

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam *Cultures of Eschatology*, berbagai argumentasi dan penelitian mencatat bagaimana studi mengenai eskatologi berjalan seiring dengan sejarah kebudayaan manusia. Menurut Wagner (2015) dan Wise (2022), eskatologi umum digunakan sebagai tema pada narasi dalam *popular culture* berbentuk media seperti buku, film, dan *video game* kontemporer. Di Jepang, salah satu *franchise* dari *video game* yang menampilkan tema tersebut berulang kali adalah Final Fantasy—tidak terkecuali Final Fantasy XIV, MMORPG (*massive(ly) multiplayer online role-playing game*) yang telah membentuk berbagai komunitas di Indonesia (Susanti, 2020). Dalam *Shadowbringers*, pemain menjadi seorang protagonis yang akan menyelamatkan sebuah dunia di ambang kehancuran.

Eskatologi di Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* membahas kembali nilai-nilai pemikiran dan kesusastraan apokaliptik ke dalam bentuk narasi visual interaktif dalam genre fantasi yang didukung oleh desain karakter (*character design*) yang kompleks. Melalui *Shadowbringers*, Final Fantasy XIV telah mencapai total kumulatif 18 juta akun pemain (Square Enix, 2019). Ekspansi *Shadowbringers* diterima dengan baik saat rilis dan mendapatkan nominasi sebagai *Expansion of the Year* (Wood, 2019). Situs Metacritic (2019) menampilkan *review* yang positif mengenai ekspansi tersebut sebagai ekspansi yang menyajikan aksesibilitas yang baik ke pemain baru, mengundang banyak pujian dari kritikus di berbagai media. Peliputan IGN terhadap Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* juga mengukuhkan posisinya sebagai salah satu *game* Final Fantasy terbaik yang pernah dibuat (Campbell, 2019).

Franchise Final Fantasy sendiri telah menciptakan berbagai karakter yang terkenal di kalangan pemain *video game*, terutama JRPG. Apabila Final Fantasy dibicarakan, karakter yang paling dikenali dan segera muncul di benak penggemar

pada umumnya, antara lain adalah Cloud Strife dari Final Fantasy VII, Squall Leonhart dari Final Fantasy VIII, Zidane dari Final Fantasy IX atau Tidus dari Final Fantasy X (Bowen, 2022). Tetapi, Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* telah memberi impact yang signifikan pada pemain dengan narasinya; ia berhasil mengukir jejak beberapa karakter paling berkesan di kalangan penggemar series *video game* tersebut. Pada Februari 2020, sebuah *polling* yang diselenggarakan oleh Nippon Hōsō Kyōkai (NHK) menunjukkan bahwa popularitas karakter-karakter dari Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* berada di peringkat atas (James, 2021). Pada Desember 2022, sebuah *polling* lain yang diselenggarakan oleh NicoNico menempatkan Final Fantasy XIV sebagai *video game* terbaik dari *franchise* tersebut. Bahkan, Emet-Selch—salah satu karakter antagonis dari *Shadowbringers*—berhasil meraih posisi pertama dalam *polling* popularitas tersebut, melampaui karakter-karakter ikonis lainnya dari *game-game* pendahulunya (Tolentino, 2022).

Melihat Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* dengan berbagai prestasinya dan bagaimana ia menggunakan narasi dengan tema mitos eskatologis yang umum ditemukan dalam *worldbuilding* pada *video game*, penulis tertarik untuk memahami lebih dalam variabel-variabel desain yang membangun karakter-karakter dari ekspansi tersebut. Untuk itu, penulis melakukan penelitian yang didasarkan pada dua landasan pemikiran, yaitu teori pendekatan arketipe (*archetype*) dari *The Hero's Journey* (Campbell & Vogler, 2007) untuk mengkaji unsur naratif berupa cerita dan karakterisasi, serta studi semiotika visual Roland Barthes (Barthes, 1972) untuk membedah mitos. Dalam hal ini, mitos berupa ideologi yang berkaitan dengan persepsi seorang individu terhadap tanda dan simbol yang ditemukan melalui narasi tidak hanya dalam bentuk visual, tetapi juga linguistik tentang proses pemaknaan yang merepresentasikan pesan yang ingin diungkapkan dari desain karakter secara keseluruhan. Penelitian bertujuan untuk menganalisis representasi mitos eskatologis melalui tanda dan simbol visual, serta menelaah bagaimana mitos tersebut memiliki korelasi yang diaplikasikan pada desain karakter dalam *video game* Final Fantasy XIV: *Shadowbringers*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalahnya adalah: bagaimana mitos eskatologis divisualisasikan pada desain karakter dalam *video game* Final Fantasy XIV: *Shadowbringers*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, batasan masalah yang ditentukan oleh penulis untuk analisis yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Objek yang dianalisis adalah desain karakter dalam *video game* Final Fantasy XIV: *Shadowbringers*. Jumlah desain karakter yang dianalisis adalah 6 (enam), 2 (dua) untuk setiap *act* dari *The Hero's Journey*.
- 2) Substansi utama yang dianalisis adalah representasi mitos eskatologis melalui tanda dan simbol pada desain karakter dalam *video game* tersebut. Penelitian didasarkan atas analisis arketipe (*archetype*) dan analisis semiotika visual Roland Barthes.
- 3) Substansi tambahan yang dapat diambil sebagai pendukung adalah unsur naratif (*storytelling*) pada *cutscenes* Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* yang berhubungan dengan objek yang ditentukan.

1.4 Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah menganalisis mitos eskatologis secara visual dan korelasinya pada desain karakter dalam *video game* Final Fantasy XIV: *Shadowbringers*.

1.5 Manfaat Skripsi

Penulis berharap penyusunan laporan dari hasil penelitian skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

- 1) Penulis

Penelitian yang dilakukan menjadi sumber pembelajaran bagi penulis untuk menguji, menambah, dan mengembangkan wawasan penulis terhadap analisis tanda dan simbol dalam desain karakter melalui teori arketipe serta studi semiotika visual. Selain itu, penulis berharap karya

ilmiah ini dapat menjadi motivasi pribadi untuk terus berpikir secara kritis.

2) Orang lain

Hasil dari penelitian penulis diharapkan dapat memberi manfaat baik sebagai sumber informasi serta inspirasi dalam *video game development* di Indonesia, terutama dalam desain karakter untuk *video game* dengan elemen-elemen serupa yang bertemakan mitos eskatologis.

3) Universitas Multimedia Nusantara

Penulisan laporan skripsi ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi bagi mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara yang akan melakukan penelitian serupa mengenai analisis visual pada berbagai objek desain dalam *video game*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA