

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Bagan.....	5
Tabel 2. 1 Penelitian terdahul18.....	14
Tabel 3. 1 Data karakter.....	20

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

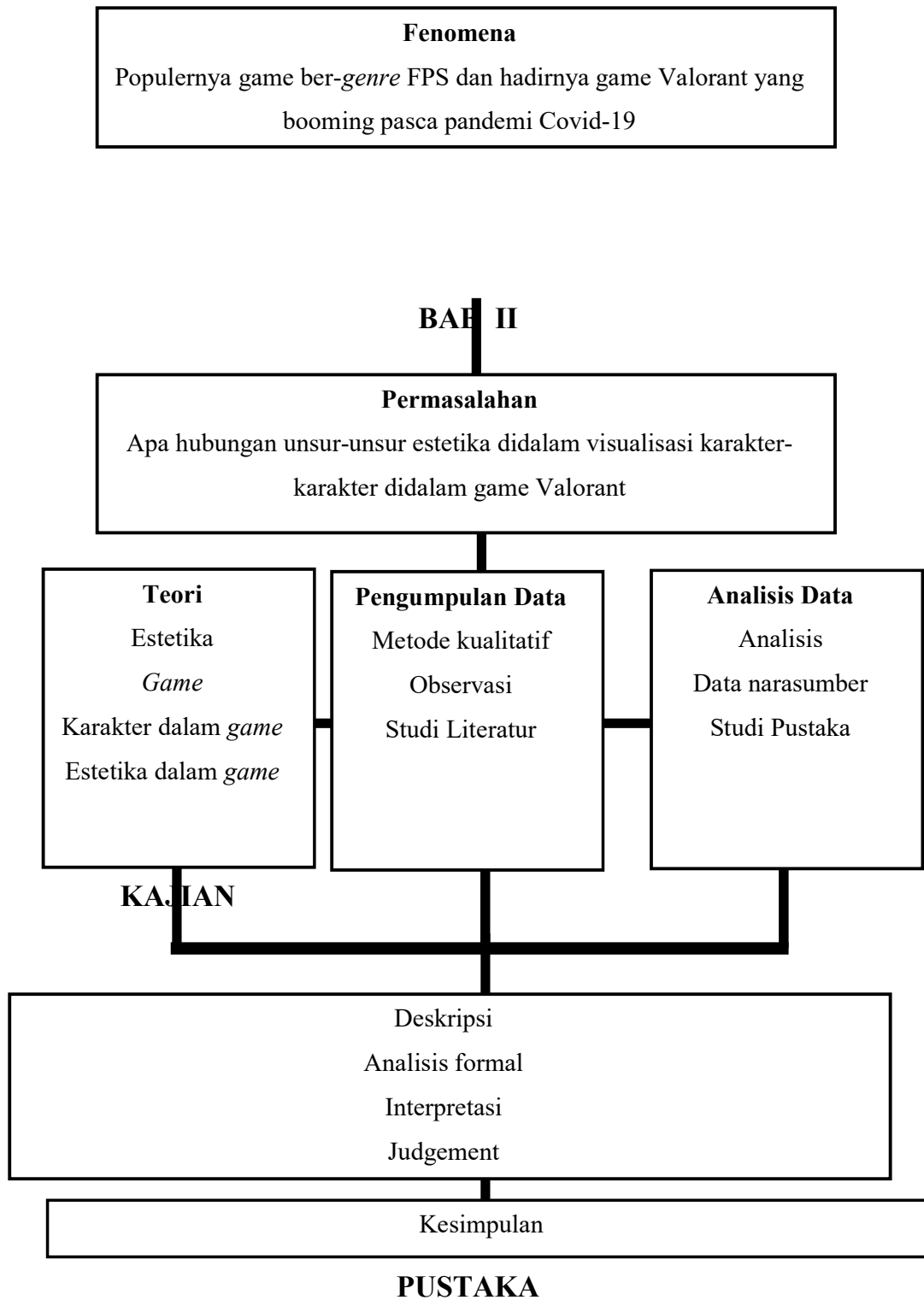
Teori dan data-data yang bersumber dari buku, hasil penelitian, dan jurnal tentang desain karakter dan estetika.

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



A. Teori *Game*

1. Pengertian Game

Game merupakan kegiatan yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. ciri-ciri game yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktifitas ini diminati oleh banyak orang (Wahono, R.S. 2009).

Sedangkan menurut Ivan C. Sibero, game adalah kegiatan yang paling banyak diminati para pengguna elektronik saat ini yang memiliki artian bahwa hampir setiap device elektronik online di modifikasi untuk bisa menjalankan permainan seperti seri gamer.

2. Jenis Game Berdasarkan Platform

Berdasarkan perkembangan game, game memiliki sistem pengoperasian yang berbeda-beda berdasarkan konsep dan karakteristiknya sehingga menciptakan keberagaman mode didalam game.

a) Arcade

Merupakan sebuah game yang dimainkan menggunakan berupa tombol, joystick dan biasanya terdapat di tempat umum dan dimainkan sambil berdiri. Dalam perkembangannya mesin game ini dilengkapi dengan berbagai macam control seperti kursi, pistol, sensor gerak beserta kabel transmisi lainnya.

b) Console

Sebuah platform yang biasanya ada di rumah dan disambungkan ke televise dan dapat terhubung biasanya sampai 4 controller.

c) Computer

Game dengan platform Computer merupakan game yang dimainkan menggunakan Personal Computers atau sering disebut PC games. Platform ini hampir sama dengan platform arcade dan console namun didalam platform ini terdapat spesifikasi minimum agar permainan tersebut dapat berjalan.

d) *Handheld*

handheld merupakan platform berukuran lebih kecil dan mudah dibawa kemana-mana sehingga lebih praktis untuk dibawa.

e) *Mobile*

Merupakan perkembangan zaman sekarang sehingga game dapat diakses menggunakan smartphone.

3. Karakter Game

Didalam game terdapat karakter yang dapat dimainkan ataupun karakter yang tidak dapat dimainkan dan tentu saja terdapat beberapa game yang tidak memiliki karakter seperti game puzzle dimana player hanya berinteraksi dengan teka-teki dan tidak memainkan sebuah karakter.

a. *Player Character & Avatar*

Player Character adalah sebuah sosok atau karakter didalam permainan yang dikendalikan oleh pemain dimana ketika pemain mengendalikan satu karakter, karakter tersebut disebut sebagai *Avatar*

b. *Non-Player Characters*

Non-Player Characters (NPC) merupakan karakter-karakter didalam game yang tidak dapat dikendalikan oleh pemain. Akan tetapi karakter tersebut dimainkan oleh kecerdasan buatan atau sering disebut *Artificial*

Intelligence (AI)

4. Jenis-Jenis Karakter

Jeannie Novak (2012) membagi jenis-jenis karakter menjadi 5 jenis, antara lain:

a. Animal

Kebanyakan yang menjadi target di dalam industri game merupakan anak-anak, dan biasanya didalam game terdapat karakter yang berbentuk binatang atau binatang yang menyerupai manusia.

b. Fantasy

Karakter yang merupakan hasil imajinasi yang tidak memiliki hubungan dengan dunia nyata

c. Historical

Karakter yang diciptakan berdasarkan kehidupan nyata dan biasanya memiliki keterkaitan dengan masa lampau.

d. Licenced

Karakter ini biasanya diciptakan berdasarkan pada literature, komik, film, dan acara TV yang memiliki tema fantasi. Karakter ini dapat muncul didalam game setelah mendapat izin dari pemilik lisensi dari karakter tersebut.

e. Mythic

Karakter pada kategori ini mempunyai hubungan dengan cerita-cerita dari seluruh penjuru dunia

5. Elemen-Element dalam Desain Karakter

a. Shape

Shape merupakan salah satu elemen penting yang harus diperhatikan ketika mendesain sebuah karakter, bahkan ketika mendesain karakter yang rumit dan realistis sekalipun. Karena dari hal tersebut kita dapat mengetahui sosok karakter tersebut walaupun dalam bentuk siluet, tanpa adanya. Bentuk-bentuk dasar memungkinkan kita untuk menilai desain karakter tersebut secara obyektif, sementara detail-detail seperti dalam pemilihan kain, properti dapat mempresentasikan kebudayaan yang dianut karakter tersebut dan nilai-nilai lainnya. (Solarski, 2017)

Penentuan bentuk tubuh dari sebuah karakter akan dibuat berdasarkan hasil riset mengenai kepribadian dan latar belakang karakter yang akan dibuat. Bentuk yang paling mempresentasikan sifat karakter tersebut akan dikembangkan seperti penentuan bentuk kepala, badan, lengan, dan kaki. Bentuk-bentuk dasar tersebut akan memberikan informasi kepada pemain tentang kepribadian dari karakter tersebut secara keseluruhan. Terdapat tiga bentuk utama yaitu segitiga, lingkaran, dan persegi.

1) Segitiga

Menurut Bryan Tilman (2011) segitiga memiliki sifat-sifat seperti ini : Aksi, Agresi, Daya, Licik, Konflik, Kencang, dan tegangan

2) Lingkaran

Bentuk lingkaran memiliki sifat-sifat seperti : Kelengkapan, Keagungan, Keceriaan, Menyenangkan, Kesatuan, Perlindungan dan Kekanakan (Bryan Tilman,2011)

3) Persegi

Menurut Bryan Tilman (2011) persegi memiliki sifat-sifat seperti berikut : Stabilitas, Kepercayaan, Kejujuran, Tersusun.

b. Siluet

Dalam bukunya *Imaginative Realism* karya James Gurney menjelaskan bahwa siluet merupakan *the outside shape of an object against a background*. Siluet membantu kita untuk memberi gambaran secara langsung untuk mengenali sebuah hewan, tumbuhan, atau manusia, dan memberikan informasi kepada pemain berdasarkan mood dan aksi dari posenya. Dengan memberikan perhatian lebih kepada unsur siluet, kita dapat memberikan hasil yang lebih dari desain kita.

Bagian yang memiliki peran penting dalam sebuah pose, seperti kepala dan tangan, harus menjadi bagian dalam menghasilkan siluet daripada bagian lainnya. Dengan membayangkan pose dari karakter kita yang masih tetap terlihat jelas apabila siluet dari pose tersebut masih dapat terlihat action-nya apabila ditempatkan pada latar belakangnya.

c. Gesture

Gestur merupakan bentuk tubuh yang ditampilkan ketika seseorang duduk, berdiri, ataupun berjalan berguna untuk memberi petunjuk terhadap kepribadian ataupun kondisi emosional dari orang tersebut.

d. Proporsi

Proporsi merupakan salah satu elemen penting dalam mendesain karakter karena dari proporsi karakter tersebut pemain ataupun penonton dapat mengetahui sifat dan ciri fisik dari karakter tersebut. desainer karakter dapat meng-eksplor proporsi karakter yang akan dibuat dengan lebih bebas