

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini dengan metodologi penelitian kualitatif-deskriptif untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyimpulkan data secara spesifik melalui metode studi pustaka dan observasi.

3.1.1 Metode Kualitatif

Menurut Creswell (2013), metode kualitatif adalah sarana penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan secara individu atau kelompok terhadap suatu masalah sosial manusia. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian interpretatif yang umumnya melibatkan peneliti secara langsung dalam sebuah pengalaman berkesinambungan dan intensif.

3.1.1.1 Studi Pustaka

Creswell (2013) menulis tentang studi pustaka dalam metode kualitatif sebagai metode penelitian yang sebagai metode penelitian yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi langsung. Penelitian ini merupakan sumber informasi yang berfungsi sebagai bukti tertulis yang menghemat waktu dan biaya untuk transkrip. Selanjutnya, George (2008) menambahkan bahwa studi pustaka adalah metode penelitian yang melibatkan identifikasi dan penemuan sumber untuk mendapatkan informasi faktual atau pendapat pribadi/ahli dari rumusan masalah yang akan diteliti.

Untuk mengkaji landasan teori dan pendekatan yang digunakan, penulis melakukan studi pustaka sebagai sarana pengumpulan data dari buku dan situs yang memuat informasi serta kajian seputar eskatologi, arketipe, dan analisis semiotika, didukung dengan penelitian terdahulu melalui jurnal-jurnal serupa tentang desain karakter.

3.1.1.2 Observasi

Creswell (2013) menjelaskan observasi sebagai metode dengan keunggulan berupa keterlibatan peneliti secara langsung yang memungkinkan peneliti untuk mencatat/merekam data selagi berjalannya penelitian. Pada umumnya, metode penelitian ini dilakukan dengan partisipan di sebuah laboratorium atau lapangan, tetapi data dapat diperoleh melalui observasi visual untuk memahami karakteristik, tanda, dan makna dari objek yang akan diteliti. Menurut Creswell, metode observasi sangat efektif dalam mengeksplorasi topik-topik dengan tingkat kesulitan yang tinggi atau tidak nyaman untuk didiskusikan dengan secara langsung.

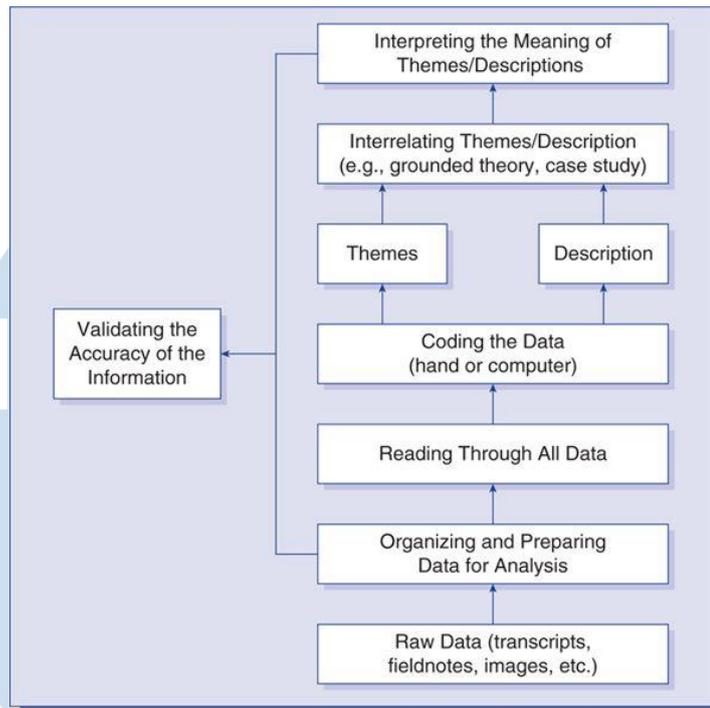
Atas dasar tersebut, penulis melakukan observasi melalui keterlibatan langsung dengan memainkan *video game* Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* dan pengumpulan *screenshot*, rekaman, serta dokumen naratif dan visual seputar 6 (enam) karakter yang dijadikan objek penelitian.

3.1.1.3 Simpulan

Menurut Creswell (2013) dan George (2008), dalam metode kualitatif, hasil dari penelitian dapat berupa kata-kata, gambar, atau simbol non-numerik yang kompleks. Penulisan simpulan dirumuskan dari reduksi dan penyajian kembali perolehan data dari studi pustaka dan observasi, serta pengkajian validitas dari data tersebut ke dalam bentuk laporan tersusun dari hasil analisis.

3.2 Metode Analisis

Penulis melakukan analisis dalam penelitian ini berdasarkan struktur analisis *Data Analysis in Qualitative Research* (Creswell, 2013). Untuk mengkaji data yang diperoleh, penulis melakukan analisis arketipe (*archetype*) untuk menelaah unsur naratif, dilanjutkan dengan analisis semiotika untuk melakukan *breakdown* unsur visual dari desain karakter.



Gambar 3.1 *Data Analysis in Qualitative Research*
Sumber: Creswell (2013)

3.2.1 Tahap Penelitian

Berdasarkan Gambar 3.1, penulis melakukan tahap-tahap penelitian sebagai berikut:

1) *Organize*

Organize adalah tahap pengaturan dan persiapan data untuk dianalisis. Menurut Creswell (2013), pada tahap ini peneliti menulis transkrip dari narasi, memindai materi visual dari literatur yang dibutuhkan, mengetik catatan observasi, menyusun katalog dari materi visual, serta menyortir dan memilah data ke dalam jenis-jenis yang berbeda sesuai dengan sumber informasinya.

2) *Read*

Read adalah tahap untuk membaca seluruh data yang telah diperoleh. Creswell (2013) menjelaskan bahwa pada tahap ini, peneliti mendapatkan kesempatan untuk menelaah literatur yang dipilih. Peneliti mengkaji gagasan-gagasan umum dari perolehan

data, kecenderungan dari gagasan-gagasan tersebut, serta penilaian terhadap kedalaman, kredibilitas, dan kegunaan data tersebut secara keseluruhan. Apabila dibutuhkan, peneliti dapat melakukan penulisan catatan di pinggir transkrip atau dokumen-dokumen hasil observasi.

3) Code

Code, atau *coding*, adalah tahap pengaturan data di mana peneliti menelaah pengambilan data teks atau gambar yang dikumpulkan selama pengumpulan data, mensegmentasi kalimat, paragraf, ataupun gambar ke dalam kategori tersendiri, dan memberi label pada kategori tersebut dengan istilah yang sesuai pada laporan penelitian (Rossman & Ralis dalam Creswell, 2013).

4) Describe

Describe adalah tahap di mana peneliti melakukan analisis atas penyajian informasi yang terperinci tentang objek, tempat, atau peristiwa yang diteliti. Menurut Creswell (2013), analisis ini berguna dalam penulisan kajian deskriptif untuk studi kasus, etnografi (studi sistematis tentang budaya individu), dan penelitian lainnya yang bersifat naratif. Pada tahap ini, peneliti dapat menghubungkan tema-tema ke dalam sebuah alur cerita (narasi) atau mengembangkannya menjadi model teoritis (*grounded theory*).

5) Represent

Represent adalah tahap di mana peneliti mengkaji kembali bagaimana penulisan deskripsi penelitian direpresentasikan ke dalam narasi kualitatif. Pendekatan yang umumnya digunakan adalah uraian naratif yang menyampaikan hasil analisis berupa diskusi tentang kronologi penelitian, deskripsi rinci dari berbagai tema (lengkap dengan sub-tema, ilustrasi spesifik, perspektif dari peneliti lainnya, kutipan), atau kajian dari tema-

tema yang saling berhubungan. Pada tahap ini, *represent* dapat disajikan oleh peneliti menggunakan gambar ataupun tabel dalam penulisan.

6) *Interpret*

Interpret adalah langkah terakhir dalam analisis data meliputi penyusunan interpretasi dalam penelitian kualitatif terhadap temuan atau hasil. Lincoln & Guba (dalam Creswell, 2013) menegaskan bahwa menanyakan apa simpulan (pelajaran) yang didapat akan menangkap esensi dari hal tersebut. Pada tahap ini, interpretasi dapat berupa penafsiran peneliti secara pribadi yang dilandasi oleh pemahaman dalam studi, budaya, serta sejarah yang diketahui oleh peneliti. Interpretasi juga dapat disajikan sebagai simpulan penelitian yang didapat dari perbandingan temuan dengan informasi dari literatur atau teori (studi pustaka).

7) *Validate*

Validate adalah proses yang dilakukan berulang kali dalam tahapan penelitian (sebagaimana terlihat dalam Gambar 3.1), di mana peneliti menguji kajian peneliti terhadap akurasi dan kredibilitasnya. Creswell (2013) menjelaskan bahwa dalam analisis kualitatif, seorang peneliti dimaksudkan memeriksa ketepatan (*validity*) penelitiannya berulang kali dari proses penulisan analisis hingga penarikan kesimpulan.

3.2.2 Objek Penelitian

Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* adalah ekspansi ketiga MMORPG (*massive(ly) multiplayer online role-playing game*) yang dikembangkan dan dibuat oleh Creative Business Unit III, Square Enix. Pada 2 Juli 2019, ekspansi tersebut dirilis secara bersamaan untuk *server* internasional. Sebagai MMORPG, Final Fantasy XIV diharuskan untuk mengimplementasi *update* secara berkala agar pemain tetap tertarik untuk terus bermain dan membayar *subscription*—hal yang tentunya tidak mudah

dipertahankan ketika mempertimbangkan ekspektasi pemain akan hal-hal baru serta popularitas dari *game-game* pendahulunya (Price, 2021).

Final Fantasy XIV (2010) sebetulnya merupakan salah satu MMORPG terburuk dengan dampak finansial yang signifikan terhadap Square Enix. Namun, Final Fantasy XIV: *A Realm Reborn* (2013) berhasil memulihkan kembali kepercayaan *playerbase* mereka dari kegagalan tersebut; hingga ketika Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (2019) dirilis, ia terus meraih sejumlah penghargaan dalam berbagai kategori, di antaranya *The Best Online Game* dari Famitsu Dengeki, *Best Narrative (Honorable Mention)* di IGN, *Best Supporting Character (Emet-Selch)* di RPGFan, dan sebagainya (Square Enix, 2019). Nilai *Metascore* Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* adalah 90/100 untuk PC dan 91/100 untuk Playstation 4 (Metacritic, 2019).

Sebagai MMORPG, Final Fantasy XIV sendiri menghadirkan banyak karakter dengan kiasan dari *game-game* pendahulunya, tetapi ia juga menghadirkan banyak karakter orisinal untuk ekspansi-ekspansi barunya. Pada Februari 2020, sebuah *polling* yang diselenggarakan oleh Nippon Hōsō Kyōkai (NHK) membuktikan bahwa sejumlah karakter dari Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* termasuk di antara karakter-karakter yang paling populer (James, 2021). Pada Desember 2022, sebuah *polling* baru mengenai series Final Fantasy yang diselenggarakan oleh NicoNico menempatkan Final Fantasy XIV sebagai *video game* terbaik dari *franchise* milik perusahaan Square Enix tersebut. Sebagaimana disebut pada paragraf di atas, Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* menghadirkan Emet-Selch—karakter antagonis orisinal yang melampaui karakter-karakter antagonis ikonik lainnya seperti Sephiroth dari Final Fantasy VII (Tolentino, 2022).

3.2.2.1 Terminologi

Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* menggunakan berbagai terminologi yang tidak umum dikenal di luar kalangan para pemainnya. Melalui *Encyclopaedia Eorzea* dan observasi pribadi

penulis secara langsung *in-game*, penulis menguraikan definisi serta etimologi dari istilah-istilah yang digunakan secara umum agar pembahasan-pembahasan selanjutnya lebih mudah dipahami, antara lain sebagai berikut:

1) Warrior of Light

Dalam Final Fantasy XIV, “Warrior of Light” adalah istilah yang untuk mengidentifikasi tokoh utama yang berfungsi sebagai protagonis atau karakter pemain. Sebaliknya, di The First, ia disebut juga dengan sebutan “Warrior of Darkness” yang diasosiasikan dengan arti yang sama: *hero*.

2) Scions of the Seventh Dawn

Scions of the Seventh Dawn adalah nama sebuah organisasi yang bertujuan untuk melindungi masa depan dan kelangsungan dunia mereka.



Gambar 3.2 Scions of the Seventh Dawn di The First
Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

Pada Gambar 3.2, terlihat anggota-anggota Scions of the Seventh Dawn yang menjadi rekan seperjalanan Warrior of Light di The First, yang diurutkan dari kanan ke kiri antara lain: Thancred Waters, Ryne, Y’shtola Rhul, (Warrior of

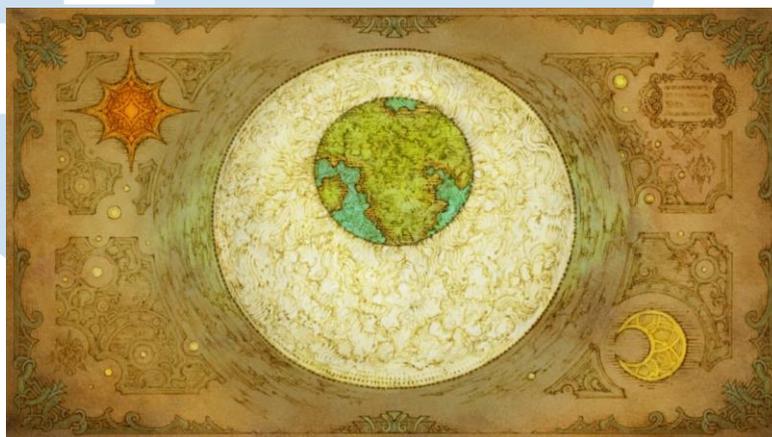
Light), Alphinaud Leveilleur, Alisaie Leveilleur, dan Urianger Augurelt.

3) **The Source, Eorzea**

The Source adalah dunia asal Warrior of Light, karakter protagonis di Final Fantasy XIV. Sementara, Eorzea adalah nama sebuah benua di dunia tersebut.

4) **The First, Norvrandt**

The First adalah dunia pecahan (paralel) dari The Source, dengan setting budaya yang memiliki banyak kemiripan dengan The Source.



Gambar 3.3 Peta Dunia The First

Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

Sementara, Norvrandt adalah nama sebuah benua di The First yang selamat dari *Flood of Light*. Dalam *Shadowbringers*, benua ini terdiri atas wilayah-wilayah yang dinamai Lakeland, Amh Araeng, Kholusia, Il Mheg, The Rak'tika Greatwood, dan The Tempest.

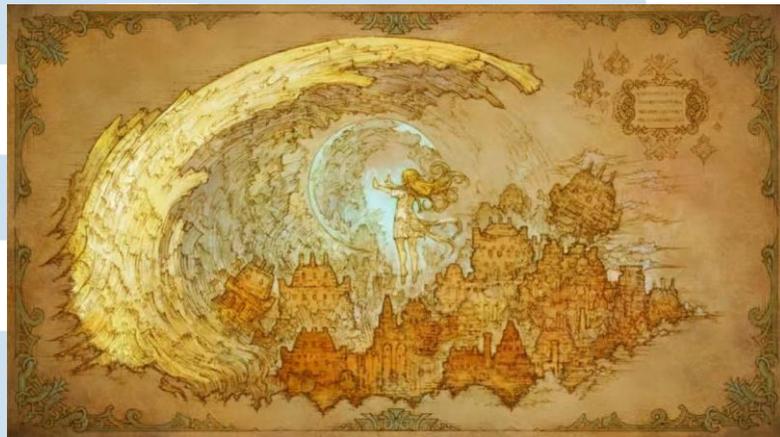
5) **Flood of Light**

Flood of Light adalah peristiwa apokaliptik di The First berupa banjir cahaya yang membekukan semua kehidupan yang dilewatinya menjadi substansi seperti batu berwarna putih. Pada Gambar 3.3, sebagian besar peta tersebut

diilustrasikan dengan warna putih, melambangkan luasnya wilayah di The First yang dirusak banjir tersebut.

6) ***Oracle of Light***

Oracle of Light adalah sesosok gadis yang lahir kembali dari generasi ke generasi dengan nama yang sama di The First, Minfilia.



Gambar 3.4 *Oracle of Light*

Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

Alasan Norvrandt menjadi satu-satunya benua yang selamat dari *Flood of Light* adalah keberadaan *Oracle of Light*, Minfilia, yang menghentikan alur laju banjir apokaliptik tersebut ketika ia pertama kali tiba di dunia tersebut.

7) ***Light***

Dalam Final Fantasy XIV, istilah *light* (cahaya) mengacu kepada kekuatan sihir dengan elemen cahaya yang pada umumnya diasosiasikan dengan kekuatan protagonis.

8) ***Dark, Darkness***

Dalam Final Fantasy XIV, istilah *dark* atau *darkness* mengacu kepada kekuatan sihir dengan elemen gelap yang digunakan dalam berbagai aspek kehidupan di dunia tersebut meskipun pada umumnya ia menjadi kekuatan utama untuk antagonis.

9) ***Crystarium, Kota***

Kota Crystarium adalah sebuah kota yang berada di Lakeland, Norvrandt di The First.



Gambar 3.5 *Concept Art* Kota Crystarium
Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

10) **Crystal Tower**

Crystal Tower adalah sebuah menara yang terbuat dari kristal yang menjulang tinggi menembus langit. Crystal Tower aslinya berasal dari The Source, tetapi Crystal Exarch menggunakan magi untuk memindahkan menara tersebut ke The First dari masa depan.

11) *Crystal*

Dalam Final Fantasy XIV, *crystal* adalah hasil kristalisasi yang terjadi ketika *aether* yang mengalir “dihantam” dengan kekuatan eksternal yang kuat; proses yang dapat terjadi secara alamiah, tetapi juga dapat terjadi pada badan manusia pada situasi-situasi tertentu (*Encyclopaedia Eorzea*, 2016).

12) *Aether*

Dalam Final Fantasy, *aether* mengacu pada “esensi kehidupan” kasat mata yang mengalir pada makhluk apapun dalam dunia tersebut, baik mati ataupun hidup, yang dapat berubah wujud dan bahkan bersifat merusak apabila keseimbangannya terganggu—apabila dijelaskan dengan istilah di dunia nyata, *aether* dapat dibandingkan ke kata “atom”. Dalam Final Fantasy XIV, selain berfungsi sebagai

“esensi kehidupan”, *aether* dapat dibentuk menjadi wujud nyata sebagai kekuatan sihir atau senjata yang disebut dengan *aetheric weapon/blade*.

13) Eulmore, Kota

Kota Eulmore adalah sebuah kota yang berada di atas tebing di pulau Kholusia, Norvrandt di The First.



Gambar 3.6 *Concept Art Kota Eulmore*
Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

14) Sin Eater

Dalam Final Fantasy XIV: *Shadowbringers*, Sin Eater adalah musuh utama yang menjangkiti The First. Sin Eater berwujud monster tanpa akal yang bertindak berdasarkan naluri mereka untuk membunuh makhluk hidup lain untuk menyerap dan mengubah *aether* mereka.



Gambar 3.7 Sin Eater (Kiri) dan Lightwarden (Kanan)
Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

Sin Eater disebut berasal dari transformasi manusia-manusia yang *aether*-nya rusak dilanda *Flood of Light*. Sebagian besar desain dari Sin Eater didominasi warna putih bagaikan malaikat bersayap.

15) Lightwarden

Lightwarden, atau Warden, adalah sesosok Sin Eater yang memimpin atau menjadi titik utama dari perkumpulan Sin Eater lainnya di suatu wilayah.

16) Ascian

Ascian, atau Paragon, dikenal pula dengan sebutan Bringers of Chaos berupa sekte misterius di Final Fantasy XIV yang menyebarkan cara memanggil dewa-dewa dari *aether* yang berbahaya, *primal*. Konon, Ascian adalah orang-orang yang sudah tinggal dari sejak dunia pertama kali berada.

17) Rejoining

Rejoining adalah fenomena bencana yang terjadi setiap The Source menyerap salah satu dunia pecahan (paralel) kembali ke dalamnya dan memicu bencana-bencana lainnya, seperti *Eighth Umbral Calamity*.

18) Sundering

Dalam Final Fantasy XIV: *Shadowbringers*, Emet-Selch—seorang antagonis utama dalam ekspansi tersebut—menjelaskan *sundering* sebagai peristiwa di mana dunia terpecah-belah menjadi 13 (tiga belas) pecahan paralel akibat sebuah peristiwa apokaliptik yang terjadi dari pertempuran Zodiark melawan Hydaelyn.

19) Zodiark

Zodiark adalah entitas supernatural yang menguasai kekuatan kegelapan. Para Ascian menyembah Zodiark sebagai dewa mereka, dan tujuan utama mereka adalah

mengembalikan kekuatannya sehingga ia dapat menghancurkan Hydaelyn.

20) Hydaelyn, Mothercrystal

Hydaelyn, juga disebut sebagai *The Crystal* atau Mothercrystal, diyakini sebagai dewi yang memberkati manusia dengan *the echo* dan *Blessing of Light*.

21) The Echo

Dalam Final Fantasy XIV, *the echo* adalah kemampuan khusus dan langka yang dimiliki oleh beberapa individu berupa kemampuan untuk beresonansi dengan jiwa orang lain—dan melihat masa lalu mereka, meskipun individu tersebut tidak dapat berinteraksi atau mengubahnya—serta mampu berbicara dalam setiap bahasa di dunia.

22) Blessing of Light

Blessing of Light adalah kekuatan berupa berkat yang mencegah terjadinya *aether corruption*.

23) Miqu'te, Ras

Miqu'te adalah salah satu dari sekian banyaknya ras di Final Fantasy XIV, berupa ras manusia bertelinga kucing.

24) Viis, Ras

Viis adalah sebutan di The First untuk Viera, ras manusia bertelinga kelinci yang merupakan salah satu dari sekian banyaknya ras di Final Fantasy XIV.

25) Instanced Dungeon

Dalam Final Fantasy XIV, *instanced dungeon* mengacu pada sebuah *stage* penuh rintangan dan musuh serta *miniboss* untuk dilewati para pemain.

26) Talos

Dalam Final Fantasy XIV, *talos* mengacu pada sesosok *golem* (raksasa) yang dioperasikan menggunakan *aether* di The First.

27) **Night's Blessed**

Night's Blessed adalah nama dari sekelompok penduduk yang tinggal di sebuah desa dalam hutan The Rak'tika Greatwood, Norvrandt di The First.

28) **Ronka**

Ronka adalah nama peradaban kuno di The First, dengan hanya reruntuhan sebagai bukti adanya peradaban mereka.

29) **Amaurot, Kota**

Kota Amaurot adalah sebuah kota ilusi di dasar laut The Tempest yang dibuat oleh Emet-Selch untuk mengenang dunianya yang sudah lama tiada.



Gambar 3.8 *Concept Art* Kota Amaurot di The Tempest
Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

30) **The Final Days**

The Final Days (hari-hari terakhir), sesuai namanya, adalah peristiwa apokaliptik yang melanda dunia Emet-Selch pada masa lalu.

31) **Auracite**

Dalam Final Fantasy XIV, *auracite* adalah nama batu kristal berwarna putih yang dapat menyimpan dan menyerap *aether* ke dalamnya.

3.2.2.2 **Main Scenario Quest dan Worldbuilding**

Main Scenario Quest adalah istilah yang mengacu pada *quest* (misi, atau tugas) utama dengan narasi yang mengisahkan

perkembangan cerita dalam dunia Final Fantasy XIV. Dalam *Shadowbringers*, Final Fantasy XIV membawa pemain ke sebuah dunia di ambang kehancuran yang berkaitan dengan eskatologi Kristen sebagaimana diangkat dalam Kitab Wahyu (*The Book of Revelations*) kepada Yohanes. Menurut Nelva (2019), Final Fantasy XIV diberi kode “*Rapture*” oleh Square Enix ketika ia masih berada dalam pengembangan. Stefon (2022) menjelaskan bahwa dalam studi teologi dan eskatologi Kristen, istilah *rapture* adalah kepercayaan bahwa orang-orang percaya yang hidup maupun yang mati akan naik ke surga untuk bertemu Yesus Kristus pada kedatangan-Nya yang kedua (*The Parousia/Second Coming*).

Oda Banri, *Lead Story Designer* di Final Fantasy XIV, menyebut bahwa ia mendapat inspirasi dari berbagai media dalam penulisan *worldbuilding* untuk game tersebut, termasuk di antaranya buku-buku yang membahas filosofi, ideologi, dan juga teologi (4Gamer, 2021). *Summary Final Fantasy XIV: Shadowbringers* yang dikutip dari situs resminya mengisahkan narasi sebagai berikut:

“Hero becomes villain as the Warrior of Light embraces the dark, and embarks upon an adventure that transcends worlds. ... The realm is left to struggle without its saviors, for they have been beckoned beyond time and space—beckoned to the First. Here a new adventure begins in a world where light ushers all unto oblivion. But hope is not yet lost, for where there is light there is shadow.” (Square Enix, 2019)

Dalam *Shadowbringers*, *setting* dari perjalanan *hero* berada di dunia The First (dunia pertama), salah satu dari tiga belas refleksi (pecahan) dari The Source yang sedang dikonsumsi oleh *Flood of Light*. Metafora akan cahaya dan kegelapan yang umumnya masing-masing ditafsirkan sebagai kebaikan dan kejahatan seakan-akan bertukar peran, sebagaimana terlihat bahwa banjir yang memusnahkan dunia berwarna putih (bercahaya) sebagai berikut:



Gambar 3.9 *Concept Art* untuk *Flood of Light*
Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

Eskatologi Kristen yang diangkat diterjemahkan ke dalam interpretasi yang khas seperti halnya narasi pada *series* Final Fantasy pendahulunya. Pada *Shadowbringers*, inspirasi tersebut terlihat secara spesifik dari *summary* dan bagaimana karakter utama dan rekan-rekannya diberi peran sebagai sekelompok pahlawan yang akan membawa keselamatan ke dunia (*savior, Messiah*).



Gambar 3.10 Karakter-Karakter Utama di Final Fantasy XIV: *Shadowbringers*
Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

3.2.2.3 Karakter

Observasi Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* yang dilakukan penulis terhadap sejumlah karakter-karakter orisinal ekspansi tersebut diutamakan dari bagaimana mereka mengukuhkan posisi protagonis (dalam hal ini, *player character*) sebagai *hero* di *Main Scenario Quest*. Komposisi *The Hero's Journey* atau struktur *turning point* pada *monomyth* dijadikan acuan untuk 6 (enam) karakter yang dipilih sebagai objek penelitian dengan menyeleksi 2 (dua) karakter untuk setiap *act* berdasarkan peran mereka, antara lain sebagai berikut:

1) Karakter 1: Warrior of Light (Player)

Warrior of Light, juga dikenal sebagai Warrior of Darkness saat berada di The First (dunia pertama) pada ekspansi *Shadowbringers*, adalah karakter yang dibuat pemain di Final Fantasy XIV yang berfungsi sebagai protagonis. Warrior of Light adalah istilah yang dipakai berulang dalam seri Final Fantasy; mengacu pada tokoh utama atau karakter pemain. Dalam Final Fantasy XIV, Warrior of Light diwakili dengan seorang Hyur Midlander (ras manusia) laki-laki dalam *cutscenes* dan sebagian besar video *trailer*.



Gambar 3.11 Warrior of Light (Player)
Pada *Shadowbringers*, karakter ini ditampilkan sebagai seorang *dark knight* (kesatria gelap).
Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

2) Karakter 2: Crystal Exarch

Crystal Exarch adalah pemimpin *de facto* bagi orang-orang Crystarium; ia mendapatkan gelarnya karena posisinya dan juga karena transformasi kristal yang terus mengikis sebagian dari tubuhnya. Pada *Shadowbringers*, sosok misterius ini memiliki dan memainkan peran penting dalam petualangan Warrior of Light di masa depan (Square Enix, 2019). Crystal Exarch berusaha memanggil Warrior of Light ke The First melalui *Calling* (pemanggilan/teleportasi ke dunia lain), tetapi akhirnya malah memanggil Scion lainnya dalam proses tersebut. Ketika Warrior of Light akhirnya tiba di The First, Crystal Exarch bertindak sebagai pemandu dan pemimpin untuk para Scion yang mengarahkan upaya mereka dalam mengalahkan para Lightwarden.



Gambar 3.12 Crystal Exarch

Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

3) Karakter 3: Tesleen, the Forgiven

Tesleen awalnya adalah manusia, seorang pengasuh yang tinggal di Inn at Journey's Head. Namun, takdir malang menimpa Tesleen ketika sebuah insiden mengubahnya menjadi salah satu monster yang menjangkiti The First, yaitu Sin Eater. Selagi mencari Lightwarden pertama di

Holminster Switch, Warrior of Light terpaksa menghadapi Tesleen, the Forgiven dan mengalahkannya.



Gambar 3.13 Tesleen

Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)



Gambar 3.14 Tesleen, the Forgiven (Kanan)

Tesleen, the Forgiven adalah sosok transformasi Tesleen menjadi Sin Eater.

Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

4) Karakter 4: Innocence

The Lightwarden, Innocence adalah transformasi terakhir dari Vauthry, walikota yang membiarkan rakyatnya hidup dalam kota distopia yang dipenuhi kemewahan dan kebahagiaan sebelum dunia berakhir—pada awalnya, ia adalah seorang manusia, sama seperti Tesleen.



Gambar 3.15 Innocence

Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

Namun, Vauthry telah menyatu dengan *aether* (esensi) Sin Eater meski dilahirkan oleh orang tua yang merupakan manusia biasa. Sebagai Innocence, Vauthry bersikeras bahwa dirinya adalah entitas transenden.



Gambar 3.16 Vauthry

Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

5) Karakter 5: Emet-Selch

Emet-Selch juga dikenal dengan nama aslinya Hades dan sosok Solus zos Galvus. Ia adalah seorang Ascian (kata yang berarti “tanpa bayangan”, sosok antagonis di Final Fantasy XIV), yang berupaya mewujudkan *Rejoining*, yaitu peristiwa penghancuran satu dunia untuk digabungkan dengan dunia lainnya.



Gambar 3.17 Emet-Selch

Emet-Selch mengungkapkan bahwa selama ini, ia telah menguji Warrior dan para Scion untuk melihat apakah Warrior of Light dapat dijadikan *ally*.

Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

Emet-Selch terus menjadi pengamat netral hingga waktu di mana Warrior of Light gagal menahan cahaya berbagai Lightwarden yang terkumpul di dalam badannya. Identitas Emet-Selch yang asli adalah musuh terakhir yang harus dikalahkan dalam Final Fantasy XIV: *Shadowbringers*, Hades.



Gambar 3.18 Hades

Sumber: Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

6) Karakter 6: Warrior of Light (Elidibus)

Warrior of Light (Elidibus) adalah transformasi akhir dari Elidibus, seorang Ascian berjubah putih yang mengaku sebagai utusan dari "dewa yang sesungguhnya".



Gambar 3.19 Elidibus sebagai Ardbert

Pada *patch* 5.3, Elidibus menggunakan sosok Ardbert, salah satu dari Warrior of Light di *The First* yang sudah meninggal.

Sumber: *Final Fantasy XIV: Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

Elidibus adalah sosok tertutup dan penuh teka-teki yang berperan sebagai penjaga keseimbangan antara *light* (cahaya) dan *darkness* (kegelapan). Elidibus mampu memasuki orang lain dan dapat berubah ke dalam berbagai bentuk.



Gambar 3.20 Elidibus sebagai Warrior of Light (Elidibus)

Dalam *Shadowbringers* (*patch* 5.0), setelah kekalahan Emet-Selch (Hades), Elidibus adalah musuh terakhir kedua (*true final boss*) yang menandai akhir dari ekspansi tersebut di *patch* 5.3.

Sumber: *Final Fantasy XIV: Shadowbringers* (Square Enix, 2019)

3.2.3 Proses Analisis

Penulis memulai penelitian dengan melakukan studi pustaka tentang eskatologi, terutama mengenai eskatologi Kristen dalam budaya populer pada buku *Dread and Hope: Christian Eschatology and Pop Culture* oleh

Joshua Wise. Selanjutnya, penulis menemukan keterkaitan eskatologi dan mitos, yang dikatakan oleh Campbell (1949) sebagai permulaan dari struktur *The Hero's Journey* dan pendekatan arketipe (*archetype*). Untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang desain karakter dan proses perancangannya, penulis merujuk pada buku *Creative Character Design* oleh Bryan Tillman, di mana penulis menemukan bahwa komposisi desain karakter didasarkan atas 2 (dua) unsur: naratif dan visual.

Kemudian, sebagaimana diuraikan sebelumnya, penulis melakukan penelitian terdahulu untuk mengetahui validitas dari landasan teori yang dipilih, dilanjutkan dengan penelitian melalui observasi langsung untuk perolehan data *in-game* dalam *Final Fantasy XIV: Shadowbringers* menggunakan fitur *New Game+*, yaitu sistem untuk memainkan kembali *Main Scenario Quest* dari awal ekspansi yang dituju. Selanjutnya, penulis memilah dan mengkategorikan narasi visual *Shadowbringers* ke dalam *Act One*, *Act Two Part One* dan *Part Two*, dan *Act Three* sebelum memilih 6 (enam) karakter yang akan dianalisis. Untuk melakukan analisis, penelitian ini disegmentasikan ke dalam 2 (dua) bagian sebagai berikut:

1) Analisis Arketipe

Untuk analisis arketipe, landasan teori yang dijadikan rujukan adalah 8 *Character Archetypes* yang ditulis oleh Christopher Vogler dalam buku *The Writers Journey: Mythic Structure for Writers* untuk menelaah unsur naratif di desain karakter pada *Final Fantasy XIV: Shadowbringers* yang mengandung mitos mengenai eskatologi. Pada Tabel 3.1, penulis melakukan *coding* untuk mendalami fleksibilitas fungsi dari arketipe-arketipe yang akan dibahas, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Analisis Arketipe: *Psychological Function* dan *Dramatic Function*

Arketipe	<i>Psychological Function</i>	<i>Dramatic Function</i>
<i>Hero</i>	Representasi ego	<i>Audience</i>

	manusia, <i>the Self</i> (salah satu <i>archetype</i> menurut Carl G. Jung), pencarian identitas diri	<i>identification (a window into the story), growth, action, sacrifice, dealing with death</i>
<i>Mentor: Wise Old Man or Woman</i>	Representasi <i>the Self</i> , pembimbing, <i>role model</i> , figuratif dari peran orang tua	<i>Teaching, gift-giving, inventor, the Hero's conscience, motivation, planting, sexual initiation</i>
<i>Threshold Guardian</i>	Representasi dari berbagai <i>neuroses</i> (kegelisahan), rintangan	<i>Testing</i>
<i>Herald</i>	Representasi dari <i>call for change</i> (perubahan, undangan untuk berubah)	<i>Motivation</i>
<i>Shapeshifter</i>	Representasi energi <i>the Animus</i> dan <i>Anima, projection</i> , ide-ide yang bertentangan	<i>Doubt, suspense, femme fatale, hommes fatale</i>
<i>Shadow</i>	Representasi perasaan yang tersembunyi, trauma yang dalam, rasa bersalah, <i>psychoses</i> , sisi destruktif	<i>Challenge, conflict, life-threatening situation</i>

<i>Ally</i>	Representasi sisi yang tidak diekspresikan atau dipakai oleh seorang individu, hubungan intrapersonal, sahabat	<i>Audience character, introduction to the special world, company, protection, helping</i>
<i>Trickster</i>	Representasi humor, energi kenakalan atau kelucuan, kelicikan atau kemunafikan, transformasi	<i>Comic relief, trickery, deceit</i>

Sumber: Vogler (2007)

Pada Tabel 3.2, penulis melanjutkan *coding* tersebut dengan menguraikan beberapa kemungkinan type atau variety yang ada dalam arketipe-arketipe yang telah dijabarkan sebelumnya, sebagai berikut:

Tabel 3.2 Analisis Arketipe: *Types or Varieties*

Arketipe	<i>Types or Varieties</i>
<i>Hero</i>	<i>Willing & Unwilling Hero, Anti-Hero, Group-oriented Hero, Loner Hero, Catalyst Hero, dsb.</i>
<i>Mentor: Wise Old Man or Woman</i>	<i>Dark Mentor, Fallen Mentor, Continuing Mentor, Multiple Mentors, Comic Mentors, Shaman, dsb.</i>
<i>Threshold Guardian</i>	<i>Borger Guards, Sentinels, Night Watchmenn, Lookouts, Bodyguards, Bandidos, Editors, Doormen, Bouncers, Entrance Examiners, bangunan, binatang, alam (semesta), dsb.</i>
<i>Herald</i>	<i>Positive, Negative, Neutral Figure, Villain, Emissary, dsb.</i>

<i>Shapeshifter</i>	<i>Shapeshifter</i> memiliki <i>mask</i> (topeng, dalam hal ini berarti fleksibilitas) yang beragam, sehingga umumnya dapat memiliki berbagai <i>type</i> atau <i>variety</i> dari arketipe lain
<i>Shadow</i>	Seperti halnya <i>Shapeshifter</i> , arketipe <i>Shadow</i> memiliki <i>mask</i> yang dapat dikombinasikan dengan arketipe lainnya
<i>Ally</i>	<i>Assistant</i> , <i>Animal</i> , <i>Sidekicks</i> , <i>Guardian</i> , <i>Imaginary Friend</i> , <i>The Grateful Dead</i> , <i>Helpful Servants</i> , dsb.
<i>Trickster</i>	<i>Trickster Hero</i>

Sumber: Vogler (2007)

Kemudian, penulis menyusun kerangka analisis dalam 2 (dua) segmentasi pada Tabel 3.3 dan Tabel 3.4, sebagai berikut:

Tabel 3.3 *Outline Analisis 5W1H dari Desain Karakter*

Who?
Siapa karakter tersebut...
What?
Apa peran karakter tersebut dalam dunianya...
When?
Kapan cerita tersebut terjadi...
Where?
Di mana karakter tersebut berada...
Why?
Mengapa karakter tersebut ada dalam cerita...
How?
Bagaimana karakter tersebut akan melakukan apa yang harus ia lakukan...

Sumber: Tillman (2011)

Tabel 3.4 *Outline Analisis Arketipe dari Desain Karakter*

Arketipe	Analisis Fungsi Naratif
-----------------	--------------------------------

Jenis arketipe...	Psychological Function: Fungsi psikologis dari karakter tersebut...
	Dramatic Function: Fungsi dramatis dari karakter tersebut...
	Types, Varieties: Analisis tipe/variasi dari karakter tersebut...

2) Analisis Semiotika

Untuk analisis semiotika, penulis menggunakan studi semiotika visual Roland Barthes sesuai panduan dari buku *Visible Signs (Second Edition): An Introduction to Semiotics in the Visual Arts* oleh Davis Crow yang didukung dengan *The SAGE Handbook of Visual Research Methods* oleh Eric Margolis dan Luc Pauwels, serta *A Dictionary of Symbols* oleh J. E. Circlot dan berbagai ensiklopedia/thesaurus lainnya. Penulis akan menyajikan hasil analisis semiotika dalam bentuk tabel (*breakdown*) dengan 4 (empat) segmentasi, yang dicontohkan dengan *outline* analisis sebagai berikut:

Tabel 3.5 *Outline Analisis Signifier dan Signified* dari Desain Karakter

No.	Signifier	Signified	Sign
	Signifier A dari objek analisis...	Signified A dari objek analisis...	Sign A
	Signifier B dari objek analisis...	Signified B dari objek analisis...	Sign B
	Signifier C dari objek analisis...	Signified C dari objek analisis...	Sign C

Tabel 3.6 *Outline Analisis Makna Denotasi* dari Desain Karakter

Denotasi

Denotasi A Deskripsi denotatif dari A...	Definisi dari (Nama Kamus/Ensiklopedia)...
Denotasi B Deskripsi denotatif dari B...	Definisi dari (Sumber)...
Denotasi C Deskripsi denotatif dari C...	

Tabel 3.7 *Outline Analisis Makna Konotasi dari Desain Karakter*

Konotasi
Deskripsi konotatif dari objek analisis berupa kalimat atau paragraf...

Tabel 3.8 *Outline Analisis Mitos dari Desain Karakter*

Mitos
Deskripsi mitos dari objek analisis berupa kalimat atau paragraf...

Dari analisis yang telah dilakukan, penulis akan menyusun penarikan kesimpulan berupa penulisan korelasi dan mitos eskatologis yang ditemukan dalam desain karakter yang ditelaah dari kedua analisis yang dilakukan. Untuk mengakhiri penelitian, penulis akan menutup laporan dengan penulisan saran.

