

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Video game terus mengalami perkembangan begitu juga peminat game yang semakin banyak jumlahnya. Perkembangan teknologi telah membuka batasan-batasan kemampuan dan membawa manusia pada era budaya baru yang dinamakan budaya digital (Gere, Digital Culture, 2008). Perkembangan teknologi menciptakan kebiasaan baru dan memperluas penggemar dan pemain game yang kini justru didominasi kalangan remaja dan dewasa. Riot Game merupakan salah satu perusahaan terkemuka yang memproduksi game populer salah satunya League of Legends yang menjadi sorotan dunia dengan kompetisi e-sportnya, pencapaiannya menjadi salah satu kompetisi game international terbesar. League of Legends bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) merupakan permainan yang lumayan kompleks, karena adanya interaksi dan komunikasi antar pemain yang sangat berperan untuk menikmati permainan. Saat ini MOBA bukan hanya permainan yang bertujuan untuk mengalahkan lawan dan meraih kemenangan akan tetapi mengoleksi hero beserta skin karakternya. Tentunya hal ini menjadi salah satu kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi pemain. Fenomena ini menarik untuk diteliti dalam kajian desain mengenai karakter desain dalam game League of Legends.

Objek kajian merupakan objek desain yang digunakan oleh orang banyak dan merupakan produk digital serta diharapkan dapat bermanfaat untuk perkembangan

game dan desain karakter di kemudian hari. League of Legends hingga saat ini telah memasuki tahun ke sepuluh dengan menampilkan 150 karakter Champion pada bulan Agustus 2020, Champions terdiri dari beberapa jenis atau tipe dengan kelemahan dan keunggulan tersendiri. Peran yang terdapat pada game League of Legends terbagi menjadi enam peran. Pertama, *Support* selalu ada bersama *attack damage carry* (ADC), yaitu di *lane bot* (bawah). Champion dengan peran support biasanya memiliki *skill crowd control* (*snare, stun, grab, slow, shield, atau heal*). Kedua, *Attack Damage Carry* (ADC) berperan sebagai pemberi *physical damage* yang besar kepada musuh. Ketiga, *Mid-laner/magic champion* yang berperan memberikan tekanan ke seluruh jalur musuh. Keempat *Top-laner/tank champion* yang berperan untuk menahan serangan musuh sebanyak-banyaknya dengan health pointnya yang besar. Kelima, *Jungler/fighter/assasin* yang berperan untuk *farming* mendapatkan level dan uang dengan membunuh monster-monster hutan. Setiap peran karakter (Champion) memiliki ciri tersendiri yang dijadikan identitas karakter berdasarkan perannya.

Skin K/DA merupakan rancangan skin yang diadaptasi dari profesi dunia nyata yaitu girlband Kpop, selain itu League of Legends menciptakan imaginary girlband dengan rancangan skin ini, mereka memiliki musik single yang dirilis di youtube. Fokus kajian merupakan kasus baru dalam game League of Legends yang bergenre fantasy menggunakan profesi dunia nyata yang telah memiliki citra sendiri serta masih hangat diperbincangkan oleh masyarakat luas. Lebih jelasnya, K/DA merupakan virtual girlband dalam kehidupan nyata terdiri dari champion League of Legends yang dimainkan oleh musisi terpilih. Visualisasi dari *skin character* ditata dengan gaya musik pop modern dan sesuai citra girlband Kpop.

Permasalahan muncul ketika desain *skin character* champions perempuan League of Legends diadaptasi dari girlband Kpop, begitu juga dengan citra sensual girlband Kpop yang tampil pada desain *skin character*. Selain itu, tampilan *skin character* harus sesuai dengan sifat dan kemampuan champion, namun visual girlband Kpop yang cenderung ditampilkan dengan tubuh “ideal” dan seksi akan ikut tampil pada desain *skin character*. Oleh karena itu, fenomena ini menimbulkan pertanyaan bagi penulis, apakah desain skin K/DA Popstar memiliki ciri sensualitas sebagai identitas girlband Kpop yang telah ada saat ini dan bagaimana visual *skin character* K/DA Popstar .

Skin K/DA Popstar yang dipakai oleh Ahri, Akali, Evelynn, dan Kai'Sa, tentunya merubah visual champions asalnya dengan visual yang diadaptasi dari girlband Kpop, namun setiap champion memiliki karakteristik dan peran berbeda-beda sehingga desainer harus mengetahui gaya visual girlband yang sesuai dengan tema pertarungan arena. Menurut Smardon, pengertian karakter secara umum adalah salah satu atribut atau ciri-ciri yang membuat objek dapat dibedakan sebagai sesuatu yang sifatnya individual. Karakter yang penekanannya kepada ciri-ciri visual atau keunikan yang terlihat atau *perceived visually*. Mengenali sebuah pola visual dalam sebuah image perlu pengamatan terhadap keterkaitan pola-pola elemen dasar melalui keragaman, kontinuitas, dominan, dan lain-lain. Perancangan *skin character* pada game League of Legends bermacam-macam, hal ini sesuai dengan genre permainannya yaitu fantasy. Riot games merilis video music League of Legends K/DA, yaitu virtual girlband yang terdiri dari empat Champion: Ahri, Akali, Evelynn, dan Kai'Sa dengan tujuan promosi. Video music K/DA Popstar

yang dirilis 3 November 2018 tersebut mampu meraih 409,841,140 penonton pada 1 January 2021.

Riot game sangat memperhatikan ketertarikan pemain yang tentunya bukan hanya pada kemengangan dalam permainan, akan tetapi pada tampilan champions yang menarik dan mampu mendatangkan pemain baru. Selanjutnya, adanya fitur *skin character*, salah satunya skin K/DA Popstar ini didesain untuk tampil sesuai dengan girlband Kpop yang tampil cantik dan memukau memikat banyak calon pemain dan menciptakan kebaruan bagi pemain lama. Perubahan visual karakter menjadi hal lumrah pada game MOBA, dengan skin yang dapat dipilih sesuai keinginan pemain. Terjadinya perubahan tampilan visual dari bentuk asalnya di adaptasi sesuai tema skin, sebagaimana tampil pada skin K/DA popstar yang bertemakan girlband Kpop. Pada Gambar 1.1 tampilan karakter lebih terlihat dewasa dan sensual sesuai dengan citra girlband Kpop itu sendiri.



Gambar 1.1 Tampilan Close up Karakter Champion game League of Legends yang menjadi girlband Kpop. Sumber: Riot Games.com diakses 17 Juli 2020

Penelitian ini berbeda dari penelitain lainnya yang melakukan kajian desain *character* dari segi peran *character* saat dimainkan. Penelitian ini menggali dan mengungkap budaya visual yang terdapat pada rancangan *skin character* dalam permainan MOBA. Penelitian ini berfokus pada penggalian aspek-aspek *skin character* yang menunjukkan citra sensual girlband Kpop. Mengetahui ciri, unsur pembentuk dan nilai yang terdapat dalam visual skin K/DA Popstar. Penelitian ini berfokus pada representasi sensualitas skin K/DA popstar League of Legends dari aspek visual *skin character* tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka langkah selanjutnya dari penelitian adalah mengelompokkan permasalahan dan menentukan fokus penelitian. Penelitian ini berfokus pada kajian representasi sensualitas pada visual skin K/DA Popstar League of Legends

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka terdapat butir-butir yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Desain *skin character* menjadi hal penting dalam penyampaian ideologi dan pola pikir manusia pada masanya. Terdapat sebuah sistem penyajian visual yang memiliki pola dan tujuan tertentu.
2. Terdapat elemen visual skin K/DA Popstar yang merepresentasikan sensualitas sebagaimana citra girlband Kpop

3. Citra girlband Kpop yang dihadirkan dalam sebuah tokoh yang telah memiliki identitas tersendiri dalam game bergenre pertarungan arena (MOBA).
4. Citra girlband Kpop yang diminati orang dewasa dengan tampilan sensualnya.

Berdasarkan latar belakang dan poin pemaparan identifikasi masalah, maka terdapat butir-butir yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Bagaimana representasi sensualitas pada skin K/DA Popstar yang terdapat pada champion Ahri, Akali, Evelynn, dan Kaisa melingkupi warna dominan, senjata, pakaian, dan elemen pendukungnya.
2. Bagaimana visual skin K/DA Popstar yang menggunakan tematik girl band Kpop mencakup elemen-elemen visualnya.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian representasi budaya dalam desain skin karakter perempuan game league of legends, yaitu:

- a. Mengetahui representasi sensualitas dari ciri-ciri visual karakter Champion perempuan game League of Legends yang berperan dalam video music youtube “K/DA – POP/STAR” berupa proporsi, kostum, warna, senjata, dan elemen lainnya yang mendukung rancangan skin karakter.
- b. Mengetahui pola desain dan konsep yang tampil melalui skin K/DA Popstar League of Legends.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian menyangkut manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya:

1.4.1 Manfaat teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan dan referensi penelitian selanjutnya, terutama yang memiliki keterkaitan dengan topik dan objek yang sama mengenai *skin character*.
2. Bagi akademisi umum khususnya akademisi desain, penelitian ini bisa menjadi pengenalan tentang signifikansi *skin character* game dalam membangun kerangka budaya dalam setiap unsur visual permainan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengetahui konsep-konsep pemikiran yang terdapat dalam sebuah *skin character* game, sehingga sebuah permainan diharapkan memiliki desain skin character yang mencerminkan nilai sosial masyarakat.
2. Bagi *game developer*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah gambaran mengenai pengaruh dan manfaat penggunaan citra sensual yang mampu meningkatkan popularitas game.
3. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan memperdalam pemahaman tentang skin character game, dan konsep

yang terdapat di dalamnya. Mengetahui unsur-unsur skin karakter serta elemen-elemennya.

1.5 Pembatasan Masalah dan Asumsi

Faktor-faktor yang dijadikan sebagai pembatasan masalah penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Objek penelitian ini adalah Desain Skin K/DA Popstar yang merepresentasikan sensualitas dari girlband Kpop.
2. Objek penelitian dibatasi pada desain bentuk *skin character* berupa representasi sensualitas pada visual skin K/DA Popstar berupa warna dominan, proporsi, kostum, senjata, dan elemen lainnya yang mendukung rancangan skin karakter.
3. Penelitian berfokus pada representasi sensualitas skin karakter K/DA Popstar yang diadaptasi dari visual girlband Kpop.
4. Analisis dilakukan terhadap visual skin K/DA Popstar sebagai representasi sensual dari girlband Kpop.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan ringkasan isi penulisan untuk memberikan gambaran terhadap penelitian dan penulisan yang dilakukan oleh peneliti.

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan topik kajian utama mengenai fenomena desain skin K/DA Popstar sebagai representasi sensualitas girlband K-pop pada game League of Legends. Kemudian merumuskannya ke dalam suatu uraian permasalahan yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang diteliti, yakni ciri-ciri visual dan pemaknaannya. Setelah itu berdasarkan dari pemaparan latar belakang, menentukan identifikasi masalah yang ditarik menjadi masalah. Memaparkan tujuan dan manfaat penelitian yang ingin dicapai, kemudian membatasi ruang lingkup penelitian agar penelitian fokus pada objek yang diteliti.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Menjelaskan variabel penelitian, memaparkan pembahasan yang berkaitan dengan representasi visual, teori matriks pada desain karakter, dan teori budaya dan budaya visual serta semiotika yang memaparkan makna, pesan dan representasi yang terkandung dalam desain skin K/DA Popstar.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini dimulai dengan membahas mengenai objek penelitian secara khusus, memaparkan visual skin K/DA Popstar pada game League of Legends. Objek penelitian merupakan ciri-ciri visual dan makna dari visual karakter game yang merepresentasikan sensualitas dari girlband Kpop. Tahap ini menjadi acuan bagi tahap berikutnya yakni tahap Analisa Karakter.

BAB IV: KAJIAN DESAIN KARAKTER PEREMPUAN LEAGUE OF LEGENDS DALAM TEMA SKIN K/DA POPSTAR

Bab ini akan menjelaskan objek yang diteliti. Pertama, memaparkan sampel yang telah ditentukan di bab sebelumnya, kemudian akan diuraikan secara umum

mengenai analisa desain skin K/DA Popstar pada Ahri, Evelyn, Akali dan Kaisa. Analisa cir-ciri visual dan makna tanda dari visual ke empat katakter akan diuraikan berdasarkan empat matriks, yaitu Matriks Bentuk (*Form Matrix*), Matriks Kostum (*Costume Matrix*), Matrik Karakterisasi/Penokohan (*Personality Matrix*) yang ditemukan oleh Hiroyoshi Tsukamoto.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan penelitian secara keseluruhan yakni berupa hasil analisis serta harapan atas tujuan penelitian yang ingin dicapai. Saran bagi peneliti lainnya yang akan melakukan penelitian dengan tema yang serupa