

BAB 1. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Video game pada dasarnya adalah sebuah media hiburan digital yang memiliki interaktivitas, *video game* cukup diminati oleh hampir semua kalangan masyarakat, terutama di era digital seperti sekarang. Salah satu jenis *video game* yang cukup dikenal adalah *role playing game* atau biasa disingkat *RPG*, yang mana seorang pemain dapat menentukan naratif, tindakan, identitas, kemampuan dalam sebuah *video game* sesuai preferensi masing-masing pemain (Grouling 2006:76). *Dark Souls III* merupakan *video game* dengan tema *dark fantasy* dan mengambil latar di abad pertengahan Eropa. Metode permainan yang digunakan *Dark Souls III* ditekankan pada tingkat kesulitan, eksplorasi, serta *visual storytelling*. Menurut Miyazaki (2015), konsep *world-building* pada *Dark Souls III* sendiri dititikberatkan pada tema *ashes* (abu) yang berhubungan dengan akhir hayat sebuah kerajaan yang ada pada *Dark Souls III*, yaitu *Kingdom of Lothric*. *Dark Souls III* menggunakan alur cerita yang terbilang tidak biasa, dan menggunakan metode *storytelling* yang ditekankan pada elemen-elemen visual, pemahaman cerita dan plot *Dark Souls III* cukup sulit jika tidak melakukan observasi terlebih dahulu. Ini menjadi masalah, terlebih lagi untuk pemain pemula yang tidak tahu bagaimana cara *Dark Souls III* mengimplementasikan *visual storytelling* dan bisa memunculkan asumsi bahwa *Dark Souls III* tidak mempunyai alur cerita.

Video game pada dasarnya terdapat aspek interaktif yang tidak dijumpai pada media lain seperti sinema atau literatur dan aspek ini tidak digunakan secara penuh oleh *developer* pada masa kini, sehingga masyarakat melihat *storytelling* dalam *video game* itu sama dengan media lain dan tidak mendapatkan *experience* atau pengalaman secara penuh ketika bermain *video game* yang menggunakan interaktivitas sebagai media *storytelling* seperti seri *Dark Souls* (Jarkko, 2016). Melihat fenomena masyarakat yang masih tidak mengetahui bagaimana untuk dapat mengerti *storytelling* dalam *Dark Souls III* juga bisa dikaitkan dengan masih kurangnya pemahaman masyarakat bahwa *storytelling* pada *video game* tidak selalu sama dengan media lain seperti sinema atau literatur. Oleh sebab itu, para

para pemain pemula tidak mendapatkan *experience* atau pengalaman secara penuh ketika bermain Dark Souls III.

Sulitnya mencerna alur cerita dalam Dark Souls III juga bisa dikatakan sebagai strategi FromSoftware, selaku *developer* Dark Souls III, hanya saja pihak *developer* belum merilis panduan yang bisa diakses dengan mudah oleh khalayak ketika bermain. Selain itu, Dark Souls III menggunakan *level* atau latar sebuah tempat sebagai media untuk penyampaian cerita, maka dari itu, metode *visual storytelling* bisa dikatakan efektif, hanya saja, para pemain pemula atau yang sudah menyelesaikan Dark Souls III tidak mengetahui sama sekali akan metode ini, dan ini menjadi masalah utama dalam perancangan ini.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- Kurangnya pemahaman untuk pemain pemula Dark Souls III bagaimana cara untuk dapat mengerti tentang cerita dalam *video game* yang menggunakan *visual storytelling*.
- Belum adanya media seperti *guide book* yang mudah diakses ketika bermain Dark Souls III.
- Masih banyak yang beranggapan bahwa media *storytelling* dalam *video game* seperti Dark Souls III selalu sama dengan media lain seperti literatur dan sinema.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis dapat merumuskan masalah yang dijadikan sebagai fokus perancangan ini, mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- Bagaimana cara memberi informasi mengenai alur cerita dan plot tentang Dark Souls III menggunakan media visual yang dititikberatkan pada *visual storytelling*?
- Bagaimana cara memberi informasi bahwa metode penyampaian keseluruhan cerita dalam sebuah *video game* seperti Dark Souls III tidak selalu sama dengan metode yang digunakan oleh media lain?

I.4 Batasan Masalah

Supaya perancangan fokus dan tajam serta tidak meluas maka pembatasan masalahnya adalah:

- Hanya menganalisa cerita dan plot utama pada Dark Souls III.
- Khalayak ditujukan pada pemain seri Dark Souls dan pemain yang ingin mencoba Dark Souls III untuk pertama kali.
- Observasi cerita akan dilakukan secara langsung atau *in-game* dan tidak menggunakan sumber atau asumsi cerita yang bersifat spekulasi.
- *Visual storytelling* hanya dijadikan sebagai referensi untuk observasi, tidak dijadikan sebagai analisis utama.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

- Memberi informasi kepada khalayak bahwa *video game* sebagai media yang bisa menyampaikan narasi visual yang dibarengi dengan interaktivitas, terutama pada serial Dark Souls sebagai *franchise* yang memperkenalkan secara luas metode *storytelling* yang melibatkan interaktivitas.
- Memberi informasi seputar cerita dan latar belakang Dark Souls III ketika bermain, sehingga pemain akan mendapatkan *experience* atau pengalaman penuh ketika bermain.

1.5.2 Manfaat Perancangan

- Pemain pemula Dark Souls III bisa mendapatkan *experience* atau pengalaman ketika bermain Dark Souls III, bisa juga untuk *video game* sejenis.
- Untuk produsen bisa dijadikan media promosi, terutama dalam aspek *merchandising*.