



### **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 III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan metode *hybrid* atau campuran. Penulis melaksanakan *in-depth interview* dan observasi untuk mengetahui seluk-beluk terhadap desain karakter dan kaitannya dengan kebudayaan, beserta wawancara berfungsi untuk mendapatkan informasi terkait desain karakter dari para ahli yang tidak dapat penulis temukan sebelumnya melalui kajian teori. Observasi penelitian ini dilakukan untuk melihat dan mempelajari penerapan desain *skin* karakter dalam *game* Overwatch secara langsung. Selain itu, *focus group discussion* (FGD) dan kuesioner *online* dilakukan dalam prosesnya sebagai *insight* berlebih, pendapat, dan sudut pandang audiens terhadap subjek penelitian.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Creswell (2014) mengatakan bahwa metode penelitian kualitatif berpaku pada pengambilan data berupa teks atau bergambar, memiliki langkah-langkah tertentu dalam analisis data, serta memiliki variatif pertanyaan dan target tergantung topik penelitian yang dipelajari oleh peneliti. Penulis menggunakan metode penelitian *in-depth interview*, *focus group discussion*, dan observasi langsung. *In-depth interview* dilaksanakan dengan tujuan mendapatkan gambaran desain karakter dan kebudayaannya secara umum, serta secara khusus dalam studio *game* atau studio kreatif di Indonesia. Kemudian, *focus group discussion* (FGD) bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pendapat mengenai desain karakter dan kaitannya dengan kebudayaan, beserta melaksanakan diskusi untuk mendapatkan *insight* berlebih dari para peserta FGD. Akhirnya, penulis melakukan observasi langsung untuk memperdalam pengetahuan tentang desain *skin* karakter objek penelitian dan penerapan kebudayaan yang diangkat oleh setiap desain *skin* karakter dalam *video game* Overwatch 2.

### 3.1.1.1 Interview

Menurut Gulo (2002), *in-depth interview* atau wawancara merupakan bentuk komunikasi peneliti kepada responden secara langsung yang bertujuan untuk menangkap pemahaman atau ide responden, serta mendapatkan sumber data terkait topik penelitian. Penulis melakukan *in-depth interview* untuk mendapatkan *insight* berlebih dan pendapat narasumber terkait topik desain karakter dan kaitannya dengan kebudayaan. Wawancara dilakukan di hari Kamis, 9 Maret 2023 lewat *Zoom meetings* terhadap Yosi Rondonuwu, seorang *game artist* di GameChanger Studio, untuk mendapatkan *insight* tentang membuat ilustrasi, mendesain aset *game*, dan alur pengerjaan desain aset di studio *game* termasuk diantaranya desain karakter. Kemudian, penulis mewawancarai Rifqi Ramdhani, seorang *senior character designer* di Metanesia Telkom Indonesia, pada hari Jum'at, 10 Maret 2023 melalui *Discord video call* untuk menambah *insight* terkait *character design* secara umum dan pengalaman Rifqi dalam mendesain *outfit* baru bagi sebuah karakter. Selanjutnya pada hari Jum'at, 17 Maret 2023 via *Google Meet video call*, penulis melakukan wawancara kepada M. Raswan Orizka terkait pengalaman dan alur pengerjaan desain karakter di GameChanger Studio, karena Raswan merupakan *lead artist* GameChanger Studio yang memiliki gaya ilustrasi unik dalam seri *game* My Lovely Family. Kemudian, wawancara terakhir dilakukan bersama Dio Mahesa, seorang *senior game artist* di Toge Productions, pada hari Senin, 20 Maret 2023 lewat *Zoom Meetings* untuk mengetahui pengetahuan lebih dalam tentang desain karakter dan pengalaman Dio setelah menjadi *chracter designer* sejak tahun 2015 di berbagai bidang kreatif.

#### 1) Interview kepada Yosi Rondonuwu

Yosi Rondonuwu atau yang lebih familiar dikenal sebagai Yozhman adalah seorang *game artist* di sebuah studio *game*

ternama, yaitu GameChanger studio. Yosi sendiri merupakan lulusan Desain Komunikasi Visual peminatan Animasi yang menjadi *environment artist* untuk proyek Tugas Akhir film animasi “Ara”. Film animasi “Ara” pun memiliki basis budaya di Kalimantan, sehingga Yosi memiliki pengalaman dalam *researching* terkait kebudayaan Indonesia untuk kepentingan mendesain aset *game*. Film animasi “Ara” yang dahulu menjadi proyek Yosi pun mengangkat salah satu tema spesifik suatu kebudayaan, yaitu ritual penyembuhan dalam suku Dayak.



Gambar 3.1 Foto bersama penulis dengan Yosi Rondonuwu

Menurut Yosi, desain karakter dimulai dari riset dan konsep yang akan diangkat sebelum berangkat ke proses teknis (seperti visual dan pembangunan karakter), karena sebuah konsep karakter akan menjadi dasar dan hal yang diingat oleh para audiens nantinya. Riset tersebut termasuk diantaranya referensi, riset baju tradisional suatu budaya, ketentuan khusus budaya tersebut, dan peristiwa yang terjadi di lingkup sekitar budaya.

Dalam proses riset, umumnya seorang desainer karakter memantapkan dan mengolah data yang berasal dari akses internet. Wawancara akan dilakukan apabila diperlukan saja, misalkan ketika data yang dibutuhkan tidak tersedia di internet ataupun buku-buku. Di studio *game* sendiri, biasanya konsep dan latar belakang sebuah karakter sudah dibicarakan terlebih

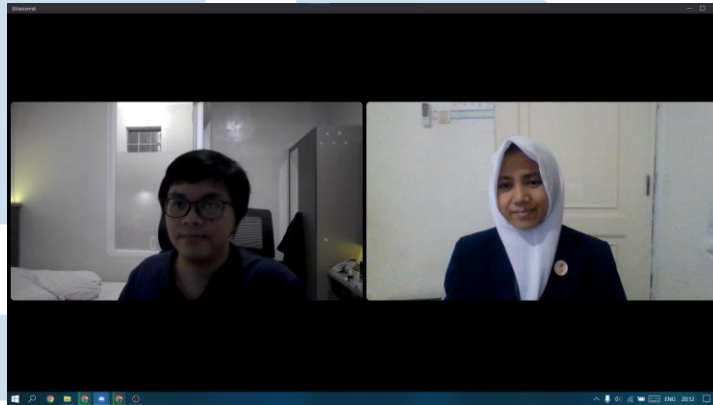
dahulu oleh *art director/lead game artist* bersama *writer/narrative designer* agar tidak melenceng dari cerita utama sebuah *game*, film, atau karya naratif lainnya.

Kesulitan utama yang kerap dialami oleh Yosi adalah menyesuaikan konsep desain karakter atau aset *game* lainnya dengan pilar desain *game* yang ditetapkan oleh *game director*. *Game director* menetapkan pilar desain *game* yang menjadi konsep keseluruhan *game* dan panduan bagi para *developer* dan *artist*, seperti *feel*, estetika, dan alur sebuah *game*. Yosi telah mengalami dan mengamati kesulitan penyesuaian konsep dengan pilar desain *game*, contoh yang Yosi berikan adalah ketika konsep desain sudah hampir sesuai dengan pilar desain, tetapi saat dilihat lagi, desainnya kurang cocok dengan konsep keseluruhan *game* yang dibuat sehingga Yosi perlu melakukan riset dan *concepting* kembali. Hasil dari riset dan *concepting* kembali yang telah dilakukan pun kembali mengalami *back-to-back process* sampai titik tengahnya ditemukan oleh kedua belah pihak.

## 2) **Interview kepada Rifqi Ramdhani**

Rifqi Ramdhani, atau dikenal sebagai *artofreeves* di media sosial, kini sedang meniti karir di Telkom Indonesia, tepatnya di Metanesia Telkom sebagai *Senior Character Designer*. Perjalanan Rifqi untuk memulai karirnya sebagai *character designer* diikuti dengan keikutsertaannya di studio kreatif dalam berbagai bidang, yakni studio *game*, *freelance*, studio multimedia, dan studio kreatif berbasis edukasi. Rifqi berpengalaman mendesain karakter untuk beberapa studio tersebut, sehingga penulis mendapatkan *insight* berlebih terhadap desain karakter pada sesi wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2023 pukul 19.00 hingga 20.34 WIB. Rifqi pun memberikan beberapa buku referensi dan nama

desainer yang menjadi media pembelajarannya di karir *character design* kepada penulis, yang kemudian menjadi referensi bagi penulis untuk laporan skripsi ini.



Gambar 3.2 Foto bersama penulis dengan Rifqi Ramdhani

Selama Rifqi bekerja di Telkom Indonesia, Rifqi bertugas untuk membuat desain *outfit* bertema hari raya lokal atau tren di Indonesia untuk avatar pengguna di Metanesia Telkom. Beberapa tema *outfit* yang telah Rifqi kerjakan diantaranya adalah tema hari raya Idul Fitri, hari raya Tahun Baru Cina, tren *techwear* di Indonesia, dan tren *outfit* inspirasi idola K-Pop. Dalam prosesnya, Rifqi mengatakan bahwa ada riset yang melibatkan orang lain selain desainer, tetapi riset yang dilakukan bersama orang lain tersebut tidak sedalam seperti wawancara untuk kebudayaan atau semacamnya. Rifqi berkata bahwa keterlibatan orang lain dalam proses desain lebih kepada konfirmasi dan validasi desain karakter kepada orang lain sebagai *user*, baik tentang kecocokan desain terhadap tema ataupun bagaimana orang tersebut *relate* terhadap desainnya.

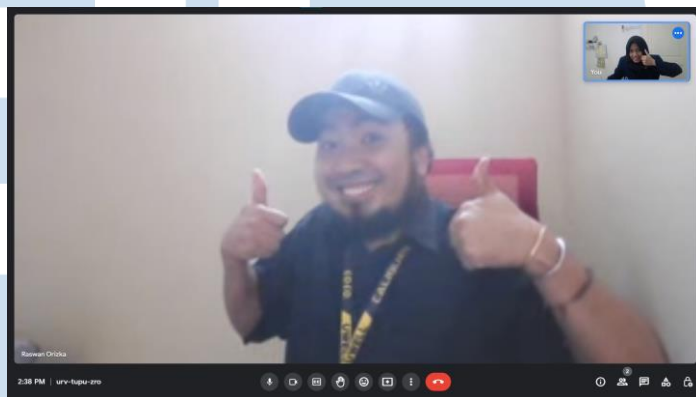
Penulis mendapatkan *insight* terkait perbedaan aspek yang patut diperhatikan oleh desainer karakter tergantung kebutuhan media tempat karakter tersebut muncul, dalam hal ini bagi *game*, animasi, dan *branding*. Rifqi memulai penjelasan prosesnya

dengan *pipeline* serupa mendesain karakter, yaitu *brief*, *brainstorming*, *moodboard-reference board*, dan pendalaman referensi. Tahap berikutnya dari pendalaman referensi merupakan pembeda tentang aspek terpenting yang menurut Rifqi harus diperhatikan oleh desainer. Menurut Rifqi, desain karakter dalam *branding*—atau lebih umumnya disebut sebagai desain maskot—lebih kepada *image* yang ingin ditimbulkan oleh sebuah perusahaan, lalu dilanjut dengan *shape exploration* seperti *silhouette making* atau *thumbnailing*. Kalau karakter tersebut dibuat untuk *game*, umumnya seorang desainer akan melihat *role* karakter dan aspek fungsional dari karakter tersebut, serta mekanik *game* dan penerapan karakter dalam *story* atau *universe game* yang dimaksud. Setelah keempat aspek tersebut dipahami, barulah desainer dapat membentuk visual karakter dari *thumbnailing* tanpa lupa menerapkan fungsi *form follow function*. Terakhir, desain karakter bagi animasi lebih menitikberatkan kepada cerita dan sifat karakter yang ingin disampaikan. Setelah mendapatkan cerita dan pembawaan karakter, Rifqi mengaitkan kedua hal tersebut dengan eksplorasi bentuk untuk menciptakan *uniqueness* dari masing-masing karakter yang akan tampil di animasi. Rifqi pun tidak lupa mengatakan bahwa setiap aspek tersebut dapat berpengaruh pada bagaimana *detail distribution* diterapkan bagi karakter, dengan pendapat bahwa detail paling sederhana terletak pada maskot, diikuti dengan animasi, lalu *game* menjadi karakter yang memiliki detail terbanyak.

### 3) **Interview kepada Raswan Orizka**

M. Raswan Orizka yang kerap dipanggil sebagai Raswano atau Oji, saat ini sedang bekerja sebagai *lead artist* di GameChanger Studio. Sebagai *lead artist*, Raswano memiliki pengalaman yang sangat berharga sebagai desainer karakter utama untuk *game* My

Lovely Wife yang dirilis 8 Juni 2022 silam. Selain itu, pengalaman Raswano sebagai *lead artist* di GameChanger studio sejak tahun 2018 telah membawanya dalam berbagai proyek yang berhubungan dengan kebudayaan dan desain karakter. Salah satu contoh proyek kebudayaan yang pernah Raswano kerjakan adalah desain karakter yang mengangkat kebudayaan Jepang, Thailand, Arab, dan Mongolia.



Gambar 3.3 Foto bersama penulis dengan M. Raswan Orizka

Dalam mendesain sebuah karakter, Raswano mengutamakan bentuk karakter proporsional dan pembentukan visual karakter dari bentuk geometri dasar. Tidak jarang pula bagi Raswano untuk menggabungkan beberapa bentuk dasar agar timbul kesan karakter yang lebih kuat dan kompleks, serta lebih *relateable* bagi para pemain *game*-nya. Tetapi tentunya, Raswano memperhatikan cerita yang ingin disampaikan melalui desain karakter dan kesan yang ingin ditimbulkan karakter tersebut. Oleh karena itulah, Raswano seringkali ikut andil dalam diskusi bersama *game designer* dan *writer* terkait pembangunan karakternya dan kerap memberikan referensi visual desain karakter yang cocok untuk mengeluarkan sifat karakternya, di luar referensi yang telah diberikan kepadanya oleh *game designer* dan *writer*. Referensi-referensi yang dikumpulkan oleh Raswano merupakan hasil pengembangan dan *breakdown* dari



cerita yang telah diberikan oleh *game designer* dan *writer*. Raswano mengatakan bahwa ia suka membuat karakter dengan referensi yang didasarkan kepada karakter yang sudah ada, inspirasi dari *real life*, ataupun inspirasi dari film, komik, sejarah, atau karya literatur lainnya. Raswano menekankan suatu bekal hasil diskusi dengan rekannya bahwa jangan mengambil keseluruhan dari suatu referensi, melainkan pelajari detail-detail kecil agar dapat dicampurkan menjadi satu desain original. Dengan begitu, sebuah karakter dapat memiliki ciri khas, tetapi tetap dapat diidentifikasi dan dikenali oleh para audiens.

Kesulitan utama Raswano dalam mendesain sebuah karakter lebih terletak pada pemilihan warna dan pencocokan desain dengan *personality* karakter tersebut. Warna menjadi kesulitan terbesar bagi Raswano, karena variatif arti warna di setiap negara yang terkadang bisa menjadi hal berlawanan antara satu sama lain. Raswano kerap mengakali masalah tersebut dengan memilih arti warna yang diterima secara global, lalu terkadang menggunakan warna yang sama dengan arti berlawanan pada karakter yang cocok dengan arti warna tersebut. Contohnya yaitu warna putih yang memiliki arti suci dan berkabung di waktu bersamaan, dapat digunakan pada karakter yang berhubungan dengan peristiwa berkabung sebagai warna sebagian kecilnya. Kemudian, Raswano kerap mendesain karakter sesuai pengelompokannya, seperti warna dominan yang digunakan dalam desainnya atau preferensi orang yang diterapkan pada karakter tersebut.

Selanjutnya, Raswano berpendapat bahwa keakuratan sebuah desain karakter terhadap suatu kebudayaan tidak perlu dikejar hingga semua detail kecil sebuah karakter, melainkan berfokus kepada *keypoints* dan gambaran besar karakter yang memang sudah merepresentasikan kebudayaan tersebut. *Keypoints*

tersebut dapat berupa budaya yang masih tradisional dan budaya yang sudah dimodernisasi, namun lebih baik apabila seorang desainer karakter mengambil unsur budaya yang masih sesuai asalnya atau belum diolah secara modern. Unsur-unsur utama sebuah kebudayaan harus dapat diterapkan dan diidentifikasi ketika desain karakter diperlihatkan kepada para audiens. Contoh yang diberikan oleh Raswano adalah bagaimana ornamen-ornamen khas atau corak unik suatu budaya negara diterapkan dengan baik dalam suatu desain karakter. Namun kembali lagi, desain tersebut harus dikonfirmasi ke masyarakat luas terkait apakah mereka dapat mengetahui budaya yang sedang diwakilkan tersebut, terutama apabila target audiens yang dicapai adalah secara global.

#### 4) **Interview dengan Dio Mahesa**

Penulis melakukan *interview* dengan Dio Mahesa, seorang *Senior Game Artist* dari Toge Productions yang telah bekerja di studio produksi tersebut sejak tahun 2012. Dio merupakan *main artist* bagi *game* ternama *Coffee Talk*, sehingga Dio berpengalaman dalam desain karakter, *environment design*, dan *UI/UX design* bagi *game* tersebut. Selain itu, Dio seringkali mengerjakan desain karakter untuk buku bergambar atau *game assets* bagi kliennya dengan asal negara yang bervariasi; yaitu dari Indonesia, Amerika, sampai Inggris. Dio menyebutkan dalam wawancara yang dilakukan bahwa jumlah desain karakter yang telah ia buat dapat mencapai lebih dari 100 desain selama pengalamannya di dunia profesional dan *freelance*.



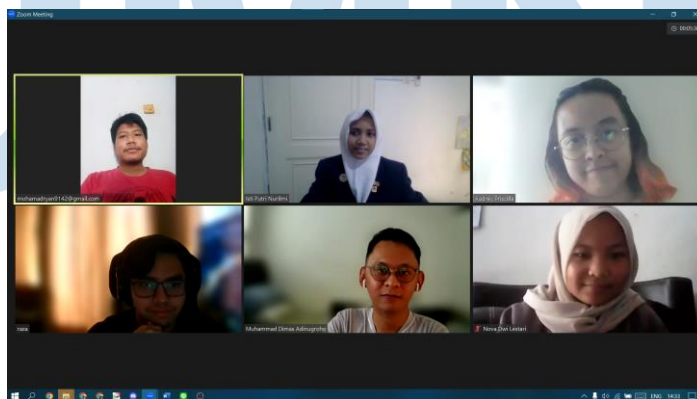
berperan dalam *game Dungeons and Dragons*. Meskipun begitu, tidak jarang Dio melakukan riset terkait persona yang menjadi kemungkinan dasar pembentukan karakter, seperti kepada karakter yang telah ada ataupun inspirasi persona dari orang di dunia nyata. Dio pernah membuat sebuah karakter di Coffee Talk yang menurut *writer*, didasarkan kepada persona di *real life*, yaitu salah seorang *idol* JKT48. Dio menyebutkan bahwa memang pada saat itu, *writer* melakukan sebuah pendekatan tersendiri terhadap *idol* yang menjadi inspirasinya, sehingga Dio dapat membentuk salah satu persona karakter Coffee Talk yang dasarnya—atau sebagaimana Dio sebut sebagai *likeness*-nya—dibuat semirip mungkin dengan *idol* tersebut. Di sisi lain, pekerjaan *freelance* Dio sebagai *character designer* kerap ia lakukan dengan meriset ciri karakter yang diinginkan klien, foto referensi visual, hingga keseharian karakter atau klien tersebut (apabila karakter berhubungan erat dengan klien, misal membuat avatar atau persona dunia maya).

Hasil riset Dio kemudian dikumpulkan menjadi referensinya dalam mendesain karakter. Referensi yang dikumpulkan, baik secara deskriptif dan visual, Dio dalami dan gali hingga akhirnya dapat diterapkan ke dalam desain karakter. Referensi tersebut pun biasanya dicari dengan mendalam untuk menghindari terjadinya misrepresentasi atau melesetnya terjemahan deskripsi karakter pada desainnya. Selain itu, Dio menargetkan bahwa karakter buatannya dapat membuat para audiens merasakan hubungan erat antara mereka dan karakter tersebut, baik itu dari sisi kebudayaan, kepribadian, visual, ataupun latar belakang karakter. Berkaitan dengan membentuk hubungan erat antara audiens dan desain karakter, Dio turut menyebutkan bahwa keakuratan representasi kebudayaan dalam sebuah karakter sangatlah penting karena alasan yang sama, yaitu untuk membuat

karakter yang dapat para audiens rasakan hingga taraf emosional. Representasi tersebut dapat berupa latar belakang kebudayaan, motif-motif khusus suatu budaya, bahkan sampai bentuk dasar yang digunakan dalam suatu karakter.

### 3.1.1.2 *Focus Group Discussion*

*Focus Group Discussion* (FGD) atau forum diskusi diketahui sebagai sebuah metode penelitian yang berfokus pada isu/topik spesifik dan melibatkan sekelompok orang yang sudah ditetapkan untuk berpartisipasi dalam diskusi interaktif (Hennink, 2014). Pengadaan sebuah FGD bertujuan untuk mencapai sudut pandang yang lebih luas tentang topik penelitian dan untuk membuat sebuah lingkungan dimana para peserta bisa merasa nyaman untuk menyampaikan pandangan mereka (Hennink *et al*, 2011). Dalam penelitian penulis, FGD dilaksanakan yang bertujuan untuk mendapatkan *insight* berlebih terkait pendapat peserta mengenai desain karakter dan kaitan sebuah karakter dengan kebudayaan. Penulis melakukan FGD terhadap Audrey Priscilla A., M. Dimas Adinugroho, M. Raza Alzahra Nugraha, Mohamad Ryan, dan Nova Dwi Lestari melalui *Zoom meetings* pada tanggal Kamis, 9 Maret 2023 jam 14.00 hingga jam 14.32.



Gambar 3.5 Foto bersama penulis dengan peserta FGD

Menurut para peserta *focus group discussion*, desain karakter bagi mereka adalah pembuatan aspek karakter yang membuat suatu karakter menonjol. Hal-hal yang tercakup dalam desain karakter tentunya penampilan/visual karakter yang paling utama, seperti modelnya, palet warna, dan pemilihan hal-hal yang terkait pada karakter. Meskipun begitu, para peserta turut menyebutkan aspek-aspek lain yang penting untuk diperhatikan ketika seseorang mendesain karakter, beberapa halnya secara urutan adalah sifat, latar belakang, peran karakter, keunikan karakter dari karakter lainnya, bahkan hingga pemilihan *voice actor* yang dipilih apabila karakter tersebut tampil di gambar bergerak atau film. Selanjutnya, penampilan suatu karakter pun menjadi hal pertama yang mendorong seseorang dalam menyukai sebuah karakter. Disusul dengan sifat, palet warna, dan aura karakter, Dimas berpendapat bahwa tidak mungkin seseorang langsung mencari latar belakang atau sifat suatu karakter tanpa tertarik terlebih dahulu kepada penampilannya.

Terkait karakter dan kebudayaannya, hampir seluruh peserta FGD menyatakan bahwa mereka berpengalaman dalam tertarik terhadap suatu kebudayaan dan memengaruhi pendapat mereka baik kebudayaan pada karakter atau karakter pada ilmu kebudayaan mereka. Nova dan Audrey memberi pendapat bahwa latar belakang suatu karakter atau kebudayaan yang menginspirasi karakter tersebut sangat mengunggah rasa tertarik mereka terhadap karakter, termasuk bagaimana keterkaitan budaya tersebut dengan karakter yang menggambarannya. Audrey pun berpendapat bahwa walaupun analisis budaya dalam suatu karakter bukan hal utama untuk diperhatikan, bacaan tersebut selalu menarik untuk dibaca karena menambah pengetahuan umum tentang budaya negara lain ataupun budaya negara Indonesia sendiri. Akhirnya, keakuratan penggambaran budaya bagi para peserta FGD merupakan salah satu

hal yang turut mengenalkan suatu karakter kepada audiens dan menjadi faktor yang dapat menarik target audiens lebih luas. Semakin akuratnya penggambaran budaya pada karakter akan menjadi poin plus apabila budaya yang digambarkan semakin mirip dengan aslinya pada karakter *game* atau karya naratif lainnya.

#### **3.1.1.3 Observasi**

Sugiyono (dalam Octafiyani, 2021) mengatakan bahwa observasi adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dan kenyataan di lingkungan sekitar melalui indera perasa manusia. Di sisi lain, observasi menurut Creswell (2014) merupakan proses pengamatan dan pencatatan yang dilakukan oleh seorang peneliti secara langsung terhadap kebiasaan, kegiatan, dan perilaku suatu objek di tempat penelitian, serta sangat efektif terhadap eksplorasi topik-topik yang memiliki tingkat kesulitan tinggi dan tidak nyaman untuk didiskusikan secara langsung dengan orang lain. Seorang peneliti mencatat data, bukti, dan pemikiran rasional yang terbentuk dari hasil observasi objek penelitian di lapangan. Oleh karena itu, penulis akan melakukan observasi terhadap desain *skin* karakter Overwatch 2 bertema *Asian Mythology* yang menjadi objek penelitian, lalu mempelajari penerapan desain karakter tersebut dalam *game*, melalui keterlibatan langsung dengan *video game* Overwatch 2.

#### **3.1.1.4 Kesimpulan**

Creswell (2013) mengatakan bahwa hasil metode kualitatif dapat berupa kata-kata, visual gambar, ataupun simbol non-numerik yang kompleks dan dirumuskan melalui proses reduksi dan penyajian kembali data yang diperoleh dari penelitian. Melalui proses penelitian yang penulis lakukan sejak tanggal 09 Maret 2023, penulis menemukan bahwa desain karakter diketahui secara umum bahwa desain karakter meliputi visual karakter, latar belakang

karakter, dan *personality* karakter. Hasil wawancara yang penulis laksanakan menyimpulkan bahwa desain karakter harus dimantapkan secara ide dan konsep, sebelum beralih ke visual karakter. Pembentukan visual karakter sendiri dimulai dari proses *thumbnail sketching* atau *silhouette* untuk mencari bentuk tubuh terbaik sebuah karakter yang dapat merepresentasikan peran, sifat, dan kebudayaan yang dapat digambarkan pada karakter. Para narasumber turut menegaskan bahwa penggambaran kebudayaan tidak perlu dikejar secara detail, namun lebih difokuskan kepada *keypoints* yang dapat menggambarkan budaya itu sendiri. Contoh *keypoints* penerapan kebudayaan dalam karakter adalah penerapan motif khusus suatu budaya, penggunaan warna khas suatu budaya yang sejalan dengan karakter, sampai kepribadian sebuah karakter yang menggambarkan hasil pembentukan dari kebiasaan suatu budaya. Meskipun begitu, para peserta *focus group discussion* (FGD) menyatakan bahwa representasi budaya yang akurat cukup penting untuk diperhatikan, karena akan menimbulkan kesan yang kurang baik kepada karakter, pembuat desain karakter, dan budaya yang digambarkan apabila terjadi misinterpretasi atau penggambaran budaya yang melenceng.

### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Metode penelitian kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas, serta merupakan penelitian yang menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data tersebut, hingga penampilan hasil tafsiran data (Siyoto, 2015). Umumnya, sampel penelitian yang diambil bersifat acak, menerapkan penggunaan instrument penelitian sebagai pendukung kegiatan pengambilan data, dan tahap kajian data yang bersifat statistik dan berlaku sebagai penguji terhadap hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya, sebagaimana di jelaskan dalam metode penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (dalam Siyoto, 2015). Siyoto mengatakan bahwa metode penelitian kuantitatif yang cukup sering digunakan adalah



survei dan eksperimen. Terkait penelitian laporan ini, penulis menggunakan metode survei, lebih tepatnya memakai *google form* sebagai kuesioner *online* yang ditujukan kepada 100 responden setelah rumus Slovin digunakan untuk menetapkan jumlah sampel, dengan hasil perhitungan sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

n = Jumlah minimum responden

N = Banyak populasi target penelitian

e = *margin error* / kemungkinan terjadinya ketidakakuratan

Maka, dengan rumus Slovin yang sudah tertera di atas dan data populasi pemain *game* di Jabodetabek sebanyak 625.000 jiwa (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2022), kuesioner yang saya terapkan memiliki minimum responden sebagai berikut.

N = 625,000 jiwa

e = 0.1 (10%)

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

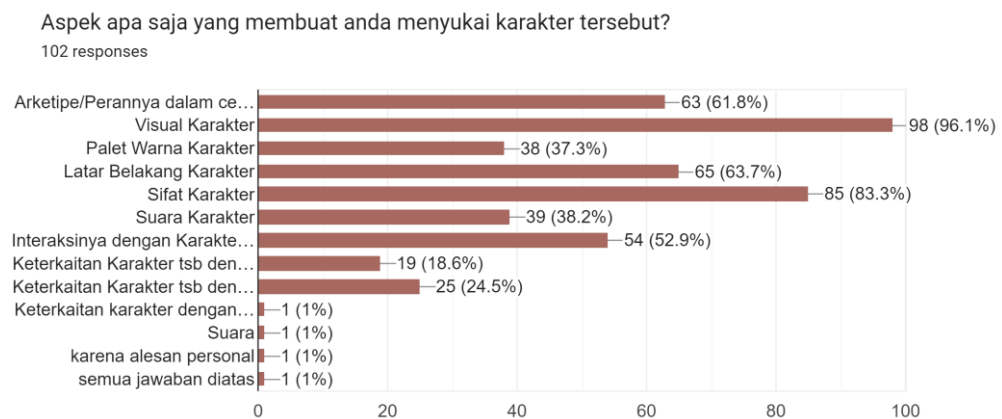
$$n = \frac{625.000}{1 + 625.000(0.1)^2}$$

n = 99.84

Hasil perhitungan rumus Slovin diatas menunjukkan bahwa jumlah minimum responden yang ditargetkan dalam proses pengumpulan data penelitian ini adalah sebanyak 100 responden (pembulatan dari angka 99.84). Oleh karena itu, penulis membuat daftar pertanyaan wawancara pada tanggal 2 Maret 2023, mulai menyebarkan kuesioner sejak tanggal 7 Maret 2023, dan telah mencapai 102 responden per tanggal 24 Maret 2023. Penulis melakukan penyebaran kuesioner tersebut melalui sosial media seperti LINE, Twitter, Instagram, dan Facebook.

Hasil kuesioner yang penulis sebarakan mendapatkan statistik sebanyak 54 perempuan dan 48 laki-laki, dengan domisili terbanyak merupakan Tangerang (40%) dan usia responden paling banyak terletak

pada 21 hingga 22 tahun. Sebesar 94,1% menjawab bahwa mereka bermain *game*, namun 64,7% dari total responden tidak bermain Overwatch (Overwatch 1 maupun Overwatch 2). Dilanjutkan dengan topik desain karakter, masih terdapat 12,7% dari total responden yang tidak memiliki karakter favorit atau karakter yang mereka ikuti secara intens.

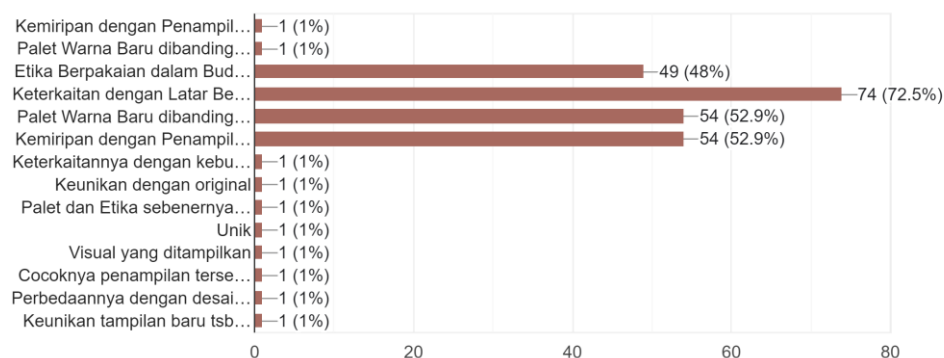


Gambar 3.6 Data aspek karakter yang disukai responden

Berdasarkan data yang dihasilkan dari kuesioner pada Gambar 3.6, visual karakter menjadi aspek pertama bagi para responden untuk menyukai suatu karakter. Aspek-aspek tersebut disusul oleh sifat karakter yang dapat didefinisikan sebagai salah satu faktor utama yang menarik perhatian audiens, lalu latar belakang karakter yang dapat menjadi ketertarikan audiens untuk mempelajari lebih lanjut karakter yang disukai.

Apabila karakter kesukaan anda mendapatkan penampilan baru, apa tiga aspek terpenting yang anda perhatikan sebagai penggemar karakter tersebut?

102 responses



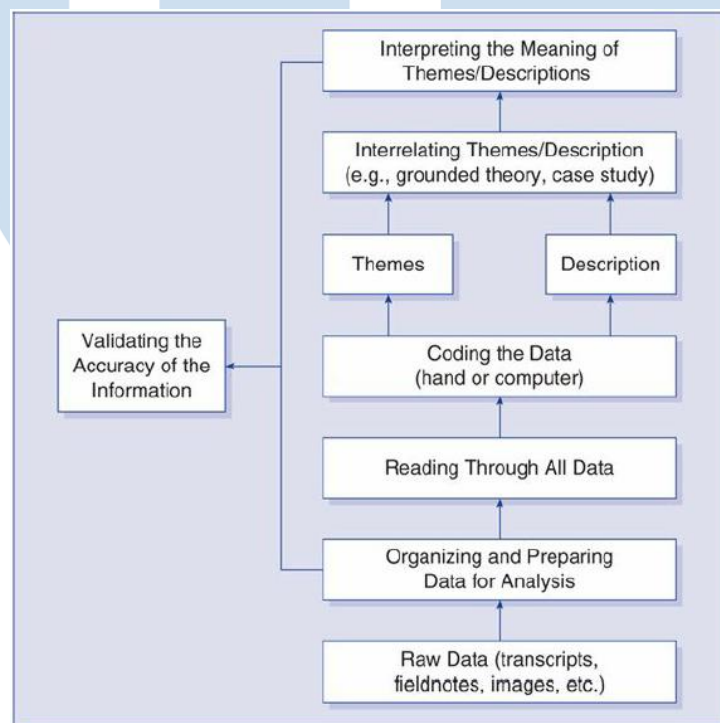
Gambar 3.7 Data aspek penampilan baru karakter yang diperhatikan oleh responden

Melalui pertanyaan pada Gambar 3.7, penulis mendapatkan *insight* bahwa audiens pun tertarik pada keterkaitan suatu budaya yang dipilih untuk direpresentasikan pada suatu karakter dengan latar belakang karakter yang dipilih. Hal tersebut disusul dengan adanya palet warna baru dibandingkan palet warna orisinalnya, yang menyebabkan kesan unik yang dibawa melalui penampilan baru karakter tersebut. Selain kedua aspek tersebut yang telah menjadi pilihan responden, beberapa responden mengisi pertanyaan dengan aspek yang mereka temukan sendiri. Aspek tersebut termasuk diantaranya kecocokan penampilan baru dengan sifat karakter, keunikan penampilan baru dibandingkan orisinal, beserta palet dan etika kebudayaan yang ditampilkan secara *universe* si karakter dibandingkan budaya di dunia nyata.

### 3.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini, penulis menganalisis objek penelitian dengan tahapan-tahapan penelitian sebagaimana tertulis dalam buku *Research Design: Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods Approaches* milik Creswell (2014). Tahapan tersebut disebut sebagai *Data Analysis in Qualitative Research*, yang proses analisis datanya akan berjalan berdampingan dengan pengumpulan data terkait penelitian. Tahapan ini pun melibatkan proses pembagian segmen-segmen

data penelitian dan mengupas tuntas data yang telah diperoleh, tetapi disusun kembali hingga akhirnya menghasilkan analisis yang detail dan sesuai dengan objek penelitian. Penulis akan menganalisis objek penelitian skripsi ini, yaitu desain *skin* karakter Amaterasu Kiriko, Chasa Reaper, Hong Hai Er Junkrat, dan Demon Queen Moira, dengan menggunakan pendekatan desain karakter baik dari bentuk visualnya maupun dari latar belakang kebudayaan yang diangkat. Kemudian, hasil analisis desain *skin* karakter tersebut akan dikaitkan dengan latar belakang masing-masing empat (4) karakter tersebut.



Gambar 3.8 Metode *Data Analysis in Qualitative Research*  
Sumber: Creswell (2014)

### 3.2.1 Tahap Penelitian

Penulis melaksanakan penelitian dengan tahapan seperti yang tertera pada Gambar 3.8, dengan penjelasan setiap tahap sebagai berikut.

#### 1) *Organize*

Seperti namanya, proses *organize* mencakup pengumpulan dan persiapan data untuk dianalisis. Creswell (2014) menulis bahwa dalam tahap ini, seorang peneliti akan melakukan hal-hal

diantaranya membuat transkrip dari wawancara yang telah dilakukan sambil memahami hasil wawancara dan menulis kembali catatan lapangan (hasil observasi, studi pustaka, maupun eksperimen), serta mendaftar dan menyusun data yang ada menjadi beberapa kategori menurut sumber informasi data tersebut.

## 2) *Read*

Menggunakan data yang telah disusun pada tahap pertama, Creswell (2014) menganjurkan seorang peneliti untuk membaca (*read*) data tersebut agar mendapatkan ide dan pendapat informasi terkait penelitian secara umum, serta menjadi kesempatan untuk melihat kembali akan keseluruhan pengertian dan informasi penelitian. Terkadang, peneliti metode kualitatif akan menulis catatan-catatan kecil pada transkrip atau catatan lapangan, bisa pula mencatat pemahaman general mengenai data penelitian.

## 3) *Code*

Proses *code* atau *coding* adalah sebuah proses mengatur data yang telah diolah dengan menyusun kategorisasi terhadap data tersebut (dalam segmentasi kata-kata maupun gambar) dan menulis sebuah frasa yang merepresentasikan masing-masing kategori tersebut sesuai topik penelitian (Rossman & Rallis, dalam Creswell, 2014).

## 4) *Describe*

Data yang telah diorganisir melalui proses *coding* akan didefinisikan pada tahap *describe*, yang menurut Creswell (2014) melibatkan proses penerjemahan data secara detail dan pendalaman terkait informasi objek, tempat, atau peristiwa topik penelitian. Selain menafsirkan data terperinci, seorang peneliti

turut dapat membangun sebuah tema yang bisa dijadikan dasar analisis yang lebih mendalam.

#### **5) Represent**

Tahap representasi adalah sebuah tahapan pengkajian kembali tentang hasil data dan tema yang telah dihasilkan pada proses *describe*, kemudian ditentukan cara penulisan data-data tersebut untuk dituliskan dalam karya ilmiah atau laporan penelitian. Creswell (2014) menyatakan bahwa pendekatan paling umum dalam fase ini adalah penggunaan kalimat naratif untuk menyampaikan penemuan peneliti terhadap analisis data yang telah dilakukan.

#### **6) Interpret**

Tahap terakhir dari *Data Analysis in Qualitative Research* (Creswell, 2014) merupakan *interpretation* atau interpretasi akan penemuan atau hasil analisis data penelitian. Lincoln dan Guba (dalam Creswell, 2014) berkata proses ini mempertanyakan tentang pelajaran apa yang dapat disimpulkan dari penelitian dan analisis yang telah dilakukan. Kesimpulan tersebut dapat terbentuk dari pengalaman pribadi peneliti, peristiwa yang terjadi selama proses penelitian dan hasil data yang telah terkumpul. Keluaran dari olahan kesimpulan tersebut bisa berupa pernyataan baru yang dibandingkan dengan data dan informasi penelitian terdahulu, ataupun pertanyaan baru yang sebelumnya tidak diperhitungkan oleh peneliti lainnya dengan topik serupa.

### **3.2.2 Subjek Penelitian**

Dalam analisis ini, penulis menetapkan subjek penelitian pada *skin* karakter Overwatch 2, aksesoris yang menyertai tema *skin* tersebut, dan kaitan *skin* karakter tersebut dengan mitologi yang diangkat serta latar belakang karakternya. Analisis ini akan mengangkat penelitian mengenai

desain *skin* karakter bertema *Asian Mythology*, yakni *skin* Amaterasu milik karakter Kiriko, Chasa Reaper milik Reaper, Demon Queen milik Moira, dan Hong Hai Er milik Junkrat, serta beberapa aset *game* yang terkait *skin* mereka, yaitu *weapon charm*, *spray*, *player icon*, dan *player name card*. Penulis akan menganalisis desain *skin* karakter dan desain aset *game* Overwatch 2, lalu mengaitkannya dengan mitologi yang diangkat oleh masing-masing *skin* karakter.

### 3.2.2.1 Gambaran Umum Overwatch

Overwatch adalah *first-person shooter game* rilisan Blizzard Entertainment tahun 2016 silam yang berfokus pada kerja sama tim untuk mencapai objektif yang ditentukan oleh *game*. Beberapa objektif yang ditetapkan oleh *game* diantaranya merupakan mengamankan dan mempertahankan titik-titik tertentu dari suatu daerah (*map*) atau mengawal suatu bentuk transportasi, baik itu muatan barang atau mobil yang berisi orang penting, dalam waktu yang terbatas. Blizzard Entertainment turut merilis mode tambahan yang mempunyai tema khusus sesuai hari raya, seperti hari raya Tahun Baru Cina. Kemudian, Blizzard Entertainment kerap mengeluarkan *event* di web yang dapat menambah ketertarikan para pemain untuk bermain Overwatch.

*Game* Overwatch sendiri merupakan pengembangan konsep dari *game* Blizzard yang dahulu dibatalkan perilisannya, yaitu Titan, dan *first-person online shooter game* yang populer pada saat itu, Team Fortress 2. Titan diketahui sebagai *game* yang dikembangkan selama lebih dari tujuh (7) tahun sejak 2007 dan disebutkan bahwa inti permainannya berantakan serta membingungkan hingga akhirnya dibatalkan pada bulan Mei 2013. Kemudian Jeff Kaplan, *game director* Overwatch 2, ‘meminjam’ elemen-elemen milik Titan dan menggabungkannya dengan Team Fortress 2, lalu elemen tersebut digunakan untuk mengembangkan konsep *first-person shooter game*

yang kini disebut sebagai Overwatch. Jeff (2014) dalam BlizzCon, sebuah konferensi tahunan yang diadakan oleh Blizzard Entertainment, berkata bahwa ia ingin membuat sebuah *game* dalam genre yang sudah sejak lama digemari oleh timnya.



Gambar 3.9 Komposisi tim di Overwatch 2; 1 *Tank*, 2 *DPS*, 2 *Support*

Sumber: <https://beebom.com/blizzard-announces-june-16-event-to-reveal-more-about-overwatch-2/>

Pada cerita *game*-nya, Overwatch sendiri merupakan nama sebuah kelompok petarung taraf internasional yang diciptakan untuk menjaga kedamaian dan persatuan di seluruh dunia. Sepanjang waktu berjalan di ceritanya, tersebar rumor dan tuduhan yang menyebabkan pembubaran Overwatch akibat grup tersebut dikatakan sebagai grup ilegal. Salah satu anggota pertama Overwatch dan *hero tank* dalam *game*-nya, Winston, mengumpulkan kembali timnya untuk menghadapi ancaman baru bagi dunia, yaitu *Omnig Crisis*. *Omnig* adalah sebutan bagi para robot yang dibuat di Rusia untuk membantu umat manusia, namun mereka memberontak hingga akhirnya dibuat sebuah perjanjian perdamaian dan para *Omnig* mulai hidup berdampingan dengan manusia. Kini, *Omnig Crisis* telah terjadi kembali dan tim berisi mantan anggota Overwatch dikumpulkan kembali untuk menghadapi krisis tersebut, serta mengembalikan kedamaian dunia.





Gambar 3.10 Potret *Omnisc Crisis* kedua yang terjadi di Rusia  
Sumber: <https://blizzardwatch.com/2016/04/08/overwatch-zarya-second-omnisc-crisis/>

Baru-baru ini, tepatnya pada bulan Oktober 2022, Blizzard Entertainment merilis *Overwatch 2* sebagai pengganti *Overwatch 1* dan mengubah beberapa format *game*-nya agar lebih sesuai dengan target marketnya saat ini. Salah satu aspek utama yang diperhatikan dalam perilisan ini adalah *Overwatch*, *game* berbayar sebesar Rp 800.000,- tersebut menjadi *game free to play*. Fenomena tersebut mengakibatkan kenaikan angka pemain harian *Overwatch 2* yang awalnya hanya dimainkan oleh 800.000 orang perhari (Newham, 2022) menjadi 1,6 juta pemain *Overwatch 2* tiap hari (Warby, 2023). *Overwatch 2* yang sudah berjalan lebih dari lima (5) bulan ini memiliki perbedaan fitur *game* dengan *Overwatch 1*, yakni perubahan jumlah tim dari enam lawan enam (6 *versus* 6) ke lima lawan lima (5 *versus* 5), penambahan *hero* baru, dan pengadaan sistem *battlepass* yang mempunyai istilah *season pass*. Meski begitu, masih terdapat berbagai aspek *Overwatch 1* yang masih diterapkan dalam *Overwatch 2*, diantaranya adalah pengelompokan berdasarkan *role* setiap karakter di *game* *Overwatch*. Pengelompokan tersebut dibagi menjadi tiga (3) macam, yakni sebagai berikut.

### 1) *Damage (DPS)*

*Hero damage* atau DPS (akronim dari *Damage Per Second*) merupakan *hero* Overwatch 2 yang melawan musuh dengan gaya dan menipiskan kekuatan tempur tim lawan dengan mengeliminasi *hero* tim lawan. Aksi dari seorang *hero damage* dapat menyebabkan perubahan drastis dalam alur *game*, menjadikannya salah satu faktor yang mengakibatkan hasil *game* yang sulit untuk diprediksi. Contoh *hero damage* diantaranya merupakan Tracer yang paling banyak dibicarakan oleh masyarakat, kemudian Junkrat, Reaper, Genji, dan Hanzo.



Gambar 3.11 Tracer, salah satu *hero* DPS di *game* Overwatch 2  
Sumber: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/tracer/>

### 2) *Support*

Seperti namanya, *hero support* menjadi aset yang berharga di medan peperangan, karena mereka dapat menyembuhkan anggota tim lainnya dan menjadi *back-up* ketika bertarung dengan tim lain yang memiliki *damage* besar dan beruntun. *Hero support* memiliki kemampuan untuk mendukung alur permainan atau mengubahnya dalam satu pilihan yang krusial. *Hero support* yang umumnya dimainkan oleh pemain Overwatch 2 adalah Moira, Kiriko, Mercy, dan Lucio.



Gambar 3.12 Mercy, salah satu *hero support healer* di game Overwatch 2  
Sumber: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/mercy/>

### 3) *Tank*

*Tank* adalah *hero* Overwatch 2 yang memiliki rata-rata *health points* (HP) yang lebih besar dari tipe *role* lainnya. *Hero tank* memiliki fungsi sebagai barisan terdepan tim, menyerap berbagai serangan dengan perisai, dan menciptakan ruang aman bagi anggota tim lainnya untuk bergerak bebas dan melawan musuh di dalamnya. Beberapa contoh *hero tank* adalah Roadhog, Junker Queen, dan Doomfist.



Gambar 3.13 Roadhog, salah satu *hero tank* di game Overwatch 2  
Sumber: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/roadhog/>

Salah satu hal pembeda Overwatch 1 dan Overwatch 2 adalah keberadaan *season pass*, yaitu fitur *battle pass* yang dapat

memberikan pemain *item game* gratis sesuai level yang telah mereka capai, serta para pemain bisa mendapatkan lebih banyak lagi *item* apabila mereka melakukan pembayaran *premium season pass* sebesar 1000 OW *coins* seharga \$10 atau setara Rp 136.000,-. Pada *season* ini, yakni *season 3*, tema keseluruhan yang sedang diangkat adalah *Asian Mythology*. Tema tersebut pun berlaku kepada berbagai *item game* Overwatch 2, diantaranya *skin* karakter, aksesoris dalam *game*, *profile icon* bagi para pemain, bahkan pada *spray* yang dapat digunakan untuk mengekspresikan diri ketika bermain Overwatch 2.

### 3.2.2.2 Karakter Subjek Penelitian

Penulis melakukan pembatasan subjek penelitian berdasarkan *skin* karakter yang dirilis dalam *season 3 pass* Overwatch 2, yaitu Kiriko, Junkrat, Moira, dan Reaper. Penjelasan terkait masing-masing *hero* tersebut diuraikan seperti dibawah ini.

#### 1) Kiriko

Menurut web resmi Overwatch, Kiriko merupakan seorang Miko, seorang penjaga kuil wanita, dari kuil Kanazaka dan anak perempuan dari guru seni berpedang Shimada. Kiriko dirilis sebagai *support hero* pada tanggal 4 Oktober 2022, bersamaan dengan karakter Junker Queen dan Sojourn, namun para pemain hanya dapat mendapatkan karakter Kiriko melalui *season 1 pass* Overwatch 2. Fakta tersebut menjadikan Kiriko sebagai karakter Overwatch pertama yang didapatkan melalui penyelesaian level *season pass*. Setelah *season 1 pass* terlewat, para pemain bisa mendapatkan Kiriko melalui penyelesaian *hero challenge*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.14 Kiriko Kamori di game Overwatch 2

Sumber: <https://www.theloadout.com/overwatch-2/kiriko-sniper-headshot-multiplier>

Kiriko sendiri memiliki nama lengkap Kiriko Kamori (家守 霧子), dengan kanji Jepang ‘家守’ (Kao-Mori) yang berarti pelindung tempat tinggal/rumah dan ‘霧子’ (Kiri-Ko) yang memiliki arti anak dari kabut. Nama asli Kiriko adalah Kiriko Yamagami (山神 霧子), dengan tambahan kanji Jepang ‘山神’ (Yama-Kami) yang artinya merupakan roh gunung, dengan arti secara budaya mengacu kepada roh gunung Shinto, Jepang. Kiriko mempelajari seni *ninjutsu* dari ibunya, Yamagami Asa. Ketika klan Shimada yang menaungi keluarga Yamagami bubar, rival dari klan Shimada, Hashimoto, membawa paksa ayah Kiriko untuk masuk ke klannya. Untuk keamanan Kiriko sendiri, Kiriko tinggal bersama neneknya yang mengajarkan ia kemampuan untuk menyembuhkan. Bertahun-tahun kemudian, Kiriko kembali ke klan Hashimoto untuk membebaskan klan dan komunitas yang sedang dinaungi secara paksa oleh klan Hashimoto, seperti halnya yang keluarga Yamagami dahulu rasakan sebelum Kiriko tinggal dengan neneknya.



Gambar 3.15 Kiriko Yamagami berlatih bersama Asa, Hanzo, dan Genji  
Sumber: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/kiriko/>

Masa kecil Kiriko dikelilingi oleh berbagai tokoh hebat dalam hidupnya. Saat kecil, ia kerap membersihkan kuil Kanezaka untuk neneknya dan mempelajari koneksi yang ia punya dengan roh rubah di kuil tersebut. Ayah Kiriko merupakan seorang pandai besi untuk klan Shimada dan ibunya adalah ahli berpedang untuk klan yang sama. Dengan begitu, Kiriko berlatih bersama Hanzo dan Genji Shimada, kedua karakter *hero* Overwatch 2 dengan *role* DPS, yang turut diajari oleh ibu Kiriko. Kiriko dianggap sebagai keluarga oleh klan Shimada, terutama karena Genji memiliki ketertarikan terhadap Kiriko. Kiriko dan Genji kerap mengambil makanan manis dari dapur keluarga dan menjaili orang-orang di sekitarnya. Genji seringkali mengajarkan Kiriko akan *layout* rumah keluarga Shimada, bahkan sampai mengenalkannya ke permainan *arcade* lokal.

Ketika Kiriko berumur 12 tahun, kepala keluarga Shimada, Sojiro Shimada, dibunuh oleh keluarga rivalnya, yaitu klan Hashimoto. Ketika rumor beredar tentang kuil Kanezaka akibat masalah kompleks keluarga Shimada (kepergian Hanzo dan rumor kematian Genji), klan Hashimoto mengambil kesempatan tersebut untuk mengambil alih kuil Kanezaka dan keluarga Yamagami. Setelah klan Hashimoto menyadari potensi ancaman

dari keluarga Yamagami, mereka menculik ayah Kiriko dan membuat ibu Kiriko terasa tidak berguna, karena ayah Kiriko merupakan orang yang memberikan *supply* senjata kepada ibu Kiriko. Untuk melindungi anaknya, Asa (ibu Kiriko) mengirimkan Kiriko untuk diasuh oleh neneknya Kiriko dan mengubah nama keluarga Kiriko menjadi Kamori—nama pemberian sejak lahir milik Asa.



Gambar 3.16 Kiriko Kamori mengenal Roh Rubah bersama neneknya  
Sumber: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/kiriko/>

Di bawah asuhan neneknya, Kiriko mengenal dan menjalin koneksi dekat dengan roh rubah yang merupakan penjaga kuil Kanezaka. Ketika neneknya meninggal, Kiriko mengetahui keadaan berbahaya yang dialami oleh orangtuanya dan aksi yang dilakukan oleh klan Hashimoto yang menyebabkan penderitaan yang menyebar dari satu keluarga ke keluarga lain di Kanezaka. Dari Tokyo, Toshiro (ayah dari Kiriko) mendukung perasaan Kiriko dan mengirimkan surat tentang kegiatan Kiriko secara diam-diam kepada Asa. Setelah melihat dan mengetahui ketidakadilan yang dialami Hashimoto selamat bertahun-tahun, Kiriko berniat untuk kembali dan berjanji untuk mengembalikan kedamaian untuk kampung halamannya, Kanezaka.

Kemampuan Kiriko di dalam *game* Overwatch 2 meliputi:

a) *Healing Ofuda*

Kiriko memberikan jimat penyembuh yang tembakannya beruntuk dan jimat tersebut dapat mencari teman satu timnya secara otomatis untuk menyembuhkan mereka.

b) *Kunai*

Kiriko bisa melempar proyektil berupa senjata tradisional ninja yang memiliki *critical damage* bagi lawannya.

c) *Swift Step*

Berasal dari namanya sendiri, 'anak dari kabut', Kiriko bisa teleportasi langsung ke kawan satu timnya.

d) *Protection Suzu*

Kiriko melempar jimat protektif untuk membuat teman satu tim tidak bisa diserang untuk sementara waktu dan dibersihkan dari efek-efek negatif kemampuan lawannya.

e) *Kitsune Rush*

Kiriko memanggil roh rubah yang menyerbu maju, memiliki efek untuk mempercepat kecepatan gerakan, serangan, dan *cooldown* teman satu tim yang mengikuti jalur roh tersebut.

2) Junkrat

Junkrat atau Jamison Fawkes adalah *hero damage* (DPS) yang berasal dari Junkertown, Australia dan memiliki obsesi terhadap ledakan penghancur yang hidup hanya untuk menyebabkan kehancuran dan kekacauan. Sebagai seseorang yang tinggal di gurun penuh radiasi di sekitar Junkertown (disebut sebagai *Outback*), ia dan *partner*-nya, Roadhog, hidup tanpa aturan untuk kegiatan kriminal dan kekacauan.





Gambar 3.17 Junkrat dan *partnernya*, Roadhog, di *game* Overwatch 2  
Sumber: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/junkrat/>

'*Junkers*' merupakan sebuah sebutan untuk orang-orang yang bertahan hidup setelah mengalami ledakan besar yang mengubah *Outback* menjadi sebuah gurun radiatif penuh sampah elektronik dan reruntuhan fasilitas kota. Junkrat, sebagai salah satu dari *Junkers*, hidup dengan mengumpulkan komponen-komponen seperti besi dan reruntuhan kota. Seperti *Junkers* lainnya, ia terpapar oleh radiasi secara terus menerus. Paparan dan pengalamannya ini membuatnya jadi tokoh ideal untuk bermain-main dengan bahan ledakan berbahaya, sebuah hobi yang ia ubah menjadi sebuah obsesi.

Sebagai seorang pengumpul komponen bekas, Junkrat menjadi orang terkenal di Junkertown setelah ia tanpa sengaja menemukan rahasia yang sangat berharga di pusat ledakan kota. Walau hanya sebagian kecil yang tahu barang berharga yang Junkrat temukan, Junkrat tetap dikejar tanpa henti oleh para preman, anggota geng, dan pencuri kesempatan kemanapun ia pergi. Pengejaran tersebut tidak berhenti sampai akhirnya ia membuat perjanjian dengan penegak hukum *Junker*, Roadhog, yang secara enggan setuju untuk menjadi pengawal pribadinya dengan imbalan setengah bagian dari harta rampasan yang ditemukan oleh Junkrat.



Gambar 3.18 Junkrat (Jamison Fawkes), seorang kriminal pemboman terkenal  
Sumber: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/junkrat/>

Setelah mengalami perseteruan dengan Junker Queen, Junkrat dan Roadhog pun diusir secara resmi dari Junkertown. Melalui pengusiran tersebut, timbul ambisi pribadi untuk menyebabkan kekacauan internasional sebagai peninggalan jejak mereka kemanapun mereka pergi. Junkrat berkata, “*No job too big, no score too small*” sebagai motto mereka selama perjalanan. Walau mereka telah menimbulkan cukup banyak reputasi buruk bagi nama mereka, mereka selalu dapat menghindari penangkapan melalui cara yang sama dengan kekacauan yang mereka sebabkan; yaitu melibatkan bom dan ledakan.

Dalam *game* Overwatch 2, Junkrat memiliki kemampuan yang memiliki penjelasan sebagai berikut.

a) *Frag Launcher*

Junkrat memiliki senjata yang dapat memantulkan proyektil eksplosif ke arah lawannya.

b) *Concussion Mine*

Junkrat melempar ranjau tanah yang memberikan *knockback* dan melukai lawan di sekitarnya.

c) *Steel Trap*

Junkrat melempar perangkap yang dapat membuat lawannya tidak bisa bergerak ketika berjalan di atasnya.

d) *Rip-tire*

Junkrat dapat melepaskan dan menjalankan ban yang dapat meledak untuk melukai lawannya.

e) *Total Mayhem*

Ledakan yang Junkrat sebabkan tidak berdampak pada dirinya sendiri dan menjatuhkan bom di sekitar tubuhnya untuk melukai lawannya ketika ia mati.

3) Moira

Moira O'Deorain dikatakan sebagai ilmuwan yang genius, tetapi kontroversial, akibat penelitiannya yang mempelajari tentang rekayasa genetika dapat dibidang cukup melewati batas kehidupan. Melalui penelitiannya tentang rekayasa genetika, Moira mencari cara untuk menyusun ulang dasar kehidupan. Lebih dari satu dekade yang lalu, Moira membuat dobrakan teknologi ketika ia mempublikasikan temuan kontroversial yang berisi sebuah metode untuk menciptakan program genetik buatan yang dapat mengubah DNA hingga sel-selnya. Penemuan itu terlihat sebagai langkah yang menjanjikan untuk mengatasi penyakit dan gangguan tubuh, serta mengoptimalkan potensi manusia sampai maksimal.



Gambar 3.19 Moira yang sedang bereksperimen di lab Overwatch  
Sumber: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/moira/>

Setelah Moira menemukan dobrakan pada dunia sains tersebut, lambat laun mulai terlihat perbedaan pendapat antara rekan penelitiannya. Tidak sedikit yang menganggap temuan Moira sebagai hal yang berbahaya karena tidak sesuai etika kehidupan, bahkan sampai pada titik dimana Moira dituduh memiliki keinginan yang belum tersampaikan dan dapat menyebabkan *Omnisc Crisis*, sebuah perang dunia dalam dunia Overwatch yang disebabkan oleh para *Omnics* (robot dengan kecerdasan buatan yang banyak ditemukan di dunia Overwatch) yang melawan manusia sebagai pembuatnya. Selain itu, peneliti genetika lain tidak dapat membuat hasil yang sama dengan penelitian O'Deorain, sehingga ia mulai dipertanyakan oleh para rekan penelitiannya dan justru merusak reputasinya sebagai peneliti.

Setelah mengalami kejatuhan dalam dunia penelitian, Moira ditawarkan untuk bekerja di Blackwatch, divisi operasi rahasia dalam Overwatch. Dalam divisi itulah, ia melanjutkan penelitiannya sembari mengembangkan senjata dan teknologi baru untuk organisasi Blackwatch. Informasi soal pekerjaan Moira di Blackwatch pun dijadikan rahasia yang sangat ketat dijaga, hingga akhirnya rahasia tersebut terungkap pada kejadian di Venice. Atas dasar itu, para petinggi Overwatch menyangkal segala tuduhan terhadap afiliasi mereka dengan Moira.



Gambar 3.20 *Concept Art* Moira dengan *showcase* kemampuannya  
Sumber: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/moira/>

Setelah menjalankan waktunya di Overwatch, Moira terpaksa menjalani penelitiannya dengan bantuan dari sumber dana inkonvensional. Ia melanjutkan penelitiannya sebagai bagian organisasi bawah tanah, Talon, dengan diam-diam. Kemampuan Moira yang berguna untuk Talon menyebabkan pendanaan yang tidak terhitung bagi Moira dengan imbalan penggunaan hasil temuannya untuk kepentingannya sendiri. Moira tetap mempertahankan penampilan dia di kalangan ilmuwan hingga akhirnya ditawarkan untuk bergabung dengan ilmuwan kolektif di kota Oasis dan menjadi menteri genetika di kota tersebut. Walaupun temuannya masih tidak diketahui secara meluas di dunia, Moira akan melakukan apapun untuk mendapatkan hasil penelitian yang mendobrak dunia sains.

Kemampuan yang dimiliki oleh Moira dalam *game* Overwatch 2 adalah sebagai berikut:

a) *Biotic Grasp*

Tangan kiri Moira dapat menyembuhkan semua teman satu tim yang berada di depannya, sedangkan tangan kanan Moira dapat melukai musuh dengan menyerap daya hidupnya.

b) *Biotic Orb*

Moira meluncurkan bola yang dapat memantul dan bisa menyembuhkan kawan atau melukai lawan di sekitarnya.

c) *Fade*

Moira dapat menghilang, bergerak lebih cepat, dan menjadi kebal, tetapi ia tidak bisa menyerang.

d) *Coalescence*

Moira menembakkan sinar sorotan berwarna emas dan ungu yang dapat menyembuhkan kawan dan melukai lawan.

4) Reaper

Reaper yang memiliki nama asli Gabriel Reyes dahulu merupakan komando utama dari Blackwatch, kemudian menjadi pemimpin general Blackwatch, divisi operasi rahasia untuk Overwatch. Reaper dipercaya sudah meninggal ketika terjadi ledakan besar di markas Overwatch, tetapi ada rumor beredar yang mengatakan bahwa ia masih hidup dan sekarang bekerja sebagai pembunuh dan penegak hukum dari Talon. Para penyintas kasus Reaper melapor bahwa adanya kehadiran bayangan hitam yang datang dan pergi dari medan perang dengan diam-diam, tanpa jejak.



Gambar 3.21 *Concept Art* Reaper di *game* Overwatch 2  
Sumber: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/reaper/>

Secara kebenarannya, hanya sedikit yang mengetahui bahwa Reaper merupakan mantan pemimpin komando Blackwatch,

Gabriel Reyes, yang telah dikira sudah meninggal saat kehancuran markas Swiss Overwatch. Setelah Doomfist ditangkap oleh Overwatch, Reyes direkrut oleh sisi Talon yang memang sudah frustrasi terhadap birokrasi yang selalu menghalanginya dalam mencapai keadilan sejati di Overwatch. Di Mesir, Reyes bertemu secara langsung dengan dua kawan yang dahulu bersamanya di Overwatch; yaitu mantan *Strike Commander* Overwatch, Jack Morrison, dan Kapten Ana Amari. Walau Reyes bersama Jack dan Ana tidak memiliki banyak hal untuk dibicarakan antara satu sama lain, jalur kehidupan mereka hampir dipastikan akan selalu bersilangan antara satu sama lain.



Gambar 3.22 *Concept Art* Reaper di *game* Overwatch 2  
Sumber: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/reaper/>

Kemampuan Reaper yang digambarkan dalam *game* Overwatch 2 adalah seperti berikut.

a) *Hellfire Shotguns*

Reaper menyerang lawannya menggunakan senjata *shotgun* jarak pendek yang penyebaran pelurunya cukup luas.

b) *Shadow Step*

Reaper dapat melakukan teleportasi kepada lokasi yang telah ditargetkan, dengan jarak tertentu yang telah ditetapkan.

c) *Wraith Form*

Reaper bergerak lebih cepat dan menjadi kebal, tetapi ia tidak bisa menyerang dalam mode tersebut.

d) *Death Blossom*

Sebagai kemampuan *ultimate*-nya, Reaper berputar seperti melakukan dansa dan melukai lawan di sekitarnya.

e) *The Reaping*

Reaper akan menyembuhkan dirinya sendiri ketika ia memberi *damage* kepada lawannya.

### 3.2.2.3 Mitologi Asia yang Diangkat

Berdasarkan desain *skin* karakter Overwatch 2 yang diangkat dalam tema *Asian Mythology* pada *season 3 pass* ini, penulis memilih empat (4) cerita mitologi yang sekiranya merepresentasikan kebudayaan yang diterapkan ke dalam desain *skin* karakter. Berikut mitologi-mitologi yang dimaksud dalam desain *skin* karakter Overwatch 2 bertema *Asian Mythology*.

1) Amaterasu dari Jepang

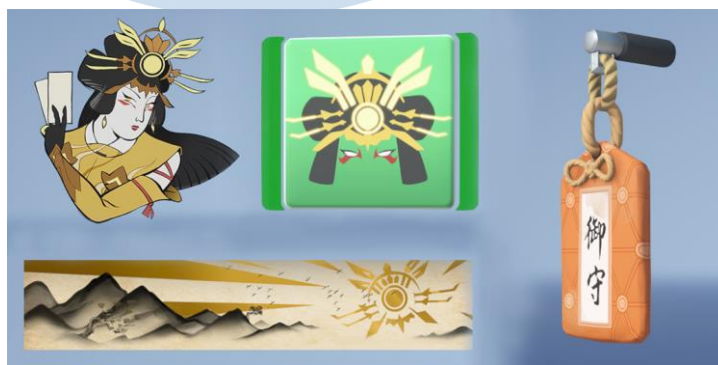
Amaterasu merupakan sebuah dewi yang disebut sebagai perwujudan matahari terbit dan Jepang itu sendiri, sebuah ratu dari kami (dewa, tuhan, atau pemimpin roh dalam bahasa Jepang) serta penguasa alam semesta dalam mitologi Jepang. Amaterasu adalah pusat dari seluruh agama Shinto dan kehidupan spiritual Jepang. Nama Amaterasu sendiri bisa diterjemahkan sebagai “ia yang menyinari dari Surga” karena kanji Jepangnya yang terdiri dari 天 yang berarti Surga atau Kerajaan dan 照 yang artinya sinar. Walau Amaterasu tidak menciptakan alam semesta, Amaterasu menggantikan peran ayahnya yang merupakan pencipta segala sesuatu.





Gambar 3.23 Sebuah gambaran kebangkitan Amaterasu  
Sumber: Shunsai Toshimasa

Dalam *Overwatch 2* sendiri, karakter yang menggunakan kebudayaan ini adalah Kiriko, sebuah *hero support* yang berkemampuan dalam memakai jimat penyembuh dan kunai. *Skin* karakter yang mengangkat kebudayaan ini bernama Amaterasu Kiriko. Selain desain karakter, kebudayaan ini turut diangkat bersamaan dengan aset *game* lainnya, seperti *spray*, *profile icon*, *weapon charm*, dan *player namecard*.



Gambar 3.24 Aset *game* *Overwatch 2* yang berhubungan dengan Amaterasu  
Sumber: *Overwatch 2 Game Season Pass*

Desain *skin* karakter Amaterasu Kiriko sendiri ditawarkan dalam tiga (3) variasi berbeda, dengan warna utama kuning keemasan, ungu, dan putih. Walaupun begitu, penulis akan memfokuskan penelitian ini pada desain *skin* karakter Amaterasu Kiriko utama, yaitu memiliki palet warna kuning keemasan dan elemen utama matahari sebagai *head accessory*-nya.



Gambar 3.25 *Concept Art Amaterasu Kiriko*  
 Sumber: Kejun Wang (2023) melalui Artstation

## 2) Hong Hai Er/Red Boy dari Cina

*Red Boy*, biasa disebut sebagai '*Holy Infant King*', 'siluman anak merah', atau '*Boy Sage King*' (圣婴大王 shèng yīng dà wáng), adalah seorang karakter dari kisah rakyat *Journey to the West* (西游记 xī yóu jì) dan anak laki-laki dari *Bull Demon King* dan *Princess Iron Fan*. Siluman anak merah ini melatih dirinya sendiri selama 300 tahun di huǒ yàn shān (Gunung Api/Fire Mountain) dan berhasil menguasai seni Api Samadhi. Hasil latihan *Red Boy* membuatnya bisa menghembuskan api dari mulutnya dan menghirup asap melalui hidungnya.

Walaupun *Red Boy* telah hidup selama lebih dari 300 tahun, ia memiliki fisik berumur delapan (8) tahun akibat permintaan ibunya saat hamil. Ibunya, Putri *Iron Fan*, meminta tolong kepada dewa Tai Shang Lao Jun untuk memastikan anaknya (*Red Boy*) tidak dapat berumur lebih dari 18 tahun. Demi mencapai tujuan tersebut, putri *Iron Fan* memfokuskan energi Dan Tian Qi miliknya kepada *Red Boy* yang masih di rahim selama 18 bulan sebelum dilahirkan. Akan tetapi, rencana tersebut gagal karena Putri *Iron Fan* tidak sengaja terbentur pada Sun Wukong di salah satu pertemuan mereka dan menyebabkan

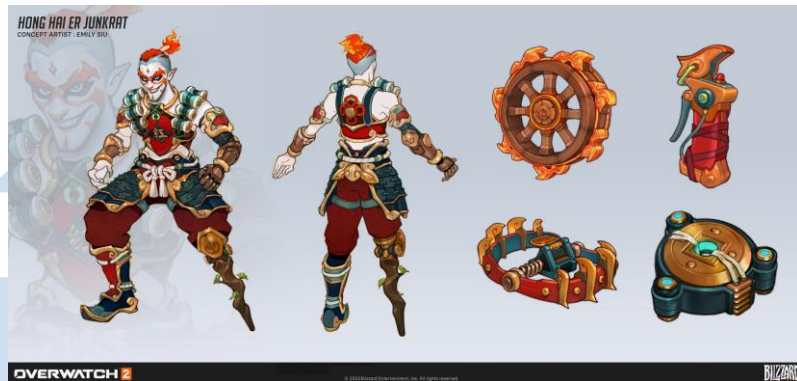
kelahiran *Red Boy* lebih cepat dari yang diinginkan, yaitu di bulan kedelapan. Meskipun begitu, *Red Boy* dianggap sebagai salah satu dari beberapa iblis/makhluk terkuat di *Journey to the West* yang hampir berhasil membunuh Sun Wukong dan menghancurkan ikatan persaudaraan antara *Bull King Demon* dan Wukong.



Gambar 3.26 Patung Hong Hai Er (kanan) bertarung dengan Sun Wukong  
Sumber: <https://www.flickr.com/photos/tomotubby/322184192>

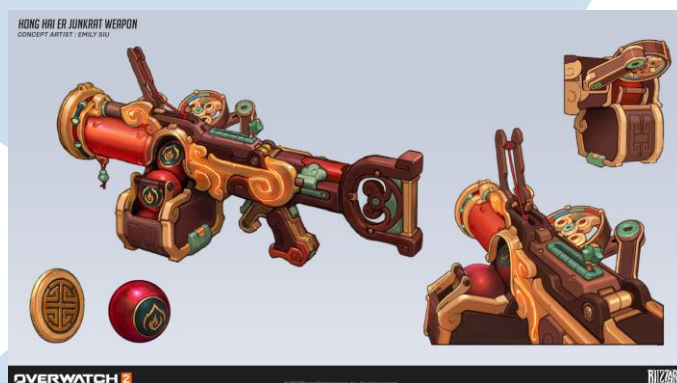
Hong Hai Er digambarkan oleh karakter Junkrat dalam *game Overwatch 2*. Junkrat sendiri merupakan sebuah *hero damage* (DPS) yang memiliki kemampuan memakai bom ledakan untuk menyebar kekacauan dan kehancuran di sekitarnya. Atribut mitologi khas Hong Hai Er ditampilkan pada pakaian dan keseluruhan penampilan Junkrat, bahkan hingga coretan berwarna merah yang tampak seperti api di muka Junkrat. Beberapa elemen khas negara Cina lainnya dapat ditemukan di sekujur *skin* baru Junkrat, seperti yang dapat dilihat pada *concept art* buatan Siu (2023) di Gambar 3.27.

U  
N  
I  
V  
E  
R  
S  
I  
T  
A  
S  
  
M  
U  
L  
T  
I  
M  
E  
D  
I  
A  
  
N  
U  
S  
A  
N  
T  
A  
R  
A



Gambar 3.27 *Concept Art* Hong Hai Er Junkrat  
 Sumber: Emily Siu (2023) melalui Artstation

*Skin* Hong Hai Er tidak hanya mengubah penampilan Junkrat, tetapi turut memberikan penampilan khusus bagi senjata dan perangkat kemampuan Junkrat.



Gambar 3.28 *Concept Art* Hong Hai Er Junkrat  
 Sumber: Emily Siu (2023) melalui Artstation

Selain penampilan dan senjata Junkrat, *Overwatch 2* turut mengeluarkan beberapa aksesoris *item game* yang menggambarkan kebudayaan Cina dan *Red Boy*. Aksesoris tersebut termasuk diantaranya *Ba Jiao Shan spray*, *Hong Hai Er player icon*, *Hong Hai Er spray*, *Lucky Cat weapon charm*, dan *Inextinguishable player name card*.



Gambar 3.29 Aset *game* Overwatch 2 yang berhubungan dengan Hong Hai Er dan kebudayaan Cina

Sumber: Overwatch 2 *Game Season Pass*

### 3) Rangda dari Indonesia

Gautama dan Sariani (dalam Wirawan, 2016:9) mengatakan bahwa Rangda memiliki dua arti, yaitu janda dan peran dalam cerita Calonarang sebagai janda tukang sihir dari girah dengan topengnya yang khas, kuku panjang, lidah panjang, rambut putih terurai, taring besar, dan mata besar yang melotot. Walaupun begitu, masyarakat di Bali lebih mengaitkan istilah Rangda dengan tokoh jahat yang mempraktikkan ilmu hitam untuk menghancurkan masyarakat (Wirawan, 2016:10). Rangda turut diketahui sebagai ratu iblis dari para leak di Bali yang memimpin kelompok penyihir ilmu hitam jahat terhadap Barong. Tarian tradisional Barong dengan Rangda sebagai sosok jahatnya menjadi simbol representasi bahwa adanya keberlangsungan abadi antara kebaikan dan kejahatan. Rangda sendiri dikaitkan dengan cerita legenda Calon Arang bersama legenda Mahendradatta, ratu Jawa yang diceraikan dan diasingkan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.30 Gambaran Rangda sebagai tokoh jahat di tarian Barong  
Sumber: <https://kumparan.com/kanalbali/mengenal-rangda-tokoh-magis-dengan-sejarah-panjang-di-bali-1vIKCyBBNG7>

Tim desain *hero* Overwatch 2 menggambarkan Rangda sebagai salah satu *skin* karakter Moira, sebuah *hero support* yang pada hakikatnya merupakan seorang ilmuwan yang berkutat dengan ilmu genetika.



Gambar 3.31 Penampilan *In-game* Demon Queen Moira  
Sumber: Naeri (2023) di Twitter

Tidak hanya pada penampilan karakter, kebudayaan Bali turut digambarkan pada *item game* yang dirilis bersamaan dengan *skin* karakternya di *season pass*. *Item game* tersebut memiliki nama *item* sebagai berikut seperti pada Gambar 3.32, yaitu *Demon Queen spray*, *Demon Queen Mask spray*, *Demon Queen Dance*

spray, Demon Queen Mask spray, Woodcraft player namecard, dan Demon Queen player icon.



Gambar 3.32 Aset *game* Overwatch 2 yang berhubungan dengan Rangda dan kebudayaan Indonesia  
Sumber: Overwatch 2 *Game Season Pass*

#### 4) Jeoseung Chasa dari Korea

Istilah Chasa Bonpuri (차사 본풀이) dalam bahasa Korea memiliki arti ‘menyelesaikan asal usul dari dewa kematian’ dan Bonpuri sendiri disamakan artinya dengan mitologi oleh para pelaku akademis. Chasa berasal dari bahasa Cina, Chaishi (差使), yang berarti *messenger* atau pembawa pesan. Mitologi Chasa Bonpuri ini sendiri bermula dari pulau Jeju di Korea yang menceritakan kisah bagaimana Gangnim, sang pembawa pesan kematian, menjadi apa yang dipercaya saat ini. Gangnim dapat menjadi dewa kematian akibat tawaran dari raja Yeomra, raja Kematian dan penguasa dunia setelah kehidupan.



Gambar 3.33 Ilustrasi gambaran Joseung Chasa atau *Grim Reaper* versi Korea

Sumber: [https://aminoapps.com/c/korean-language/page/blog/korean-folklore-characters-the-joseung-saja-grim-reapers/vdYW\\_wDwhnu1DYJ6nJXkmjmJm4NJ2XpJGKG](https://aminoapps.com/c/korean-language/page/blog/korean-folklore-characters-the-joseung-saja-grim-reapers/vdYW_wDwhnu1DYJ6nJXkmjmJm4NJ2XpJGKG)

Kebudayaan asal pulau Jeju ini diadaptasi oleh tim Overwatch 2 pada desain *skin* karakter Reaper. *Skin* tersebut sendiri bernama Chasa Reaper dengan ciri khas kebudayaan Korea, yaitu topi Gat. Penampilan baru Reaper dapat dilihat pada Gambar 3.34.

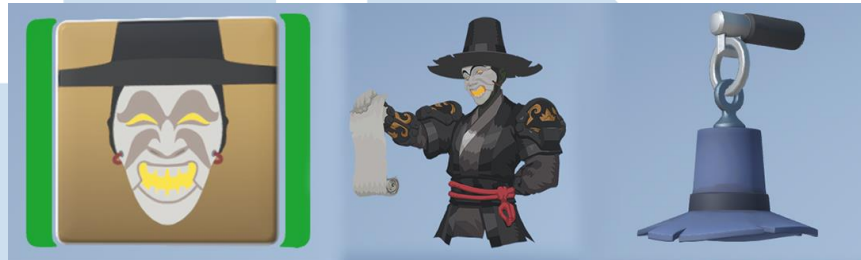


Gambar 3.34 Penampilan *In-Game* Chasa Reaper  
Sumber: Naeri (2023) di Twitter

Selain penampilan baru Chasa Reaper, Overwatch 2 turut mengeluarkan beberapa aksesoris yang berhubungan dengan



kebudayaan Korea dan Jeoseung Chasa. Aksesoris dalam *season 3 pass* tersebut adalah Chasa *player icon*, Chasa Reaper *spray*, dan Chasa Hat *weapon charm*.



Gambar 3.35 Aset *game* Overwatch 2 yang berhubungan dengan Chasa Reaper dan kebudayaan Korea

Sumber: Overwatch 2 *Game Season Pass*

### 3.2.3 Proses Analisis

Dalam penelitian ini, penulis membuka prosesnya dengan memperbanyak studi terkait karakter dan kebudayaan yang akan dibahas, terutama tentang desain karakter secara umum yang dapat mengaitkan aspek tertentu dari sebuah karakter kepada budaya yang dituju. Untuk menguraikan konsep kebudayaan mitologi Asia yang terbentuk dalam *skin* karakter, penulis menggunakan analisis semiotika milik Roland Barthes (dalam Wibowo, 2013). Setelah adanya identifikasi terhadap mitologi yang digunakan pada desain *skin* karakternya, penulis akan melakukan analisis korelasi antara karakter Overwatch 2 dan karakter pada mitologi negara yang dilaksanakan dengan teori pembentukan desain karakter melalui aspek *story* pada buku *Creative Character Design* oleh Bryan Tillman (2011).

#### 1) Analisis Semiotika Roland Barthes

Teori yang akan penulis gunakan untuk analisis semiotika adalah teori Semiotika milik Roland Barthes sebagaimana dijabarkan di buku Semiotika Komunikasi oleh Indiwana Seto Wahyu Wibowo. Landasan teori yang digunakan merupakan penggunaan konsep denotasi dan konotasi terhadap karya milik Barthes (dalam Wibowo, 2013). Penulis akan menelaah secara detail aspek-aspek budaya mitologi Asia yang digambarkan oleh desain *skin*

karakter Overwatch 2 dengan penjabaran tanda (*sign*, *signifier*, dan *signified*), kemudian dilanjutkan dengan identifikasi makna denotasi terhadap tanda yang ditemukan. Terakhir, hasil pemaknaan tersebut akan menjadi dasar untuk mengetahui mitologi dan kebudayaan yang digunakan dalam desain *skin* karakternya masing-masing.

Dalam proses mengidentifikasi karakteristik kebudayaan yang digunakan dalam sebuah desain *skin* karakter, penulis akan menerapkan metode *Data Analysis in Qualitative Research* sebagaimana dijelaskan oleh Creswell (2014). Penguraian deskriptif metode tersebut akan terbagi menjadi tiga (3) langkah, dimulai dengan pembacaan (*read*) identifikasi tanda berupa *signifier* dan *signified* seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Penguraian tanda (sign) pada desain skin karakter

No.	Gambar	Signifier	Signified
1.	Gambar A	Signifier A objek analisis...	Signified A objek analisis...
2.	Gambar B dan C	Signifier B objek analisis...	Signified B objek analisis...
3.		Signifier C objek analisis...	Signified C objek analisis...

Langkah kedua merupakan proses *code* berupa pemaknaan tanda yang telah ditemukan di tahap *read* dengan menelusuri definisi resmi atau umum melalui studi pustaka, lalu deskripsi denotatif hasil penelusuran tersebut dimaknai secara satu-persatu dengan mengidentifikasi kata kunci yang cukup penting. Hasil definisi pemaknaan tersebut sebagaimana terlihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Penguraian hasil analisis makna denotasi pada desain skin karakter

Denotasi	Sumber
Deskripsi denotatif dari (1)...	Sumber definisi dari (1)...
Deskripsi denotatif dari (2)...	Sumber definisi dari (2)

Deskripsi denotatif dari (3)...	dan (3)...
---------------------------------	------------

Proses analisis akan dilanjutkan dengan mengumpulkan makna deskriptif denotatif yang telah dijabarkan sebelumnya dan menelaah pemaknaan konotasi dari masing-masing *sign* yang telah teridentifikasi. Proses penguraian konotasi ini termasuk pada tahap *describe* dalam *Data Analysis in Qualitative Research*, mendeskripsikan temuan pada Tabel 3.1 hingga Tabel 3.2 ke dalam satu sampai tiga kalimat.

Tabel 3.3 Contoh penjabaran analisis konotasi pada desain skin karakter

<b>Sign</b>	<b>Konotasi</b>
<i>Sign A</i>	Makna konotasi dari sign A...
<i>Sign B</i>	Makna konotasi pertama dari sign B...
	Makna konotasi kedua dari sign B...

## 2) Analisis korelasi karakter *game* dan mitologi melalui *Story*

Mitologi yang digunakan sebagai dasar pembentukan desain *skin* karakter akan diteliti hubungannya dengan karakter yang memiliki penampilan *skin* barunya. Landasan teori yang akan digunakan dalam tahap analisis ini adalah pembentukan *story* karakter dalam *6 Core Principles of Character Design* dari buku *Creative Character Design* yang dibuat oleh Bryan Tillman tahun 2011 silam. Teori *story* oleh Tillman mempertanyakan seorang desainer terkait alasan di balik karakter dan aksinya dalam cerita untuk membantu pembentukan desain karakter. Tahap penguraian deskriptif *story* karakter merupakan langkah *represent* dari penelitian, berisi proses telaah terkait setiap karakter *game* dan karakter mitologi yang direpresentasikan seperti pada tabel 3.4 dan 3.5.

Tabel 3.4 Contoh tabel uraian deskriptif *backstory* karakter dalam cerita Overwatch 2

<b>Who?</b>
Siapa karakter yang dimaksud dan apa peran mereka di <i>game</i> ?
<b>What?</b>
Peristiwa apa yang memotivasi karakter tersebut untuk memiliki sifat atau pemikiran seperti sekarang ini?
<b>When?</b>
Apa latar waktu kejadian penting bagi karakter tersebut?
<b>Where?</b>
Dimana tempat terjadinya titik balik kejadian penting di cerita <i>game</i> bagi si karakter?
<b>Why?</b>
Mengapa karakter melakukan aksi tersebut? Apa hal yang memotivasinya?
<b>How?</b>
Bagaimana sebuah kejadian penting dalam cerita <i>game</i> berdampak kepada sang karakter? Apa hal yang si karakter lakukan dalam kejadian tersebut?

Sumber: Tillman (2011)

Tabel 3.5 berisi penjabaran deskriptif karakter mitologi berdasarkan penelitian dan proses studi pustaka yang telah dilakukan sebelumnya. Kejadian yang dimaksud dalam uraian ini adalah peristiwa-peristiwa yang memacu karakter untuk memiliki pemikiran, peran, dan aksi karakter dalam akhir cerita mitologi atau progres terjauh cerita dalam *game* Overwatch 2.

Tabel 3.5 Contoh uraian tabel deskriptif *story* karakter dari mitologi yang direpresentasikan oleh *skin* karakter

<b>Who?</b>
Siapa karakter yang dimaksud dan apa peran mereka dalam mitologi?
<b>What?</b>
Kejadian apa yang memotivasi karakter tersebut untuk memiliki sifat atau pemikiran seperti sekarang ini?
<b>When?</b>
Apa latar waktu kejadian penting dalam mitologi bagi karakter tersebut?

<b>Where?</b>
Dimana tempat terjadinya titik balik kejadian penting di cerita mitologi bagi karakter?
<b>Why?</b>
Mengapa karakter melakukan aksi tersebut? Apa hal yang memotivasinya?
<b>How?</b>
Bagaimana sebuah kejadian penting dalam cerita berdampak kepada sang karakter? Apa hal yang si karakter lakukan dalam kejadian tersebut?

Sumber: Tillman (2011)

Setelah menjabarkan *story* yang dialami oleh karakter baik pada *game* dan dalam cerita mitologi, penulis akan melakukan perbandingan terhadap kedua detail karakter dalam cerita untuk menemukan kesamaan antara satu sama lain. Analisis perbandingan ini diuraikan sebagai tahap *represent* melalui Tabel 3.6 seperti berikut.

Tabel 3.6 Contoh tabel penjabaran deskriptif tentang perbandingan *backstory* karakter *game* dan mitologi

<b>Who?</b>	
Karakter <i>game</i> yang dimaksud...	Karakter mitologis yang direpresentasikan oleh karakter <i>game</i> ...
<b>What?</b>	
Peran/ <i>Role</i> karakter tersebut dalam <i>game</i> ...	Peran karakter tersebut dalam cerita mitologi...
<b>When?</b>	
Latar waktu kejadian penting bagi karakter dalam <i>game</i> ...	Latar waktu kejadian penting bagi karakter dalam mitologi...
<b>Where?</b>	
Tempat terjadinya titik balik kejadian penting di cerita <i>game</i> bagi karakter...	Tempat terjadinya titik balik kejadian penting di cerita mitologi bagi karakter...
<b>Why?</b>	
Hal yang memotivasi karakter <i>game</i> sehingga mendalami perannya dalam cerita...	Hal yang memotivasi karakter mitologi sehingga mendalami perannya dalam cerita...

<i>How?</i>	
Dampak sebuah kejadian penting dalam cerita kepada sang karakter dan aksi yang dilakukan oleh karakter <i>game</i> ...	Dampak sebuah kejadian penting dalam cerita kepada sang karakter dan aksi yang dilakukan oleh karakter mitologi...

Sumber: Tillman (2011)

Akhirnya, hasil analisis kesamaan *story* karakter dan ciri mitologi kemudian disimpulkan menjadi kesimpulan menyeluruh dari keenam aspek *story principle*. Tahap ini merupakan tahap *interpret* yang berupa beberapa kalimat atau paragraf berisikan konklusi analisis. Kalimat deskriptif tersebut akan mencakup kedua proses analisis yang telah dilakukan, yaitu hasil analisis visual representasi mitologi pada *skin* karakter dan analisis cerita yang menghubungkan karakter *game* dengan karakter mitologi yang diangkat.

