



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video Game atau permainan grafis merupakan salah satu hiburan yang cukup digemari oleh khalayak luas sejak awal kemunculannya di Indonesia pada tahun 2001. Kwan (dalam Perdana, 2013) menyatakan bahwa ada setidaknya enam (6) faktor yang melatari seseorang bermain *game*, salah satunya adalah daya tarik elemen *game*. Agustin (2017) menyatakan bahwa karakter merupakan elemen *game* yang cukup penting dalam suatu *game*, karena suatu karakter dapat menjadi ikon *marketing game*, memperkuat cerita dalam *game*, dan merepresentasikan pemain dalam mempererat hubungan pemain dengan setiap aspek permainan.

Dari sembilan macam genre *game*, Lemmens dan Hendrik (2016) menemukan genre permainan yang paling banyak diminati adalah genre *shooter*, sebesar 18,6% dari total 2.438 responden penelitian. Data harian dari Gamesight (2023) mencatat bahwa salah satu *shooter game* yang secara konsisten berada di 10 besar paling dimainkan adalah *Overwatch 2*, *game* di bawah naungan *Blizzard Entertainment* yang baru-baru ini dirilis untuk menggantikan *Overwatch* pertama. Hal yang membedakan *Overwatch* dan *Overwatch 2* terletak pada pengadaan sistem *battlepass* yang merupakan fitur umum dalam *online game*, umumnya *battlepass* memberikan berbagai *item game* gratis bagi para pemain sesuai level *battlepass* yang telah mereka raih melalui *in-game challenge*. Sistem *battlepass* tersebut yang disebut sebagai *season pass* dalam *Overwatch 2* memiliki dua macam kategori, yaitu *free* dan *premium*, kategori *premium* menawarkan lebih banyak *item* yang bisa didapatkan pemain setelah membayar sebesar 1000 *Overwatch Coins* (setara Rp 153.000,-), salah satu *itemnya* termasuk *skin* karakter-karakter di dalamnya.

Skin merupakan sebuah desain karakter yang dapat mengubah estetika dan penampilan *hero* tanpa memengaruhi alur permainan. Overwatch 2 menawarkan *skin* para *hero* dengan tema spesifik setiap *season pass*-nya, *season* terbarunya saat ini, *season 3*, bertema *Asian Mythology*. Tema *Asian mythology* yang diusung oleh Overwatch 2 memberikan penampilan baru kepada empat (4) *hero Overwatch* berbeda, diantaranya Kiriko dengan *skin Amaterasu* dari Mitologi Jepang, Junkrat dengan *skin Hong Hai Er* dari kebudayaan Cina, Reaper dengan *skin Chasa Reaper* dari kepercayaan Korea, dan Moira dengan *skin Demon Queen* dari mitologi Indonesia.

Pilihan *Blizzard Entertainment* untuk memakai kebudayaan Indonesia pada jajaran *skin hero* mereka dalam tema mitologi Asia telah menarik perhatian penulis. Hal ini menandakan bahwa kebudayaan Asia, salah satunya mitologi asal Indonesia, sudah mulai lebih diperhatikan oleh para pelaku bidang *game* dari negara-negara di luar Asia, terutama penerapannya dalam penampilan karakter sesuai mitologi atau budaya dari negara yang diangkat. Selain itu, penulis mendapati beberapa respon dari pengguna internet yang cukup bervariasi terhadap penampilan *skin* para *hero Overwatch 2* bertema *Asian Mythology* ini, seperti bagaimana desain *skin* tersebut dapat membentuk sebuah kesadaran dan kemunculan stereotipe baik maupun buruk dalam merepresentasikan mitologi beberapa negara benua Asia. Dengan adanya fakta tersebut, penulis mengajukan pengkajian untuk memaknai visual *skin hero season 3 pass* sebagai mitologi negara Asia, yaitu Chasa Reaper dari Korea, Hong Hai Er dari Cina, Amaterasu dari Jepang, dan Demon Queen dari Indonesia, beserta kaitannya dengan latar belakang setiap *hero* yang memiliki *skin* bertema *Asian Mythology*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis dapat menarik rumusan masalah seperti berikut.

1. Apakah desain *skin* karakter bertema *Asian Mythology* milik Overwatch 2 dapat dikaitkan dengan mitologi negara Asia yang direpresentasikannya?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pun telah penulis tetapkan agar proses penelitian dapat berjalan dengan lebih fokus dan spesifik. Adapun batasan topik yang penulis tetapkan, yakni objek kajian terbatas pada karakter-karakter yang mendapatkan *skin* bertema *Asian Mythology* sebagai berikut.

1. Karakter Kiriko, *skin* Amaterasu, dan aksesoris terkait *skin* tersebut.
2. Karakter Reaper, *skin* Chasa Reaper, dan aksesoris terkait *skin* tersebut.
3. Karakter Junkrat, *skin* Hong Hai Er, dan aksesoris terkait *skin* tersebut.
4. Karakter Moira, *skin* Demon Queen, dan aksesoris terkait *skin* tersebut.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, penulis bertujuan untuk mengkaji pemaknaan visual *skin hero season 3 pass* yang mengangkat mitologi negara dalam benua Asia, diantaranya Chasa Reaper dari Korea, Hong Hai Er dari Cina, Amaterasu/Shinto Goddess dari Jepang, dan Demon Queen dari Indonesia beserta kaitannya dengan latar belakang setiap *hero* yang memiliki *skin* tema *Asian Mythology*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Melalui analisis ini, penulis bertujuan agar hasil analisis dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya beberapa pihak di bawah ini.

1. Bagi penulis

Penulis berkesempatan untuk menerapkan ilmu desain grafis dan ilmu desain *game*, terutama seluruh pengetahuan terkait desain karakter. Selain itu, penulis dapat mengasah kemampuan analisis dan berpikir kritis melalui proses yang akan dilakukan. Penulis pun mendapatkan kesempatan untuk mempelajari dan memahami lebih jauh terkait mitologi negara Asia, lebih tepatnya Indonesia, Korea, Cina, dan Jepang, beserta penerapan beberapa kebudayaan dan mitologi ke dalam desain karakter.

2. Bagi orang lain

Orang-orang yang mengakses dan membaca karya ilmiah ini dapat menambah pengetahuan mengenai desain, terutama pada bidang desain karakter *game*. Diluar ilmu desain karakter *game*, orang lain turut dapat mempelajari hal-hal tentang mitologi Asia, termasuk milik Indonesia, beserta representasi mitologi dan budaya Asia ke dalam sebuah karakter yang sudah memiliki latar belakangnya sendiri. Tidak menutup kesempatan pula untuk para pembaca memberi masukan dan pendapatnya sendiri terkait desain para *skin* karakter bertema *Asian Mythology* dalam *Overwatch 2*.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Hasil analisis ini dapat bermanfaat bagi para mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara yang ingin melakukan pembelajaran terlebih dan penelitian serupa, terutama mengenai desain karakter *game* yang berkaitan dengan kebudayaan terkhususnya mengenai mitologi negara Asia, lebih tepatnya Indonesia, Korea, Jepang, dan Cina. Selain itu, hasil analisis ini pun bisa menjadi referensi penerapan sebuah kebudayaan ke dalam sebuah karakter yang memiliki latar belakang sendiri melalui desain karakter.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA