

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan *video game* kian meningkat seiring dengan kemajuan teknologi dan cepatnya koneksi internet. Berbagai jenis video game online muncul dan mendapati penggemarnya masing-masing disebabkan alur cerita, genre, atau items yang muncul pada setiap karakter. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* adalah salah satu jenis permainan yang digemari dengan dibuktikan dengan banyaknya seri permainan yang dirilis, salah satunya adalah DOTA 2, dengan 100 karakter pahlawan yang dapat dipilih. Tiap karakter memiliki desain visual, latar belakang, dan keahlian berbeda sehingga pemain dapat memilih sesuai keinginannya.

DOTA 2 memiliki total 43 ras contohnya manusia, iblis, naga, roh, dan dewa. Keragaman ini membuat setiap karakter memiliki latar belakang masing-masing yang membangun esensi narasi dari *video game* ini. Tak hanya itu, permainan ini pun memiliki fitur *virtual item* untuk mengubah suatu karakter agar terlihat unik dari karakter semula. Hal ini dikenal sebagai *aesthetic item* (Martínez, 2017). Pada DOTA 2, pemain dapat mengubah tampilan pada karakter dan lingkungan permainan dengan menggunakan *aesthetic item*, yang pada *video game* DOTA 2 lebih dikenal dengan

cosmetic item. *Cosmetic item* pada *video game* DOTA 2 meliputi senjata, pakaian, *pet*, *terrain system*, cuaca, *announcer*, *courier*, *effigy*, *wards*, dan *emote chat*.

Zeus, sebagai topik utama pada penelitian ini, adalah sebuah karakter *humanoid* dari ras dewa. Latar belakangnya sebagai seorang Dewa Langit dan ayah dari para dewa tidak berbeda dengan mitologi yang beredar di masyarakat. Meski demikian, pada permainan ini Zeus diminta istrinya untuk membuktikan kekuatannya sebagai dewa tertinggi dengan mengikuti peperangan yang terjadi di dunia DOTA 2. Karakter Zeus memiliki sebuah *cosmetic items* dengan kelas *arcana*, yaitu *Tempest Helm of the Thundergod*. Barang ini memodifikasi visual Zeus dan menambahkan cerita pada latar belakangnya, sehingga ia memiliki cerita tambahan, atau juga cerita parallel yang berpisah dengan cerita awalnya.

Hal demikian kemudian disebut *framing narrative* (Prince, 1987). *Framing narrative* adalah sebuah naratif yang dibangun berdasarkan sebuah cerita utama, lalu penambahan cerita dilakukan setelahnya untuk membuat sebuah cerita parallel atau membuat cerita sampingan dengan sudut pandang lain. Dalam penelitian ini, *cosmetic items* pada DOTA 2 berfungsi sebagai *embedded narrative* atau cerita tambahan yang memiliki efek terhadap latar belakang Zeus.

Berkaitan dengan isu ini, terdapat beberapa penelitian terdahulu di antaranya adalah yang dilakukan oleh Mohammad Teguh Fauzi Sembiring (2018) dengan judul penelitian “Penelitian Komparatif pada Visualisasi Karakter DOTA 2 dengan

Karakter MakhluK Mitologi Yunani” yang mengatakan bahwa kesamaan desain karakter permainan baik itu secara menyeluruh maupun sebagian akan membuat orang mengenal karakter tersebut sebagaimana yang divisualisasikan di dunia nyata. Penelitian kedua adalah dari Halimah Kartika Sari (2017) pada *Heroine Stereotype in Final Fantasy XII Video Game* yang mendeskripsikan karakter wanita pada *video game* sebagai “pahlawan” berdasarkan peralatan dan visualisasinya. Penelitian berikutnya adalah dari Ali Topan Ramadhan (2016) dengan judul *Narrative Foundation of Mass Effect 3 Video Game: A Future Narrative*, menjabarkan cerita parallel yang ada pada *Mass Effect 3*. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa karakter, tampilan dan narasi pada video game dapat diteliti sebagaimana karya sastra lainnya, selain itu penelitian ini menunjukkan bahwa *cosmetic item* mempunyai peran penting untuk mengubah suatu karakter dalam segi visual maupun latar belakang suatu karakter. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “*Cosmetic Item pada Zeus dalam Video Game DOTA 2*”

1.2. Rumusan Masalah

1. Apa perubahan yang terjadi pada Zeus ketika mengenakan *cosmetic item Tempest Helm of the Thundergod*?
2. Apa efek dari *cosmetic item Tempest Helm of the Thundergod* terhadap bentuk narasi karakter Zeus pada DOTA 2?

1.3. Tujuan Penelitian

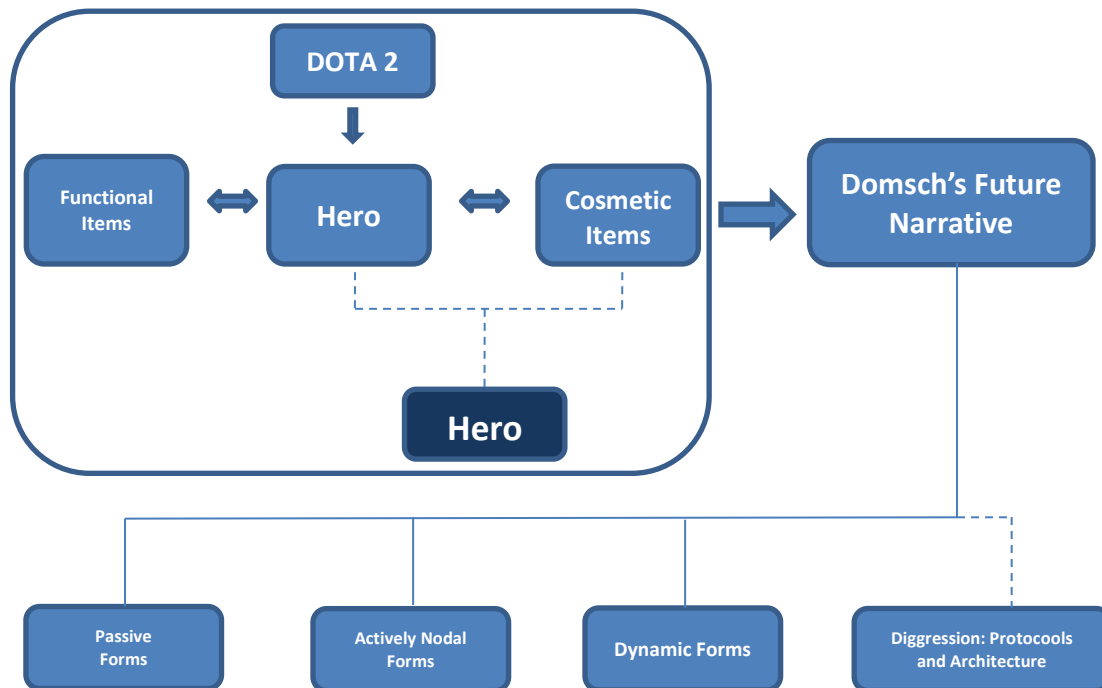
1. Mengidentifikasi perubahan yang terjadi dikarenakan *cosmetic item Tempest Helm of the Thundergod* pada Zeus.
2. Mendeskripsikan efek dari *cosmetic item Tempest Helm of the Thundergod* terhadap bentuk narasi karakter Zeus.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk membuat naratif dari *video game* lebih mudah dipahami oleh pembaca, khususnya oleh orang yang tidak menggemari *video game*. Kemudian penelitian ini bertujuan untuk dasar pengembangan penelitian naratif dari *video game* selanjutnya. Penelitian ini juga bertujuan untuk memperdalam pengetahuan penulis dalam naratif yang terdapat pada *video game*.

1.5. Kerangka Pemikiran

Seiring dengan adanya bermacam variasi *hero* yang ditawarkan oleh DOTA 2, kustomisasi karakter yang muncul pun semakin beragam. Berbeda dengan *functional item* yang mengubah mekanisme karakter dalam permainan, *cosmetic item* mengubah karakter secara visual disertai penambahan narasi dari deskripsi *cosmetic item* tersebut. Kerangka pemikiran penelitian ini akan digambarkan pada ilustrasi berikut:



Domsch (2013) mengatakan bahwa karakterisasi pada *video game* mengacu pada konstruksi dan persepsi dari karakter pemain (atau sering disebut sebagai *avatar*). Pada DOTA 2, hal tersebut disandingkan dengan visual karakter yang dimaksudkan. *Tempest Helm of the Thundergod* sendiri mengubah persepsi awal dari Zeus. Hal itu dibuktikan dengan kostumisasi visual dan latar belakang yang berubah atau ditambahkan seiring dengan penggunaan barang tersebut.

Domsch juga mengatakan bahwa sebuah karakter dapat bersifat statis atau dinamis. Sebuah karakter statis akan selalu memiliki aspek dan ciri-ciri yang sama apapun pilihan yang pemain ambil dibandingkan dengan karakter dinamis yang aspeknya akan berubah seiring dengan pilihan yang diambil oleh pemain. Karakter pahlawan pada DOTA 2 merupakan karakter dinamis karena seiring berjalannya

permainan, mereka akan naik level yang berefek pada *skill* atau keahlian unik sebuah karakter. Selain itu pemain juga dapat membeli barang pada saat permainan berlangsung yang dapat mengubah aspek kekuatan, dan keahlian karakter yang mereka pakai. Namun, hal ini berbeda dengan *cosmetic item*, yang hanya mengubah visualisasi karakter pada saat permainan berlangsung, dan mengubah latar belakangnya secara implisit.

Penelitian ini dilakukan dengan mengaplikasikan teori naratif *video game* dengan bukti yang ditemukan dalam permainan. Lalu, semua data yang ditemukan akan dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan sejumlah teori pendukung.