

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Penelitian

Video game yang dikenal sejak dekade 1970-an adalah salah satu jenis media visual yang terus berevolusi dan mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi (Agustiandhy et al., 2022). *Video game* adalah bentuk permainan interaktif pada perangkat elektronik seperti konsol *game*, *PC*, atau ponsel. Dalam *video game*, pengguna dapat bermain dan berinteraksi dengan karakter virtual, lingkungan, dan objek di dalam *game* melalui perangkat kontrol seperti *joystick*, *mouse*, atau tombol. Sebuah *game* biasanya memiliki cerita, tujuan, dan mekanisme yang berbeda-beda, dan bisa dimainkan secara tunggal atau bersama-sama dengan orang lain melalui jaringan internet (*online*). Sebagai sebuah produk *audio-visual*, *video game* juga memiliki fitur multimedia seperti grafik dan suara yang menakjubkan, membuat pengalaman bermain terasa lebih nyata. Dalam konsep *game* sebagai sebuah media visual, elemen visual di dalamnya tentunya menjadi sebuah aspek penting sebagai bentuk interaksi antara pengguna dan *game* yang dibentuk melalui persepsi yang ditangkap oleh alat indera penglihatan (Agustiandhy et al., 2022).

Dalam sebuah *game*, desain karakter adalah salah satu aspek penting (Starloop, 2022). Persepsi *user* mengenai aspek-aspek visual seperti objek, karakter, bentuk dan warna, animasi, dan desain *background*, akan diproses melalui otaknya sebagai satu kesatuan yang saling berkaitan, menciptakan makna yang berhubungan dan menyatu sebagai sebuah desain *game* (Khamadi, 2015). Karakter dalam sebuah *game* adalah elemen *game* yang dikendalikan langsung oleh pemain, mewakili sifat dari sebuah *game* dan merupakan faktor penting dari pengembangan *game* (Tian & Woo, T., 2019).



Gambar I. 1. *Animal Crossing: New Horizons Game*

Sumber: <https://www.nintendo.com/store/products/animal-crossing-new-horizons-switch/>
(diakses: 18 Juni 2024)

Animal Crossing: New Horizons (Nintendo, 2020) adalah salah satu *game* terlaris sepanjang masa buatan perusahaan video *game* terbesar di dunia, Nintendo, yang berpusat di Kyoto, Jepang (Nichols, 2023). Enam minggu setelah dirilis pada 20 Maret 2020, *Animal Crossing: New Horizons* (ACNH) sudah terjual sebanyak 13 juta *copy* (Ludens, 2022).

New Horizons adalah salah satu seri dari *Animal Crossing game* yang dikembangkan oleh Nintendo, di mana ACNH adalah seri ke-lima dari *Animal Crossing series*. Sebelumnya, Nintendo telah membuat beberapa seri *Animal Crossing* sejak generasi pertamanya yaitu *Animal Forest* (2001) untuk konsol Nintendo 64, *Animal Crossing* (2003) *GameCube*, lalu di generasi ke-dua, ada *Animal Crossing: Wild World* (2005) Nintendo DS, dan *Animal Crossing: City Folk* (2008) untuk Wii. Di generasi ke-tiga, hadir *Animal Crossing: New Leaf* (2012) Nintendo 3DS, dan di generasi ke-empat, diluncurkanlah secara global seri paling fenomenal, *Animal Crossing: New Horizons* (2020) untuk konsol Nintendo Switch (Animal Crossing Wiki, 2020), yang menjadi seri tersukses.

ACNH merupakan video *game* dengan tampilan desain visual estetik dan penuh warna, dengan latar belakang alam yang indah dan dipenuhi oleh karakter-karakter dengan tampilan visual yang *cute* dan lucu (Abasi & Kasmana, 2023). Latar *gameplay* dari ACNH adalah sebuah permainan yang *relaxing*, dan tidak ada *pressure* untuk menyelesaikan sesuatu, namun pemain tetap akan melakukan beberapa pekerjaan seperti memancing, mencari serangga, hingga mendesain pulauanya sendiri (Gregory, 2022). *Game* Nintendo terlaris untuk konsol Nintendo Switch ini (Nintendo, 2019), telah menjadi salah satu *game* terpopuler di dunia pada masa pandemi COVID-19 (Bennet, S. et al., 2021) saat orang-orang mengalami pembatasan aktivitas luar ruangan atau *lockdown*, dan diharuskan untuk *stay-at-home* (Ludens, 2022). Penjualan ACNH *game*, per tanggal 31 Maret 2024, tercatat sebanyak 45,36 juta *copy* (Nintendo.co.jp, 2022) sejak dirilis 20 Maret 2020. Hal ini menjadikan ACNH berada di urutan tertinggi ke-dua penjualan *game* untuk konsol Nintendo Switch, setelah Mario Kart 8 Deluxe yang terjual sebanyak 61,97 juta *copy* (Nintendo.co.jp, 2022).



Gambar I. 2. Konsol Nintendo Switch Edisi Spesial ACNH dan *game card* ACNH
Sumber: <https://www.nintendo.com/us/store/products/nintendo-switch-animal-crossing-new-horizons-edition/> (diakses: 18 Juni 2024)

Dalam konteks desain visual sebuah *game*, terdapat aspek-aspek yang saling bekerja sama yang menyusun tampilan keseluruhan permainan. Pentingnya daya tarik visual dalam *game* ini, berkaitan erat dengan interaksi yang terjadi antara pemain dengan *gameplay* itu sendiri. Persepsi pemain terhadap tampilan visual *game* menjadi faktor penting yang membentuk fokus mereka terhadap pengalaman bermain tersebut (Agustiandhy et al., 2022). Untuk itu, dalam memainkan sebuah *game*, diperlukan keterlibatan aktif dari pengguna di mana terjadi interaksi yang melibatkan komunikasi visual untuk menyampaikan pesan melalui elemen-elemen visual di dalam *video game* (Khamadi, 2015).

Fitur-fitur terkini yang disematkan dalam *game* bertipe simulasi sosial ini, antara lain adalah sistem yang dapat mempertemukan para pemain secara *online*. Ini merupakan salah satu fitur paling dibutuhkan masyarakat di saat situasi terisolasi di rumah, sehingga pengguna tetap dapat saling berinteraksi dan bermain bersama-sama dengan sahabat, rekan kerja, atau pengguna lainnya (Comerford, 2020). Dalam ACNH yang dimainkan secara *online*, para pemain dapat saling mengunjungi pulau masing-masing dan mengeksplorasi isi pulau tersebut (Hourdequin & Hughes, 2022). Yang tak kalah menarik adalah fitur unik lain, dimana, desain karakter pemain dapat dikustomisasi sesuai preferensi penggunanya (Chen Y. , 2023). Demikian halnya dengan rumah tinggal dan seluruh isi pulau, seperti apa bentuk desain *layout*-nya, dapat diatur sesuai dengan keinginan pemain (Agarwal, 2023). *Layout* yang sudah dibuat oleh pemain untuk menjadi tempat tinggalnya dan para penduduk pulau (*villagers*) tersebut, kemudian akan mendapatkan penilaian dan *rating* (Fisher et al., 2021) oleh tim di Resident Services (Voigt, 2021).

Aktivitas pemain dalam ACNH umumnya berkisar pada mengumpulkan, memiliki, dan mempersonalisasi pulau sendiri (Blom, 2022). Selain itu, karakter-karakter pemain ini akan bertingkah laku layaknya manusia di kehidupan nyata, seperti berbicara dan berinteraksi dengan karakter hewan antropomorfik (*non-player*) (Lazzeretti & Gatti, 2023) di pulau tersebut yang juga berperilaku seperti halnya karakter pemain. Karakter-karakter ini akan saling bersosialisasi dan merayakan

berbagai *event* musiman (Animal Crossing Wiki, 2020) bersama-sama, seperti ulang tahun, Halloween, berbagai festival, maupun malam tahun baru. Karakter pemain harus bekerja untuk menghasilkan uang, meng-*upgrade* rumah, menanam dan menyiram tanaman, menebang pohon, menangkap serangga, memancing ikan, dan berenang di laut (Agarwal, 2023) untuk menemukan makhluk laut langka yang dapat didonasikan di museum (Yee & Sng, 2022). Dengan semua aktivitas tersebut, pemain menjadi larut dalam permainan dan merasakan menjadi bagian dari *game*, yang mana hal ini turut memberikan pengalaman bermain yang melibatkan aspek kognitif dan emosional (Natanael & Aryani, 2021).

Sebagai *game* simulasi sosial, ACNH memiliki sejumlah karakter pemain dan non pemain atau disebut juga NPC (*Non-Player Character*). Karakter NPC terdiri dari NPC utama dan NPC *villagers* alias penduduk pulau, yang sangat atraktif dan dinamis, dengan desain berupa hewan peliharaan antropomorfik yang lucu (Blom, 2022). Desain visual karakter secara umum dari *game* ini adalah tampilan yang *cute*, penuh warna, dan menyenangkan. Sekilas terlihat seperti *game* yang dirancang untuk anak-anak, namun sebenarnya tidak demikian, karena tingkat kedalaman *gameplay* ACNH memerlukan pemahaman yang cukup baik untuk dapat menjalankan keseluruhan permainan.

Dalam konteks visual *game*, terdapat elemen-elemen penyusun yang saling bersinergi satu sama lain. Ketertarikan pemain terhadap apa yang diperlihatkan di dalam *game* menjadi penting agar timbul interaksi yang baik. Fokus pemain terhadap sebuah *game* terbentuk oleh persepsi pada tampilan visualnya (Agustiandhy et al., 2022). Untuk memainkan sebuah *game*, dibutuhkan interaksi yang aktif dari pengguna, di mana dalam interaksi tersebut muncul komunikasi secara visual untuk menyampaikan pesan melalui media visual *game* (Khamadi, 2015). Popularitas dari *game* ACNH tak lepas dari tampilan desain visualnya yang menarik. Tampilan latar lingkungan yang dinamis selalu berganti-ganti mengikuti cuaca di waktu nyata (*real-time*), desain karakter antropomorfik yang lucu dan ikonik sebagai salah satu daya tarik utama dari *game* ini, adalah hal-hal yang menjadikan ACNH penting untuk diteliti.

Keunggulan *Animal Crossing: New Horizons* dari *game* sejenisnya, terdapat pada sistem *game* yang dimainkan secara *real-time* (Comerford, 2020). *Game* ini mengkoordinasikan keadaan musim di dalam *game* dengan musim di dunia nyata menggunakan sistem waktu (jam), yang merupakan fitur bawaan dari Nintendo Switch. ACNH mendukung sistem cuaca empat musim (Lynn, 2020), yang berarti bahwa jika saat ini sedang terjadi musim dingin di dunia nyata, maka di dalam *game* akan terjadi musim dingin juga. Situasi waktu di dunia nyata terjadi sama persis dengan di dalam *game*, sehingga visual *background* yang ditampilkan pada ACNH menjadi sangat dinamis dan berubah-ubah sesuai dengan *real-time*. Saat terjadi perubahan iklim dalam kehidupan empat musim, seperti Musim Semi, Musim Panas, Musim Gugur, dan Musim Dingin, *background* yang ditampilkan pun mengalami perubahan sesuai keadaan musim tersebut.



Gambar I. 3. Visual background Musim Panas di waktu pagi hingga malam hari
Sumber: (Abasi & Kasmana, 2023)

Sementara itu, karakter dalam sebuah *game* adalah subjek utama yang memiliki kepribadian dan karakteristik unik (Park & Seo, 2019) yang akan mengisi berbagai situasi di dalam *game* tersebut. Setiap karakter yang ada dalam ACNH, dieksekusi dengan baik, dengan tampilan visual yang detail. Elemen-elemen seperti kepribadian dan karakteristik, tentunya menjadi hal yang sangat diperhatikan oleh pembuat *game* Nintendo. Pertukaran dialog yang hidup, serta pengembangan

karakter yang sangat baik, menciptakan kesan yang kuat pada setiap karakter *villager* dan NPC utama di setiap seri ACNH. Hal ini menjadikan karakter-karakter tersebut begitu *memorable*.

Jika karakter pemain adalah figur yang dikendalikan oleh *user*, maka karakter NPC adalah figur-figur yang dikontrol oleh komputer melalui *Artificial Intelligence (AI)* (Arhandi et al., 2018). AI dalam sebuah *game*, diterapkan pada karakter yang tidak dapat dimainkan (*non-playable*), namun karakter-karakter ini sangat menunjang terbangunnya *gameplay*, terutama untuk menciptakan interaksi antara *user* (pemain) dan lingkungan di dalam *game*, sehingga permainan menjadi dinamis dan menarik (Milak, 2019).

Karakter pemain pada ACNH adalah karakter dalam tampilan fisik manusia, sedangkan karakter-karakter NPC berasal dari tampilan fisik hewan (*animal*) (Animal Crossing Wiki, 2020). NPC pada ACNH sendiri, terdiri dari sejumlah karakter NPC utama, yang memiliki peran signifikan dalam *gameplay* bahkan menjadi ikon atau maskot ACNH (Nookipedia, 2020). Hal ini yang menjadi daya tarik dilakukannya penelitian ini.

Kekuatan sebuah karakter *game* populer yang ikonik, akan memiliki dampak yang lebih luas dalam hal potensi pengembangan *branding* ke berbagai media lain. Contoh, salah satu *game* populer terlaris sepanjang masa milik Nintendo, Mario Bros, setelah puluhan tahun lalu diciptakan, kini di tahun 2023 yang lalu, *game* tersebut diangkat menjadi sebuah film animasi layar lebar yang juga laris dalam penayangannya di seluruh dunia. Hal demikian menjadi bukti pentingnya kekuatan karakter dari sebuah tokoh di dalam *game*. Demikian halnya dengan ACNH, yang memiliki karakter-karakter ikonik dan populer di kalangan pemain maupun penggemar *video game* pada umumnya, telah meluaskan pemasarannya melalui kolaborasi dengan *brand* besar perusahaan produksi mainan konstruksi asal Denmark, LEGO, dengan meluncurkan LEGO x Animal Crossing *series* (LEGO, 2024).

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, karakter-karakter ikonik pada *game* ACNH adalah salah satu daya tarik utama dari *game* ini, namun belum banyak diteliti. Untuk itu, penelitian ini dilakukan karena ketiadaannya penelitian terdahulu yang khusus membahas topik tentang desain visual karakter *game* populer Nintendo, *Animal Crossing: New Horizons*. *Game* populer seringkali menjadi acuan bagi desain di industri *game* secara luas. Memahami elemen visual karakter dalam konteks ini, dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi desainer *game* lainnya untuk menciptakan karakter yang lebih menarik dan mengesankan.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- *Animal Crossing: New Horizons* (ACNH) adalah salah satu *game* Nintendo populer, terlaris sepanjang masa, yang kehadirannya telah menjadi fenomena *online* di masa pandemi COVID-19, sejak diluncurkan pada Maret 2020 (Agarwal, 2023). ACNH memiliki sejumlah karakter NPC utama yang menjadi maskot dan daya tarik utama dari *game* ini, namun belum ada penelitian sebelumnya yang fokus membahas mengenai desain karakternya.
- Karakter-karakter NPC dalam *Animal Crossing: New Horizons* adalah karakter antropomorfik lucu dan unik dalam gaya *chibi* yang berasal dari bentuk fisik hewan, namun memiliki sifat-sifat seperti manusia.

I.3 Rumusan Masalah

Pada uraian Identifikasi Masalah diketahui bahwa *game* *Animal Crossing: New Horizons* memiliki daya tarik utama yang membuat permainan menjadi atraktif dan hidup, yaitu berasal dari karakter-karakter NPC yang menghuni pulau. Dengan demikian, permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana desain visual karakter-karakter NPC utama *game* Animal Crossing: New Horizons ditinjau dari konsep Manga Matrix?
- Bagaimana sifat-sifat manusia divisualisasikan melalui karakter-karakter hewan antropomorfis di dalam *game* Animal Crossing: New Horizons?

I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa desain visual karakter-karakter NPC utama dari *game* Animal Crossing: New Horizons yang membuat *game* ini menjadi salah satu *game* terpopuler di masa pandemi COVID-19, sebagai berikut:

- Untuk mengetahui secara detail, bentuk dan karakteristik desain visual karakter-karakter NPC utama pada *game* Animal Crossing: New Horizons.
- Untuk mendapatkan detail dari karakter-karakter NPC utama tersebut dari segi konsep antropomorfis.

I.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif, yang merupakan pendekatan yang tepat untuk topik yang dibahas. Metode ini, selain untuk memaparkan jenis-jenis visual *background* yang muncul selama empat musim dalam *game* Animal Crossing: New Horizons (Nintendo, 2020), juga untuk memberikan gambaran yang rinci mengenai karakter-karakter NPC utama dalam *game* tersebut. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menggali dan menguraikan aspek visual karakter secara mendalam dalam konteks *game* ACNH.

Penelitian dilakukan dengan cara studi literatur, observasi dengan terlibat langsung dalam *game*, pengumpulan data, analisis, interpretasi, dan penarikan kesimpulan. Berbagai bentuk data dikumpulkan berupa gambar-gambar karakter NPC utama, tangkapan layar potongan dialog antara karakter pemain dan NPC utama, juga berbagai dokumentasi literatur, baik dari buku panduan *game*, jurnal, prosiding, hingga artikel nasional maupun internasional. Data-data tersebut kemudian dianalisa menggunakan metode Manga Matrix (Tsukamoto, 2006) dan konsep antropomorfik (Cahyadi, 2023).

Objek yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah karakter-karakter NPC utama *game* ACNH, yaitu Isabelle, Tom Nook, Blathers, K.K. Slider, dan Mabel. Selain studi literatur, peneliti juga melakukan pengamatan dan observasi dengan terlibat langsung di dalam permainan ACNH dalam kurun waktu yang panjang yaitu sejak awal *game* ini diluncurkan hingga saat penelitian berlangsung untuk mendapatkan data-data dan dokumentasi yang diperlukan melalui pengalaman empiris yaitu didapatkan melalui observasi dan percobaan. Fokus utama yang diangkat, disesuaikan dengan bidang Teori Desain yaitu desain visual karakter NPC utama dari sebuah *game* populer Nintendo, ACNH.

Data yang terkumpul mencakup gambar-gambar yang berhubungan dengan lima buah karakter NPC (*Non-Player Character*) utama yang menjadi fokus penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan mengambil gambar-gambar visualisasi karakter NPC utama untuk dianalisis dari segi bentuk dan kostum, juga tangkapan layar dialog antara karakter pemain dan NPC utama untuk menganalisis aspek kepribadian dari karakter-karakter NPC tersebut.

I.6 Pembatasan Masalah

Penelitian ini membahas unsur-unsur yang menjadi fokus dari bentuk-bentuk desain visual pada *game* Animal Crossing: New Horizons (2020), yaitu desain karakter non-pemain, atau *non-player character* (NPC) antropomorfis dari entitas non-manusia dalam hal ini hewan, sebagaimana judul dari *game* ACNH. NPC yang menjadi karakter-karakter utama adalah karakter Isabelle, Tom Nook, Blathers, K.K. Slider, dan Mabel. Pembahasan dan analisis desain karakter-karakter tersebut menggunakan metode Manga Matrix (Tsukamoto, 2006) dan konsep antropomorfik.

I.7 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai desain visual karakter dari sebuah *game* terlaris global, berguna untuk memberikan berbagai manfaat yang signifikan baik untuk *developer* atau pengembang *game*, dunia akademisi, maupun untuk industri *game* dan hiburan secara keseluruhan. Dari segi wawasan, penelitian ini memberikan kajian tentang

visual *game* populer, daya tarik estetika, dan pengaruhnya terhadap pengalaman pemain. Hal ini, dapat membantu pembaca untuk mengetahui dan memahami pentingnya desain visual dalam *video game* dan bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan pengalaman bermain *game* secara keseluruhan.

Bagi dunia akademik, penelitian ini dapat berkontribusi pada bidang desain *game* dan estetika, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk mengembangkan teori dan ide baru tentang cara meningkatkan desain visual *video game*, guna meningkatkan pengalaman bagi pemain. Hal ini juga dapat memberikan wawasan tentang psikologi permainan dan bagaimana desain visual dapat memengaruhi emosi, proses kognitif, dan perilaku pemain (Natanael & Aryani, 2021).

Untuk pengembang *game*, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan inspirasi dalam peningkatan inovasi desain karakter untuk pembuatan *game-game* baru lainnya. Selain itu, dapat juga memberikan gambaran standar kualitas bagaimana sebuah *game* laris mendesain karakter-karakter yang ikonik, yang dapat meningkatkan kekuatan *branding* untuk menarik perhatian para pemain potensial. Kekuatan *branding* sebuah karakter *game* pun dapat menunjang pemasaran dalam bentuk media lain yang lebih luas seperti film, komik, atau berbagai *merchandise*.

I.8 Asumsi

Penelitian tentang karakter NPC utama pada *game* Nintendo populer, *Animal Crossing: New Horizons* (ACNH) adalah untuk mengetahui desain visual karakter ANCH secara lebih detail, karena NPC khusus tersebut adalah salah satu daya tarik utama dari *game* ini. Asumsi dari penelitian ini adalah bahwa NPC utama dalam ACNH merupakan desain karakter dengan konsep antropomorfis yang berasal dari bentuk hewan. Artinya NPC tersebut bisa berwujud, berpenampilan, dan memiliki sifat serta kepribadian layaknya manusia.

I.9 Sistematika Penulisan

Penelitian ini berisikan lima bab yang berupa uraian, dan satu bab untuk kesimpulan. Setiap bab disusun secara sistematis, sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang dari topik penelitian yang diambil, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta metodologi penelitian.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, diuraikan penelitian terdahulu, alur penelitian, teori-teori, metode, dan konsep yang digunakan dalam membuat analisa terhadap objek penelitian.

BAB III. DATA PENELITIAN

Bab III menjelaskan secara rinci objek penelitian yang diambil, yaitu karakter-karakter NPC utama yang merupakan maskot atau ikon dari *game* ACNH.

BAB IV. ANALISIS DATA

Menguraikan secara rinci dan detail tentang hasil-hasil analisa yang ditemukan pada objek penelitian, menggunakan teori dan metode yang telah diuraikan pada Bab II.

BAB V. KESIMPULAN & SARAN

Bab V adalah bagian terakhir dari penulisan tesis, merupakan bagian penutup, berisi pembahasan dan kesimpulan yang ditarik dari hasil analisa desain visual karakter-karakter utama ACNH pada Bab IV. Di bagian penutup ini, penulis turut memberikan saran dan usulan untuk penelitian berikutnya dengan topik-topik yang serupa.