

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Dari *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games* (Bosman, 2019), *Dread and Hope: Christian Eschatology and Pop Culture* (Wise, 2022), dan sejumlah studi literatur lain yang telah dilakukan selama proses analisis, penulis menemukan bahwa eskatologi adalah tema yang muncul berulang kali pada narasi dalam media populer seperti *video game* serta motif-motif visual pada desain karakter. Dari *The Hero's Journey*, penulis mempelajari bagaimana mitos diketahui dalam ketidaksadaran kolektif pada berbagai komunitas dan kebudayaan—termasuk mitos eskatologis. Kajian *8 Character Archetypes* (Vogler, 2007) dan *Creative Character Design* (Tillman, 2011) lalu menjadi landasan pendukung dalam proses membedah dasar-dasar konseptualisasi yang kreatif dalam perancangan karakter secara narasi dan visual, sebelum dilanjutkan dengan pembacaan simbolisme dalam desain melalui analisis semiotika.

Dalam *Final Fantasy XIV: Shadowbringers*, penulis menemukan bahwa eskatologi menjadi inspirasi yang signifikan dalam desain narasi dan visual karakter dalam ekspansi berdasarkan analisis arketipe dan analisis semiotika yang telah diuraikan. Struktur *The Hero's Journey* sendiri memiliki keterkaitan yang tinggi dengan komponen-komponen yang mendeskripsikan mitos eskatologis atau genre kesusastaan apokaliptik pada *video game*, tidak terkecuali desain narasi dalam *Final Fantasy XIV: Shadowbringers*—di mana penulis menyimpulkan hasil analisis secara keseluruhan representasi mitos pada setiap karakter yang dijadikan objek penelitian sebagai berikut: (1) Warrior of Light (Player) sebagai *hero* adalah simbolisme dari mitos kehadiran seorang *messiah* pada akhir zaman, (2) Crystal Exarch (G'raha Tia) sebagai seorang *herald* yang membawa berita apokaliptik memiliki korelasi terhadap representasi pewahyuan dalam genre apokaliptik mengenai *faith* dan *reincarnation*, (3) Tesleen, the Forgiven memberi interpretasi yang kreatif dari *judgment* dan *resurrection* yang tragis sesuai dengan

*worldbuilding*, (4) Innocence (Vauthry) memiliki desain yang konvensional, tetapi juga kreatif dari *spiritual ascension*, *resurrection*, serta unsur *human evil* yang mendorong terjadinya kiamat pada sebuah dunia, (5) Emet-Selch (Hades) adalah karakter yang merepresentasikan dengan baik keberadaan *hell*, ide-ide seperti *final judgment* beserta *immortality*, dan (6) Warrior of Light (Elidibus) yang dihadirkan sebagai *anti-hero* memiliki keterkaitan yang kuat dengan *fake messiah*, pemicu peristiwa yang disebut *the collapse of all things* pada mitos eskatologis dalam budaya populer.

Ketika *Mythologies* (Barthes, 1972), *Creative Character Design*, dan sejumlah wawancara dengan *developer* dikaji kembali untuk menelaah validitas hasil penelitian, penulis menyadari bahwa korelasi desain karakter terhadap mitos yang tersirat dapat dimaknai secara sadar atau tidak sadar berdasarkan kebudayaan lama dan baru serta budaya populer kontemporer yang diketahui oleh audiens yang dituju. Dalam Final Fantasy XIV: *Shadowbringers*, implikasi mitos eskatologis simbolis dalam penulisan karakterisasi dan perancangan estetika desain karakternya yang telah berhasil meraih berbagai nominasi dan penghargaan dapat dikatakan sebagai amalgamasi (penggabungan) beragam unsur budaya, sebagaimana terlihat dari inspirasi penulisan *worldbuilding* untuk ekspansi tersebut, yaitu: buku-buku seputar teologi, filsafat, dan ideologi.

Namun, Final Fantasy XIV: *Shadowbringers* tentu tidak luput dari misinterpretasi yang kemungkinan terjadi apabila *recipient* untuk ekspansi tersebut tidak menemukan *relatability* yang signifikan terhadap unsur narasi ataupun visual yang disajikan. Melalui Oda (dalam Nobu, 2021), Ishikawa (dalam Mejia, 2019), serta korelasi mitos eskatologis yang dideskripsikan pada hasil analisis, penulis menyimpulkan bahwa hal tersebut adalah salah satu alasan mengapa penulisan *lore* untuk *worldbuilding* dalam *video game* sebaiknya mengambil inspirasi dari berbagai literatur dengan relevansi yang sesuai—tidak terkecuali dalam penulisan mitos eskatologis pada desain karakter pada sebuah *setting* fantasi.

## 5.2 Saran

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual dapat melakukan skripsi atau kajian berupa analisis terhadap komponen dan variabel yang membangun sebuah desain dari hal-hal yang umum seperti iklan dan poster untuk *branding* hingga desain karakter dan *transmedia storytelling* untuk sebuah media interaktif berupa *video game*, tetapi penulis menyadari bagaimana penulisan kajian/skripsi tidak memiliki peminat sebanyak perancangan karya tugas akhir. Maka, tentunya penting untuk meneliti validitas tinjauan pustaka yang akan dipakai sebagai penelitian terdahulu sebelum memutuskan untuk mengambil skripsi menggunakan teori-teori analisis tertentu. Penulis juga menyadari bagaimana pentingnya urutan penjabaran dalam proses analisis, penyajian argumen yang sesuai dalam menyampaikan hasil analisis, serta perencanaan waktu yang matang dalam penulisan kajian yang terstruktur.

Untuk itu, penulis menyampaikan saran bagi peneliti atau mahasiswa lainnya yang kelak akan mengambil topik yang serupa melalui pengalaman penulis dan rekan-rekan mahasiswa lainnya dalam proses penelitian, antara lain sebagai berikut:

- 1) Latar Belakang, Rumusan, Batasan Masalah, Tujuan, dan Manfaat Skripsi sebaiknya disusun di tahap awal dilengkapi dengan data yang komprehensif, masalah atau fenomena sebaiknya bersifat *solid*, dan urgensi dari fenomena tersebut sebaiknya tidak bersifat *seasonal* atau hanya sekadar hal-hal yang disukai sementara tanpa riset terlebih dahulu.
- 2) Pertanyaan Penelitian disarankan untuk memiliki tujuan yang mengerucut ke bawah, spesifik terhadap permasalahan yang akan dianalisis.
- 3) Penelitian Terdahulu dilakukan berdasarkan penelitian yang serupa, diprioritaskan untuk memilah teori yang akan dijadikan landasan dasar pemikiran dalam penelitian.

- 4) Objek Penelitian yang dipilih sesuai dengan minat, keahlian, dan ketersediaan literatur serta narasumber yang dapat dijangkau untuk pengerjaan yang efisien.
- 5) Proses Analisis dilakukan dengan fleksibilitas dan rasa keingintahuan akan ilmu-ilmu baru; peneliti baiknya senantiasa aktif serta berpikir kritis dalam melakukan evaluasi terhadap kajian yang ditulisnya dengan memperhatikan validitas data penelitian.

