga dengan mengeliminasi seluruh lawan.

Berbeda dengan CS:GO, didalam *Valorant* setiap karakter dilengkapi dengan skill khusus disertai dengan role, seperti *Initiator, Controller, Sentinel, dan Duelist*. Yang menarik dari *Valorant* ini adalah keunikan dari setiap karakternya yang menonjol mewakili beberapa negara seperti skill, kostum, budaya serta dialek bahasa dari para *voice actornya*.

Di dalam seni rupa, estetika merupakan sebuah paham keilmuan yang memiliki peran penting pembentukan karakter di dalam *game* tersebut sehingga memunculkan perasaan ketertarikan dari *game* tersebut dan menjadikan *game* tersebut terlihat semakin menarik. Dan dengan baru dirilisnya *game Valorant*

(2022) sehingga masih banyak hal yang perlu diteliti dari game tersebut dan hal tersebut menjadi daya tarik dalam mempelajari lebih lanjut mengenai *game Valorant* dan apa yang dipresentasikan oleh karakter-karakter di *Valorant*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimana unsur estetika di dalam karakter *game Valorant*?
2. Bagaimana *game Valorant* menampilkan karakter-karakter berdasarkan visualisasinya dengan pendekatan kritik seni?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari rumusan masalah yang sudah ada, maka penulis membuat pembatasan masalah dimana batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan mengenai estetika karakter di dalam *game Valorant*.
2. Penelitian di fokuskan pada karakter-karakter di *game Valorant*.

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, dapat dijelaskan bahwa tujuan dari penulis adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui unsur-unsur visual dan estetika yang terdapat didalam karakter di *game Valorant*.
2. Untuk mengetahui nilai-nilai intrinsik dan ekstrinsik didalam karakter-karakter *game Valorant*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian bisa dijadikan masukan atau referensi bagi yang ingin lebih mempelajari penerapan estetika di dalam sebuah *game*.
- b. Menambah pengetahuan bagi penulis yang dapat bermanfaat di masa yang akan datang.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang industri kreatif.

F. Metodologi Penelitian

Berikut merupakan metode penelitian yang akan dilakukan:

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Studi Pustaka

Teori dan data-data yang bersumber dari buku, hasil penelitian, dan jurnal tentang desain karakter dan estetika.

2. Metode Analisis Data

Metode yang akan digunakan adalah deskriptif analitik, yaitu dengan mengurai informasi dan juga menganalisisnya.

G. Alur Penelitian

Tabel 1.1 Bagan
Sumber: Pribadi



