

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Memaparkan teori mengenai desain skin karakter game, pemaparan teori terbagi dalam beberapa bagian, yaitu menguraikan teori budaya, produk digital, budaya visual, Kpop, dan game online. Kemudian pemaparan mengenai desain karakter, kategorisasi, league of legends, identitas visual, sebagai teori dan dasar kajian visual penelitian.

2.1.1 Budaya dan Kebudayaan

Gillian Rose mengatakan bahwa budaya merupakan konsep yang rumit dalam istilah yang sangat luas dimana kehidupan sosial dibangun oleh ide-ide dan perasaan yang dimiliki oleh manusia (Rose, 2016). Utamanya, budaya berkaitan dengan produksi dan pertukaran makna, 'memberi dan menerima makna' antara anggota masyarakat atau kelompok. Jadi budaya bergantung pada pesertanya menafsirkan secara bermakna apa yang ada di sekitar mereka, dan menjadikan dunia yang 'masuk akal', dengan cara yang mirip secara umum (Hall, 1997). Aktifitas manusia yang semakin banyak dilakukan di dunia digital menjadikan dunia digital menjadi tempat bertukarnya makna antara anggota masyarakat atau kelompok. Street (2003) mengatakan bahwa setiap tempat berlangsungnya

peristiwa literasi (*literacy event*), di mana makna dibagikan dan pembingkaiannya pedagogis dari makna-makna tersebut merupakan penentu utama tindakan dalam pendidikan, berpikir tentang 'sociomateriality', sebuah konsep yang menyiratkan bahwa kita harus mencoba untuk memahami lebih lanjut tentang bagaimana makna dibuat sehubungan dengan interaksi antara peserta didik dan artefak, tubuh dan ruang, seperti halnya dari pengalaman hidup mereka dalam budaya yang lebih luas (Potter & McDougall, 2017).

Kebudayaan adalah bidang lain yang juga memiliki lingkup sangat luas dan kompleks, yang melingkupi budaya benda (*material culture*), seperti: artefak, seni, media, fesyen, arsitektur, televisi, film, video; budaya nonbenda (*nonmaterial culture*), melingkupi norma, adat, pranata, mentalitas, kebiasaan, etos; segala bentuk tingkah laku manusia; serta bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi di dalamnya (Piliang, 2019). Rosalind Coward dan John Ellis (1977) mengatakan bahwa seluruh praktik sosial (dan kultural) harus dipandang sebagai makna, signifikasi dan sirkuit pertukaran di antara subjek (*exchange*), dan dengan demikian harus bersandar pada bahasa (*linguistic*) sebagai alat membentangkan struktur, sistem dan maknanya (Coward & Ellis, 2016). Dengan begitu, budaya yang dikenal saat ini merupakan budaya yang bertumpu pada ilmu pengetahuan dan teknologi (Widagdo, 2011). Sehingga budaya digital merupakan budaya global yang lahir dari manusia yang memindahkan kehidupannya ke dalam dunia digital.

2.1.2 Dunia Digital

Meskipun media elektronik dan komunikasi telah ada sejak lama, kemunculan internet sebagai media massa yang memungkinkan berbagai media teks, foto, audio, video, dan permainan interaktif berkumpul dalam satu ruang dan dengan mudah dibagikan. Situasi dunia digital dilukiskan oleh Chris Skinner (2018) yang menegaskan bahwa digitalisasi planet ini sedang menghasilkan sebuah transformasi besar. Semua orang di bumi akan terlibat di dalam jaringan dan semua orang di bumi akan mendapatkan kesempatan berbicara, berdagang atau berbisnis serta bertransaksi dengan semua orang lainnya dalam waktu nyata. Kemunculan dunia simulasi komputer, Wachowski bersaudara telah memahami bahwa mesin yang menjadi ciri dan mendominasi masa akhir dunia modern tidak dapat diwakili secara memadai dalam istilah fisik (Gere, Digital Culture, 2008).

Bagi pemain di seluruh dunia, game digital telah menjadi media sosial yang menarik dan mengganggu sebagaimana media sosial lainnya (Campbell, Martin, & Fabos, 2016). Mereka juga mengatakan bahwa permainan digital melibatkan pengguna dalam lingkungan terkomputerisasi yang interaktif di mana mereka berusaha untuk mencapai hasil yang diinginkan.

2.1.3 Budaya Visual

Budaya visual dimulai dengan tubuh manusia, dengan hiasan jasmani dan bahasa gerak tubuh. Konsepsi Walter Benjamín tentang aura, fetisisme, dan teknologi; konsepsi scmiologis, makna dan representasi (Rampley, 2005). Budaya

visual sangat berkenaan dengan *vision* yang dijelaskan oleh Crazy (1992) bahwa *vision* adalah apa yang secara fisiologis mampu dilihat oleh mata manusia dan *visuality* yang Foster (1988) definisikan sebagai konstruksi dari *vision*: 'Bagaimana kita melihat, bagaimana kita mampu, diizinkan, atau dibuat untuk melihat, dan bagaimana kita melihat yang dapat terlihat dan yang tak terlihat di dalamnya', Kedua istilah tersebut mengacu pada cara-cara apa yang dilihat dan bagaimana hal itu dilihat yang dibangun dengan budaya (Rose, 2016). Mirzoeff (1998) menyatakan bahwa postmodernitas merupakan *ocularcentric* bukan hanya karena citra visual semakin umum, atau karena pengetahuan tentang dunia semakin diartikulasikan secara visual, tetapi karena kita semakin banyak berinteraksi dengan pengalaman visual yang dibangun secara totalitas (Mirzoeff, 1998). Dengan demikian, hubungan modern antara penglihatan dan pengetahuan direntangkan ke titik puncak dalam postmodernitas.

2.1.4 Skin Character

Skin karakter merupakan virtual item yang digunakan untuk merubah tampilan visual sebuah *game character*, baik sebagian saja maupun keseluruhan tubuh dari *game character* tersebut. Lin dan Sun menamainya sebagai *virtual items* baik bersifat fungsional maupun non-fungsional (Lin & Sun, 2011). Van Dreunen (2011) mendefinisikan item virtual dalam game sebagai item atau layanan terkait game, seperti mata uang atau objek virtual yang memungkinkan untuk meningkatkan kualitas permainan game. Sebagian besar, penawaran virtual

semacam itu "terinspirasi" atau merupakan "versi virtual dari kemungkinan item 'dunia nyata'" (Lehdonvirta, 2009).

Dalam penelitian ini *skin character* ini diposisikan sebagai tanda artifisial, yaitu tanda-tanda yang direkayasa menggunakan teknologi mutakhir seperti teknologi digital, komputerisasi grafis, dan simulasi, bergantung pada kemampuan teknologi mutakhir menciptakan citraan (imagology) (Piliang, 2019). Skin character merupakan item yang sama sekali virtual, keberadaannya hanya ada di dalam dunia game atau dengan kata lain realitas virtual. Menurut Baudrillard Fenomena seperti ini dapat dikategorikan sebagai bagian dari dunia hiperrealitas, dan dengan demikian dapat dikatakan sebagai tanda hiper (*hyper-sign*) (Baudrillard, 1990).

2.1.5 Sensualitas

Sensualitas merupakan istilah yang digunakan dalam mendeskripsikan sebuah kondisi kesenangan yang berasal dari pengalaman panca indra. Kondisi ini dapat muncul dari berbagai macam stimuli bergantung pada karakter pribadi orang. Salah satunya dapat muncul dari indra penglihatan, tampilan dan bentuk tubuh lawan jenis mampu menimbulkan hasrat kenikmatan seksual serta rangsangan kepuasan sensual. Sensualitas adalah kesadaran akan indra (sentuhan, rasa, penciuman, pendengaran, penglihatan, pemikiran) dan kenikmatan indra tersebut. Seksualitas merupakan bagian penting dari kepribadian setiap manusia, yang merupakan kebutuhan dan aspek dasar manusia, tidak dapat dipisahkan dari aspek

kehidupan lainnya, meliputi dimensi fisik, fisiologis, psikologis, sosial, emosional, budaya dan etika seks, dan jenis kelamin, yang semua itu memengaruhi pikiran, perasaan, tindakan, dan interaksi serta memengaruhi kesehatan mental dan fisik kita (Gomez, 2012). Bentuk tubuh sebagai salah satu objek hasrat atau nafsu manusia yang menimbulkan kemauan dan emosi tertentu. Szymanski menyatakan bahwa tubuh diperlakukan sebagai objek untuk dievaluasi dan dipersepsikan oleh orang lain (Szymanski, Moffit, & Carr, 2011). Stephen dan Rachael menyebutkan dalam penelitian mereka mengenai peningkatan penekanan pada tubuh laki-laki telanjang dan kaki perempuan terbuka mengungkapkan tentang ideologi bangsa, jenis kelamin dan seksualitas diri dan mengenai Korea kontemporer (Epstein & Joo, 2012). Menurut Graff yang mengkaji perubahan karakteristik sensual dan provokatif dengan perempuan yang digambarkan di media, pakaian diberi kode memiliki karakteristik sensual dan seksual (misalnya, ketat, telanjang perut, sepatu hak tinggi) (Graff, Mumen, & Krause, 2013). Montemurro dan Gillen (2013) melakukan wawancara mendalam dengan wanita AS, dari usia 20 hingga 68 tahun, untuk menyelidiki cara mereka mengekspresikan seksualitas. Para wanita ini berbagi bahwa mereka mengira wanita mengekspresikan seksualitas mereka melalui bahasa tubuh mereka, pilihan pakaian mereka, dan penggunaan kosmetik mereka (Montemurro & Gillen, 2013).

Dengan demikian setiap pakaian seksi akan dikategorikan sebagai tampilan sensual karena menjadi salah satu stimuli kenikmatan indrawi bagi audiens. Sehingga sensual memiliki makna berbeda dari seksual, bahkan sebagian peneliti membedakannya berdasarkan penerimaan atau penolakan audiens. Tampilan

terbuka yang masih diterima dikategorikan sensual sedangkan pakaian terbuka yang ditolak dikategorikan sebagai tampilan seksual. Pakaian terbuka merupakan pakaian transparan, pas bentuk, atau memperlihatkan kulit dengan cara tertentu seperti, pakaian renang, rok sangat pendek, rok ketat, celana ketat, atasan dan gaun yang memperlihatkan belahan dada, dan pakaian berbahan tipis. Sedangkan penampilan seksual merupakan pakaian yang mengungkapkan bagian tubuh yang berkaitan dengan aktifitas seks (Lennon & Kim, 2015):

1. Payudara
2. Bokong
3. Alat Kelamin

Namun, berhubungan dengan diterima atau tidaknya penampilan oleh masyarakat dapat berbeda antara daerah atau wilayah tergantung dari nilai dan budaya yang dianut. Dengan demikian, terlihatnya bagian badan tersebut dapat menimbulkan gairah bukan hanya kesenangan indrawi (sensual), sudah pada tingkatan gairah seks. Namun, kondisi timbulnya gairah dari satu pribadi dengan pribadi lainnya dapat bermacam-macam.

Selain itu, berdasarkan penelitian aturan berpakaian di sekolah di Amerika Serikat terdapat 7 bagian tubuh yang dilarang untuk diperlihatkan (Thomas, 2019):

1. Bagian tengah badan (*midsection*),
2. belahan dada (*cleavage*),
3. punggung (*back*),
4. dada (*breast*),
5. pantat (*buttocks*),

6. bahu (*shoulder*), dan
7. batang tubuh (*torso*).

Amber juga mengatakan dalam tulisannya bahwa sebagian besar sekolah melarangnya dengan alasan dapat mengganggu pembelajaran. Dengan kata lain sekolah tersebut menganggap bagian tubuh tersebut dapat mengganggu konsentrasi atau mendapatkan perhatian berlebih dari orang yang melihat, bahkan memunculkan kesenangan indrawi (*sensual*), khususnya kenikmatan visual.

Selanjutnya, penelitian ini berkaitan dengan *Hallyu (Korean Wave)* atau dalam bahasa indonesianya gelombang korea yang sudah sejak lama dipakai oleh para jurnalis dan akademisi dalam mendefinisikan gelombang budaya yang tercipta dari karya-karya bangsa Korea. Istilah ini dipopulerkan jurnalis Beijing melihat fenomena kepopuleran K-Pop di kalangan bangsa China (Muhammad, 2012). Sejak kemunculannya pada awal tahun 90-an, budaya Korean pop telah mengalami banyak perubahan yang pada akhirnya menciptakan sub budaya baru yang memusat sebagai budaya K-Pop, salah satunya musik Korean pop dengan genre modern yang menggabungkan banyak genre musik dalam satu lagu, seperti musik hibrida Amerika, Eropa dan Jepang. Hee-Eun Lee mengusut jejak awal mula musik K-Pop brdasar pada hibriditas genre dan penggunaan vokal orang lokal sebagai salah satu ritme musik. Hal ini, menciptakan citra pertunjukkan musik global, namun pada saat bersamaan terdengar lokal karena vokal dan lirik yang berciri khas Korea (Lee H.-E. , 2006). Sifat Hibriditas K-Pop bukan hanya muncul pada gaya musik saja, akan tetapi pada tubuh penyanyi, personalitas, performa, lirik dan video musik. Sun Jung mengatakan produk kultural ini ditujukan untuk “*trans-pop-consumer*”, yaitu

orang-orang yang budayanya bersifat hibrid, maju dalam bidang teknologi, dan orang-orang yang bergaya hidup konsumen global. Dia juga menyebutnya sebagai fenomena “*turbo capitalism*”, masyarakat konsumen global yang mengalami dampak perubahan struktural cepat karena globalisasi. (Sun J. , 2011). Sehingga sangat penting dalam memahami fenomena *Korean Wave* melalui kunci dimensinya sendiri, termasuk pertumbuhan *Korean Wave* sebagai budaya populer antar bangsa (Jin & Yoon, 2017), dan sebagai perkembangan industri teknologi dan kreatif (Muhammad, 2012).

Produk budaya ini ditujukan untuk dikonsumsi secara luas oleh banyak orang dari berbagai kalangan dan tempat asal. Dengan begitu, sensualitas menjadi sub budaya baru saat ini terutama di dunia digital, kelahiran ini tentunya berasal dari fenomena global dimana produk yang sukses merupakan produk yang diminati dan disukai banyak orang, sehingga unsur sensual dapat meningkatkan daya jual dari sebuah produk. Selain itu, dapat dengan mudah diamati bahwa banyak girlband Kpop yang mengenakan pakaian minim yang menggoda hasrat, cara pengambilan gambar yang fokus pada bagian tubuh tertentu seperti bibir, dada, dan pinggul, serta koreografi yang menonjolkan keindahan tubuh. Penekanan unsur sensual yang terus muncul pada banyak video dari berbagai macam girlband kpop menjadikan fenomena ini sebagai sebuah kebiasaan yang berulang dan kemungkinan besar menjadi identitas di era postmodern. Mengutip pernyataan dari Mirzoeff (1988), singkatnya bahwa postmodernitas merupakan pengalaman visual yang dibangun secara totalitas (Mirzoeff, 1998).

2.1.6 Perkembangan Game Online

Online Games merupakan permainan yang dimainkan menggunakan koneksi internet, relatif dimainkan dalam waktu singkat, dan pada saat ini menjadi fenomena budaya yang signifikan (Crawford, Gosling, & Light, 2011) . Banyak sekali jenis permainan online, dan yang sering kali dibicarakan adalah Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs or MMOs), berhasil mengumpulkan jumlah pemain yang melebihi jumlah populasi negara berukuran sedang. Saat ini, banyak pemain yang beralih memainkan permainan jenis baru dengan peraturan baru dan unik, salah satunya Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), diawali oleh permainan populer War Craft yang pada mulanya merupakan game strategi, namun pemain dapat menciptakan peta dan mode permainan mereka sendiri, lahirlah Defence of The Ancient (DoTA) yang merupakan permainan Real Time Action Strategy (RTAS). DoTA dapat dimainkan offline, LAN dan online, sehingga menjadi permainan yang banyak disukai dan diminati, menjadikannya permainan paling laris pada eranya. Riot Games sebagai salah satu perusahaan pencipta game melihat kesempatan ini dan menciptakan permainan online serupa bernama League of Legends dan menjadi game MOBA paling laris mendahului DOTA2, selain itu game League of Legends memiliki event e-sport international layaknya olah raga sepak bola, basket dan olah raga lainnya yang memiliki kejuaraan international. Menurut Crawford, Gosling, dan Light, Internet memiliki peranan penting dalam perkembangan video game dan budayanya, dengan internet game dapat diakses, didistribusikan, dimodifikasi dan bahkan diperbincangkan oleh setiap kalangan (Crawford, Gosling, & Light, 2011).

Crawford, Gosling dan Light mengatakan bahwa tidak ada sejarah untuk internet dan video game, karena semua sejarah diperebutkan dan diperdebatkan hingga saat ini. Bagi mereka sejarah adalah informasi subjektif yang disampaikan oleh orang. Sehingga sejarah tentang internet dan video game memiliki banyak versi, dan mereka menamakannya sebagai fragmen-fragmen informasi. Internet pertama kali dikembangkan pada proyek Advanced Research Project Agency Network (ARPANET) oleh Defense Advance Research Projects Agency (DARPA), dibawah departemen pertahanan Amerika Serikat pada akhir tahun 1960 (Crawford, Gosling, & Light, 2011). Pada mulanya internet dikembangkan untuk tujuan militer, namun kegunaannya telah berubah, kini internet bertujuan sebagai media jaringan sosial, video game, musik, video, dan pornografi. Internet telah menjadi tempat yang penting dalam pembentukan budaya, tidak terbatas pada wilayah menciptakan interaksi masyarakat dari berbagai latar belakang budaya. Sejarah game online tidak akan lepas dari sistem permainan *multi-user domains* (MUDs), dan awal mulanya dapat ditemukan pada jenis game pen and paper (PnP) role-playing games (RPG). RPG online pertama kali dikembangkan pada tahun 1978 dan 1980 oleh Roy Trubshaw dan Richard Bartle di Universitas Essex (Fox 2006). Sedangkan game dengan multi-user di dunia virtual yang pertama kali dikembangkan adalah TinyMUD oleh Carnegie Mellon murid James Aspnes pada tahun 1989 (Keegan 1997; Taylor 2006). Sebagaimana perkembangan teknologi, saat ini online game sudah tidak terbatas lagi pada perangkat besar dan berat seperti PC, dan video game konsol. Online game dapat membentuk identitas yang terpengaruh dan mempengaruhi budaya yang telah ada. Burn dan Carr (2006)

menegaskan motivasi untuk bermain game online dalam tiga kategori, yaitu ‘*ludic*’, ‘*representation*’, dan ‘*communal*’ (Crawford, Gosling, & Light, 2011).

2.1.7 Desain *Character* dan *Skin Character*

Tokoh adalah bagian penting dalam setiap media, mulai dari komik, film, drama, begitu juga dalam game. Rancangan tokoh menjadi salah satu faktor penting sebuah karya untuk diterima dan disukai. Sebagaimana karakter fiksi telah menjadi aspek inti dalam preskriptif puisi drama sejak zaman Yunani kuno (Aristotle 1982, Horace 1972 dalam (Schroter & Thon, 2014)). Ryan memahami 'karakter' sebagai salah satu inti "konsep narratologis yang diterapkan di seluruh media" (Ryan 2006, 6). Eder's mengkonsepsi karakter sebagai artefak yang dibangun secara komunikatif, sebagai konstruksi intersubjektif berdasarkan abstraksi normatif tentang imajinasi karakter yang ideal (Eder 2008, 78). Hal ini, mengakibatkan deskripsi yang rumit dari karakter sebagaimana berhadapannya dan representasinya secara eksternal dari media naratif yang telah ada, serta representasi internal, yaitu representasi mental yang penerima atau audiens bangun dari karakter yang disajikan. Dalam hal ini, Currie memahaminya sebagai “*representational correspondence*”, yang mana video games sering kali memperumitnya. (Curry, 2010). Selain itu, penelitian dari Yully, Imam, Hafiz dan Irfansyah tentang modifikasi visual tokoh dalam animasi mengungkapkan bahwa tokoh yang memiliki peran akan memiliki visualisasi tertentu berhubungan dengan karakteristiknya (Ekawardhani, Santosa, Ahmad, & Irfansyah, 2020). Selanjutnya,

Nick Yee menjelaskan dalam penelitiannya, sisi lain dari permainan bahwa ada tiga komponen yang dinikmati pemain: komponen pencapaian (kemajuan, mekanik, kompetisi), komponen sosial (bersosial, hubungan, kerjasama), dan komponen “immersion” (penemuan, role-playing, kostumisasi, escapism) (Yee, Maps of digital desire: Eploring topography of gender and play in online games, 2008).

Sebagaimana temuan dari penelitian yang telah ada, *game character* menjadi produk atau karya yang merepresentasikan sesuatu, dan dapat menciptakan representasi mental tersendiri yang diciptakan oleh audiens. Pendekatan teoritis terhadap penyajian karakter dalam game berhubungan dengan kemampuan kognitif seseorang dalam memahami sebuah produk. Selain itu, penelitian ini akan menjelaskan *skin character* dalam game dari segala aspeknya terkait dengan budaya dan mitos yang merepresentasikan sensualitas.

2.1.8 Kategorisasi Game

Saat ini, game dapat kita temui dalam berbagai bentuk, terkoneksi pada game konsol tv, aplikasi dekstop, portal website atau pada server tertentu di internet. Game dapat dimainkan di konsol, perangkat genggam, tablet, atau ponsel, baik oleh satu pemain, atau dengan beberapa teman (*multiplayer*) atau dalam skala besar dengan banyak pemain online lainnya (*MMORPG-Massively Multiplayer Online Role Play Games*). Ada berbagai macam sudut pandang dalam game, ada yang memakai pandangan langsung ke dalam cerita (orang pertama) atau tidak langsung

(orang ketiga), dengan atau tanpa cerita, dengan atau tanpa skor, game yang hanya membutuhkan kecerdasan atau gerakan tubuh. (Casvean, 2016).

Sebagaimana penjelasan David J. Bolter dan Richard Grusin tentang tipe game, diantaranya: game action dan kejahatan (*Half-Life*, *Killer 7*), strategi (*Spore*, *Civilizations*), roleplay (*The Sims*, *World of Warcraft*, *Mass Effect*), berdasarkan cerita (*Bioshock*, *Heavy Rain*, *The Last of Us*), erotic (*7 sins*), play-cards (*Solitaire*, *Free cell*), puzzles (*Tetris*, *Portal*, *Candy Crush Saga*), dan test kemampuan game atau simulasi (*Wii*, *FIFA*) atau serius game/edukasi (*DragonBox*) (Bolter & Grusin, 1999). Sedangkan genre, mengikuti pemaknaan genre pada film dan televisi, yaitu memaknai genre sebagai gaya narasi yang mempengaruhi struktur cerita, kedalaman karakter, dan elemen-elemen bercerita lainnya.

Tabel 2.1 Gambaran kasar dari list dan genre game. Source: Lindsay, Grace.

(2005). *Game Type and Game Genre*. Diakses 17 Agustus 2020.

Genre	Example
Drama	Max Payne
Crime	Grand Theft Auto
Fantasy	Kingdom Hearts, Fable
Horror	Resident Evil
Mystery	Indigo Prophecy
Science Fiction	Doom, Half Life
War and Espionage	Metal Gear Solid, Ghost Recon
Western / Eastern / Frontier	Red Dead Revolver, Ninja Gaiden

Tabel 2.1 masih belum komprehensif serta genre pada game masih mengalami perubahan yang signifikan, genre *romance* yang sekarang banyak dibuat, dan genre sejarah seperti *game age of empire* dan masih banyak genre lainnya belum masuk

kategorisasi pada tabel. Adapun kategorisasi lainnya, pengelompokan berdasarkan perspektif dan sudut pandang pemain, yaitu first-person, third-person, isometric, platform, side-scrolling, top-down. Pembahasan tentang genre telah banyak dilakukan, namun dunia permainan sangat ditentukan oleh pemain, penjual dan industrinya, begitu juga mereka menguraikan genre dan tipe dari setiap permainan. Sedangkan google play memiliki kategorisasi tersendiri yang mengelompokkan game berdasarkan kategorinya, berikut kategorisasi dengan keunikan karakter desain :

1) Arkade

Berdasar pada artikel Laura June, Arcade video game berakar pada tahun 1971, ketika Computer Space, video game pertama yang dijual secara komersial dan dioperasikan dengan koin, dirancang oleh Bushnell dan Ted Dabney. Mesin yang dioperasikan dengan koin telah populer di Amerika selama beberapa dekade pada saat ia memulai kariernya di awal tahun 70-an, dan arcade pinball memiliki tingkatan kepopuleran tersendiri dalam sejarah Amerika (June, 2013). Kepopuleran medianya membuat game terikat dengan citra medianya sehingga muncul genre arkade walaupun sudah tidak berada pada mesin yang dioperasikan dengan koin. Karakter dari game arkade ini tergantung permainannya, seperti WinWing merupakan game pertempuran pesawat, game ini menjadikan pesawat sebagai karakter gamenya. Di sisi lain, game yang paling dikenal dan populer di era arkade game, yaitu Pac-Man adalah video game labirin kejar-kejaran, dimana pemain mengontrol karakter eponim melalui labirin tertutup. Karakter pada game ini berbentuk isometric karena desain permainannya pun hanya dua dimensi, namun

game ini bisa saja dikembangkan dan dibuat dalam bentuk 3d, sehingga tidak memungkinkan untuk keberadaan game 3d PacMan.



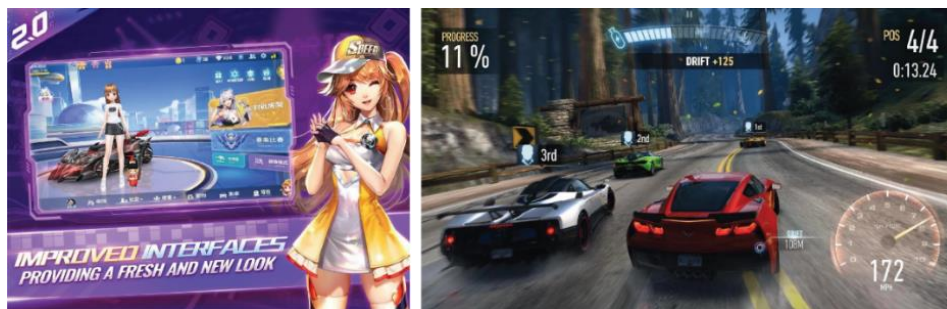
Gambar 2.1 Tampilan Game Arkade (WinWing (kiri) dan PacMan (kanan)).

Sumber : play.google.com, diakses 17 Agustus 2020

2) Racing Game (Balapan)

Game balapan menjadi salah satu genre dari permainan, pemain mengikuti kompetisi balapan menggunakan kendaraan, baik menggunakan seting perlombaan dunia nyata maupun fantasi manusia. Cara pandang game ini bermacam-macam antara penglihatan *first-person* dan *third-person*. Permainan balapan juga dapat masuk kategori permainan simulasi, arkade, dan olahraga (*sports*). Karakter pada game ini biasanya menjadikan kendaraan sebagai karakter utamanya namun, sekarang sudah banyak permainan yang memakai karakter pengendara sebagai salah satu karakter utama selain kendaraan. Contohnya, Need for Speed (NFS) sebagai franchise video game balap yang diterbitkan oleh Electronic Arts. Karakter utama game NFS ini adalah mobil balapnya dan kita dapat melihat detail karakter

mobil dalam bentuk 3d. Selain itu, ada Speed Drifter atau GKART, yaitu game online balapan multi-pemain masif yang dikembangkan oleh TiMi Studios dan diterbitkan oleh Tencent dan Garena. Karakter utamanya menampilkan karakter pembalap selain mobil balapnya.



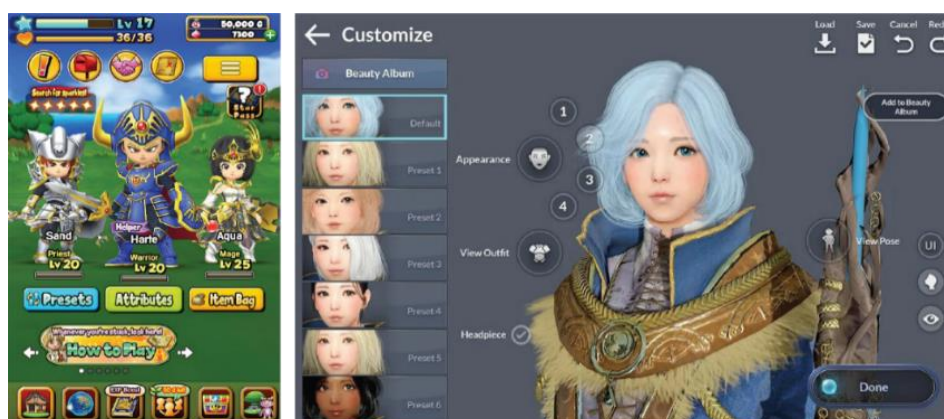
Gambar 2.2 Tampilan Game Racing (Speed Drifter (kiri) dan NFS (kanan)).

Sumber : play.google.com, diakses 17 Agustus 2020

3) RPG (*Role Playing Game*)

Video game role-playing (biasa disebut hanya sebagai *role-playing game* (RPG) atau *computer role-playing game* (CRPG) adalah genre video game di mana pemain mengontrol tindakan satu karakter atau lebih, kebanyakan rpg berhasil membuat pemainnya tenggelam dalam dunia virtual. Kategori game ini juga menggunakan berbagai macam sudut pandang dan perspektif, bahkan dapat pula menyatu dengan genre sebelumnya seperti arkade, sehingga game dapat masuk dalam kedua kategori. Karakter pada game kategori ini sering kali berbentuk manusia, makhluk fantasi dan futuristik seperti robot. Contohnya, Dragon Quest, secara resmi diterbitkan sebagai Dragon Warrior di Amerika Utara hingga

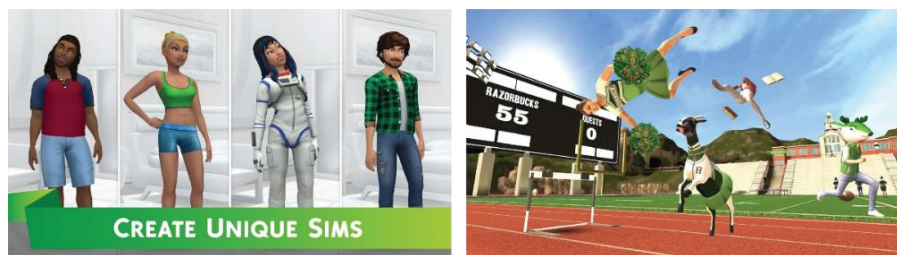
tahun 2005, yaitu video game role-playing series Jepang (JRPG) yang dibuat oleh Yuji Horii dan studio Armor Project. Game ini diterbitkan oleh Square Enix (sebelumnya Enix). Di sebagian besar game Dragon Quest, pemain mengontrol karakter atau kelompok karakter yang dapat masuk ke kota dan membeli senjata, baju besi, dan item untuk mengalahkan monster di luar kota: di peta dunia atau di penjara bawah tanah. Sedangkan, sebagai contoh rpg terbaru berasal dari Korea, Black Desert Online (검은 사막) adalah *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) yang berorientasi pada sandbox yang dikembangkan oleh pengembang video game Korea Pearl Abyss dan awalnya diterbitkan untuk Microsoft Windows pada tahun 2015. Game ini memiliki karakter unik, pemain dapat memilih dan membentuk karakter yang akan dimainkan, akan tetapi karakter dibatasi dengan bentuk tubuh manusia, game ini juga memperlihatkan karakter karya seni Korea yang tampil menawan sebagaimana penyanyi girlband dan boyband.



Gambar 2.3 Tampilan Game RPG (Dragon Quest (kiri) dan Black Desert (kanan)). Sumber : play.google.com, diakses 17 Agustus 2020

4) Simulation

Game simulasi mendeskripsikan berbagai jenis dari game, banyak game yang masuk kategori ini, seperti balap mobil, motor, bahkan sebagian game rpg pun masuk kategori ini. Pada umumnya dirancang untuk mensimulasikan aktivitas dunia nyata secara dekat. (West, 1996). Game simulasi kebanyakan meniru berbagai aktivitas dari kehidupan nyata yang dibentuk dalam sebuah game untuk berbagai keperluan seperti pelatihan, analisis, atau prediksi. Biasanya tidak ada tujuan yang ditentukan secara ketat dalam permainan, pemain diizinkan untuk mengontrol karakter atau lingkungan dengan bebas. (Jones, 1995) Contoh yang terkenal adalah permainan perang, permainan bisnis, dan simulasi permainan peran. Salah satu contoh gamenya adalah The Sims yang merupakan video game berseri, permainan simulasi kehidupan yang dikembangkan oleh Maxis dan diterbitkan oleh Electronic Arts. Karakter pada game ini tentunya manusia karena simulasi dari kehidupan manusia, selain itu game ini juga menampilkan karakter secara utuh. Selanjutnya, Goat Simulator yang dirilis pada tahun 2014 adalah video game aksi dengan perspektif orang ketiga yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Coffee Stain Studios. Karakter pada game ini adalah kambing, dan bentuk karakter ditampilkan secara utuh.



Gambar 2.4 Tampilan Game Simulasi (The Sim (kiri) dan Goat Simulator (kanan)). Sumber : play.google.com, diakses 19 Agustus 2020

5) Strategi

Game strategi merupakan sebuah permainan yang sering kali otomatis dan hasil dari permainan bergantung pada kemampuan pemain dalam mengambil keputusan. Game strategi elektronik merupakan genre game elektronik yang menekankan pada perencanaan strategis atau taktis, yang melibatkan kontrol beberapa unit, daripada refleks cepat yang khas dari game *shooters*. Ada dua jenis utama permainan strategi elektronik: strategi berbasis giliran/*Turn Based Strategy* (TBS) dan strategi waktu nyata/*Real Time Strategy* (RTS) (Hosch, 2018). Contohnya Final Fantasy Tactic, Civilization Revolution, Age of Empire, Warcraft, dan masih banyak lainnya. Mengambil salah satu contohnya, Clash of Clans merupakan video game strategi seluler tipe freemium yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Supercell developer game dari Finlandia. Game ini dirilis untuk platform iOS pada 2 Agustus 2012, dan di Google Play untuk Android pada 7 Oktober 2013. Clash of Clans adalah gim multipemain daring yang pemainnya membentuk komunitas yang disebut klan, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan sumber daya. Menggunakan sudut pandang burung,

sebagaimana game-game strategi lainnya seperti warcraft, dan age of empire. Karakter yang tampil pada game berdasar pada tema fantasi dengan menghadirkan pasukan, golem, penyihir, dan makhluk fantasional lainnya. Selanjutnya, Auto Chess VNG - Cara tak terbatas untuk bermain catur adalah game strategi seluler yang menghadirkan pengalaman paling inovatif dan menarik ke genre Catur Otomatis di tahun 2019. Ini adalah game asli yang dikembangkan oleh Dragonest & Drodod Studio untuk platform seluler, diterbitkan oleh VNG. Game ini dirancang berdasarkan papan catur 8x8 yang sudah dikenal, tempat pemain menyusun bidak catur dengan berbagai keterampilan untuk membentuk strategi yang paling menarik. Setiap bidak catur mewakili pahlawan yang berbeda dan bertarung secara otomatis mengikuti strategi unik dan menarik yang telah ditetapkan pemain.



Gambar 2.5 Tampilan Game Strategi (Clash of Clans (kiri) dan Auto Chess VNG (kanan)). Sumber : play.google.com, diakses 23 Agustus 2020.

2.1.9 Tipe-tipe Karakter dalam Permainan

Livingston, Gutwin, Mandryk dan Birk mengatakan Karakter dan avatar permainan adalah bentuk representasi diri yang dimediasi untuk pemain, bahkan pemain juga melihat karakter dengan cara lain yang berkaitan dengan jenis nilai yang diberikan oleh karakter tersebut. Mereka mengidentifikasi sepuluh jenis nilai yang dapat diberikan oleh karakter - termasuk kegunaan, investasi, komunikasi, ingatan, kesenangan, dan representasi hubungan, serta nilai sebagai peluang untuk pengalaman, kreativitas, kemampuan bersosialisasi, dan ekspresi diri (Livingston, Gutwin, Mandryk, & Birk, 2014). Sebagaimana telah dibahas pada tipe-tipe game, Karakter pun dapat dikelompokkan sesuai parameternya, Clara Lundwall membagi Karakter kedalam tiga kelompok, yaitu *realistic*, *semi-realistic*, dan *stylized* (Lundwall, *Creating Guidelines for Game Character Designs*, 2017). Beliau membuat parameter ini dari sudut pandang penciptaan karakter sehingga lebih mirip dengan pengelompokan karya lukis, dan seni lainnya.

1) Realistic

Menciptakan karakter game dengan gaya realistis memberikan lebih banyak tuntutan pada artis dan performa hardware. Untuk mencapai kualitas yang menyerupai realitasnya maka dibutuhkan resolusi tinggi untuk tekstur, simulasi yang dinamis dan hal lainnya. Realisme sangat bergantung pada penggunaan referensi dari kehidupan nyata dan menjadi aspek penting dalam penciptaan, sebaliknya desain yang murni dari imajinasi selalu menghasilkan kekurangan dalam aspek realisme. Karakter Game bergaya realistis sangat bergantung pada bentuk nyata sehingga sangat mempertimbangkan anatomi manusia dan hewan.

2) Semi-Realistic

Desain karakter dengan gaya ini lebih bebas dan kreatif bagi desainer, atau pembuat, karena gaya ini menggabungkan konsep nyata dan imajinasi sehingga referensi anatomi masih digunakan walaupun tidak mengikat perancangan karakter game karena proporsi dan fitur lainnya dapat dikembangkan tanpa harus benar-benar realistis.

3) Stylized

Desain karakter yang tidak mengejar realisme dapat dikategorikan sebagai *stylized*. Karakter game ini lebih mengedepankan daya tarik visual dari desain grafis dibandingkan pengayaan realisme. Hal terpenting dari gaya ini adalah menjaga tema visual dan *art style* secara konstan dalam pedoman perancangan sehingga setiap desainer dan seniman dapat mengerjakannya. Beberapa elemen yang dapat mencirikan karakter *stylized*, diantaranya proporsi berlebihan, warna-warna berani, warna-warna cerah, pengaruh retro, bentuk geometris dan banyak lagi.

2.1.10 League of Legends

League of Legends merupakan game multiplayer online yang lebih dikenal saat ini dengan nama *multiplayer online battle arena* (MOBA), dirilis oleh Riot Games pada tahun 2009. League of Legends dirancang menjadi game dengan *freemium model*, pemain dapat mendownload dan memainkannya secara gratis, namun ada champions dan barang-barang yang dapat dibeli menggunakan mata

uang dalam game dan uang nyata yang dikonversi ke dalam *riot points* (Lee & Schoenstedt, 2011).



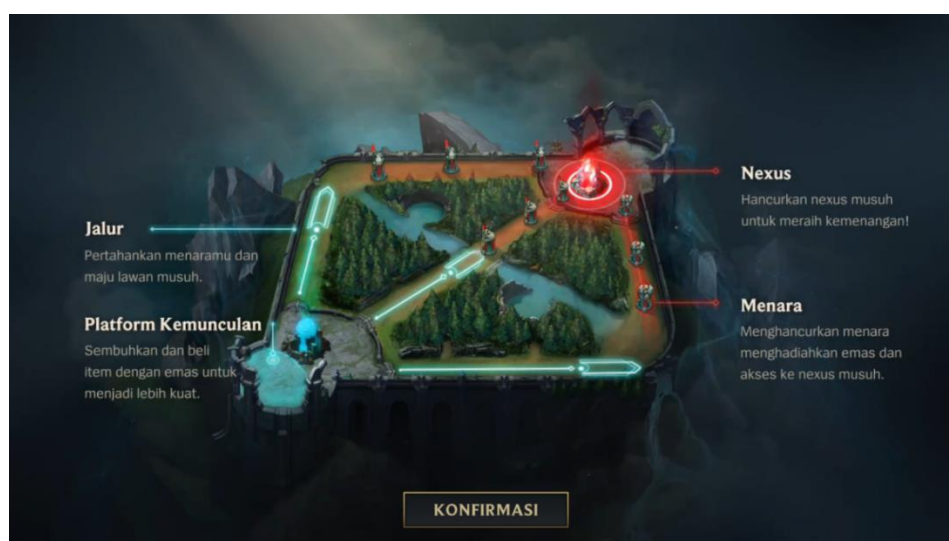
Gambar 2.6 League of Legends Logo. Sumber : League of Legends.

facebook.com, diakses 25 Agustus 2020.

Game ini merupakan permainan berbasis tim (team-play), dua kubu team yang dipertarungkan dalam sebuah arena dan diakhiri dengan hancurnya salah satu pangkalan team. League of Legends memiliki empat mode permainan yang berbeda: Summoner's Rift, Twisted Treeline, All Random All Mid (ARAM), dan Dominion, namun saat ini permainan ini terdiri dari dua mode permainan yang sedang berjalan: Summoner's Rift dan Howling Abyss, mode lainnya telah dihapus. Dalam setiap mode, seorang pemain memilih seorang juara untuk bermain dan berkompetisi dalam sebuah tim yang biasanya terdiri dari lima pemain melawan tim lain. Dalam setiap mode permainannya, pemain mengontrol karakter yang disebut champions yang masing-masing memiliki serangkaian kemampuan unik.

Pada saat 2019, League of Legends dengan 2 maps yang dapat dipilih, yaitu Summoner's Rift dan Howling Abyss. Summoner Rift merupakan peta utama dalam game ini, sebagaimana game mod Dota di permainan War Craft. Pada game

ini bangunan utama yang harus dijaga dan menjadi tujuan kemenangan dinamakan Nexus, bangunan ini dipertahankan oleh setiap tim dan dijaga sepanjang jalannya oleh bangunan pertahanan yang dinamakan *turrets* atau *tower*. Pada maps, base setiap tim berada di pojok kiri bawah, dan kanan atas, sehingga jalannya pertempuran pada peta yang kotak membentuk arah garis diagonal. Peta terdiri dari tiga jalur pertempuran sebagaimana pada gambar , diantara ketiga jalur tersebut ada area *neutral* yang dinamakan “jungle”, terbagi menjadi empat kuadran. Terdapat sungai yang dapat dilalui pada tengah-tengah peta yang memisahkan kedua kubu. Banyak sekali perubahan dari waktu ke waktu, permainan ini bukanlah *static game*. Sebagai respon developer game terhadap situasi, permintaan dan saran dari para pemain.



Gambar 2.7 Peta game League of Legends . Sumber : League of Legends. Wild Rift, diakses 25 Agustus 2020.

Ada beberapa tipe gameplay pada permainan League of Legends, salah satunya tutorial yang bertujuan untuk mengajarkan peraturan dan cara bermain pada pemain baru. Selanjutnya Co-op vs AI merupakan gameplay yang mempertarungkan tim pemain manusia melawan tim komputer yang dikontrol oleh *artificial intelligence*. Selanjutnya, normal matchmaking merupakan gameplay biasa yang menjodohkan pemain secara otomatis untuk masuk kedua kubu tim melawan satu sama lain. Gameplay ke empat dinamakan ranked matchmake, perbedaannya dari normal matchmaking adalah pemain lemah dan pemain ahli dipisahkan oleh pangkat yang dimiliki, sehingga untuk bermain bersamaan harus memiliki kekuatan ELO yang sebanding. Terakhir, custom game yaitu gameplay yang memperbolehkan pemain untuk bermain di map manapun dengan lawan siapapun baik player ataupun AI.



2.1.11 Champions League of Legends

League of Legends pada tahun 2009 menyediakan 40 champions untuk dimainkan pemain, dan pada Agustus 2020 game ini menyediakan 150 champions yang dapat dimainkan. Champions harus dimiliki sebelum dimainkan, biasanya dapat dibeli menggunakan mata uang *in-game*, namun selalu ada beberapa champions yang dapat dimainkan secara gratis dan terus berganti secara periodik. Sebagaimana skill dan status yang dimiliki champion, maka setiap champion memiliki peran masing-masing. Secara umum champion dibedakan menjadi dua tipe, yaitu champions yang menghasilkan *physical damage* dan *magic damage*, dan beberapa champion memiliki kemampuan untuk menciptakan serangan *true*

damage. Berdasarkan perannya, champions diklasifikasikan ke dalam enam tipe sebagaimana pada tabel 2.1.

Tabel 2.2 Kategori Peran Champions League of Legends. Sumber : League of Legends. Champion. Riot Games. Web. Diakses 29 Agustus 2020.

Role (Peran)	Deskripsi
Assasins 	Slayer/Assasins adalah champion dengan kemampuan membunuh champion lain dengan cepat. Mereka dibedakan dengan memiliki mobilitas yang sangat baik yang memungkinkan mereka untuk mencapai dan menyerang target prioritas.
Fighters 	Fighter adalah sebutan umum untuk petarung jarak dekat, karena mereka harus mampu bertahan cukup lama untuk mendekati target mereka. Champion yang memadukan atribut damage dealer dan tank, menggabungkan survivabilitas moderat dengan damage yang cukup besar.
Mages 	Mage kadang-kadang dikenal sebagai <i>APC (Ability Power Carries)</i> . champion dengan kerusakan sihir yang kuat dan keterampilan kontrol, tetapi pertahanan yang lemah dan mobilitas rendah. Penyihir adalah sekumpulan juara yang beragam.
Marksmen 	Marksman, juga dikenal sebagai <i>ADC (Attack Damage Carries)</i> adalah champion jarak jauh yang biasanya memberikan damage fisik. Biasanya yang terbaik dalam menghancurkan tujuan seperti turret musuh atau elemental drake. Mereka cenderung memiliki pertahanan yang lemah sebagai ganti kerusakan yang tinggi dan berskala eksponensial.
Supports	Support, berperan sebagai <i>controller</i> adalah champion yang skillnya dimaksudkan untuk membantu tim lainnya secara

	<p>langsung dengan memberikan penyembuhan, buff pada sekutu, debuff tim musuh, melumpuhkan target tunggal, atau kombinasi dari semuanya.</p>
<p>Tanks</p> 	<p>Tank yaitu champion yang sulit dibunuh dan menyerap kerusakan untuk tim mereka. Tank dibagi antara Vanguard yang memimpin pertarungan dengan melumpuhkan banyak musuh sekaligus, dan Wardens yang lebih mementingkan melindungi sekutunya dari serangan musuh.</p>

2.1.12 Desain Karakter Game League of Legends

Tokoh mitos muncul dalam berbagai bentuk dan isinya. Khusus untuk genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), kemampuan dan tampilan karakter adalah yang terpenting, karena pengguna memainkan karakter yang berbeda di ruang yang sama. Industri game telah menetapkan budaya karena jumlah pengguna di seluruh dunia meningkat setiap tahun. Sebagian besar karakter game direpresentasikan dalam game sebagai penampilan dan cerita yang berbeda. Ada karakter yang dihasilkan dari cerita masa lalu seperti mitos, legenda, dan cerita rakyat (Park & Seo, A Study on Game Character Design Based on Mythical Motif - Focused on League of Legends, 2019). Keunikan cerita mitos, legenda, dan cerita rakyat menjadi hal menarik bagi desainer dalam merancang latar belakang karakter game, beserta desain elemen-elemen visualnya, bukan hanya itu sebagaimana kenyataannya banyak game MOBA yang menggunakan konsep desain karakter seperti ini karena hal ini pun memudahkan pemain untuk mengenali karakter.

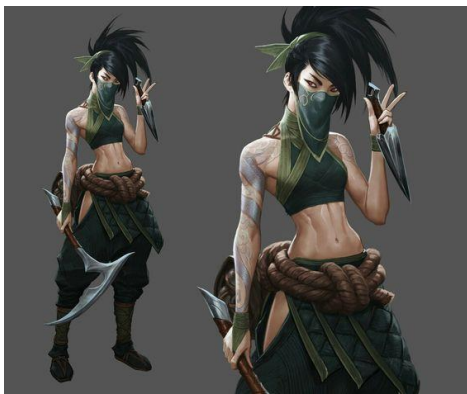
Karakter mitologi kini tidak dapat terlepas dari unsur fantasi, karena mereka menunjukkan kemampuan yang tidak dimiliki manusia, mereka dapat diproduksi untuk memiliki kemampuan yang beragam selama produksi karakter. Hal ini juga memperkaya karakter-karakter dengan cerita dan latar belakang (Young-Suk, 2015). Banyak karakter dalam mitologi asli yang diciptakan kembali setelah ditafsirkan ulang agar sesuai dengan penceritaan di dalam game. Alih-alih menghadirkan karakter dari sebuah mitologi secara langsung, industri konten digital seperti game, animasi dan lain-lain menggunakan seluruh mitologi sebagai motif untuk menciptakan karakter yang unik. Bisa dikatakan bahwa motif adalah cara yang efisien untuk membuat produk menjadi unik dan menarik (Jung-Nam, Woong-Nam, & Jung-Hyeon, 2013). Karakter mitologi memiliki karakteristik berbeda dari karakter lainnya, didukung dengan back ground karakter dari cerita mitos yang diketahui sebelumnya oleh masyarakat umum. Hal ini, memperkuat karakter mitologi sangat berbeda dan memiliki impresi unik dari karakter lainnya.

Berbeda dari penelitian sebelumnya yang membagi karakter mitos berdasarkan ras yang berasal dari narasi dalam permainan. Mengikuti penelitian Park dan Seo, karakter game dibagi kedalam empat kelompok, yaitu berdasarkan motif bentuknya: manusia, setengah manusia, setengah hewan dan hewan.

- 1) *Human* (manusia)

Human Type atau manusia adalah karakter yang merupakan manusia atau dirancang untuk sangat mirip dengan manusia. Kebanyakan "manusia" ini memiliki kecerdasan untuk dapat menggunakan alat. Karakter ini biasanya berjalan dengan dua kaki, karena karakter yang berjalan dengan empat kaki atau memiliki tangan

yang terlalu mirip dengan hewan. Jadi, karakter ini memiliki tubuh berbentuk manusia, dan memiliki tangan serta kecerdasan yang diperlukan untuk menggunakan senjata. Jadi, kebanyakan karakter tipe manusia adalah makhluk yang menggunakan peralatan dan kekuatan tubuhnya.



Gambar 2.8 Ilustrasi champion Akali.

Sumber : Hedram Thaeahal. Riot Games. League of Legends. Pinterest.ca, diakses 09 September 2020.

Dalam mitologi Yunani, manusia menjadi ciptaan paling sempurna diantara ciptaan lainnya. Sebagaimana kepercayaan Yunani yang mempercayai tuhan dalam bentuk manusia seperti Zeus, Ares, Athena dan tuhan lainnya. Karakter manusia dalam legenda sering kali menjadi karakter utama dengan kata lain pahlawan yang mengalahkan kejahatan dan monster.

2) *Half-Human*

Karakter tipe half-human merupakan tipe manusia yang memiliki bagian tubuh hewan, dengan kata lain gabungan antara manusia dan hewan. Meskipun penampilan mereka mirip dengan manusia, mereka menggunakan keahlian yang tidak bisa dilakukan manusia. Kemampuan ini terhubung dengan kemampuan yang dimiliki hewan, atau terkait dengan kemampuan yang diperlukan untuk alur cerita,

dan *game play*. Dengan demikian, karakter setengah manusia memiliki tangan seperti manusia dan dapat menggunakan senjata, tetapi memiliki kemampuan yang manusia tidak miliki.



Gambar 2.9 Ilustrasi champion Ahri.

Sumber : Riot Games. League of Legends. Champions. Nine Tailed Fox Ahri. Leagueoflegends.com. web. diakses 09 September 2020.

Karakter ini memiliki wujud manusia, tetapi pada saat bersamaan memiliki beberapa ciri binatang pada beberapa bagian tubuhnya, seperti telinga dan ekor binatang. Mitos asia mempercayai makhluk setengah manusia sebagai makhluk ilahi walau terkadang diceritakan juga sebagai monster yang memakan manusia. Makhluk ini banyak terdapat pada berbagai mitos di seluruh dunia, namun sangat terkenal di Asia dan mitos Mesir, karena pada mitos Mesir dan Asia makhluk *half-human* ini menjadi tokoh penting dalam cerita sedangkan pada mitos Eropa, manusia yang memiliki wujud hewan ini hanyalah tokoh pembantu dan kebanyakan menjadi monster yang dikalahkan oleh tokoh utama.

3) *Half-Animal*

Karakter tipe *Half-animal* , adalah karakter yang berbentuk binatang daripada manusia. Karakter ini memiliki kemampuan seekor hewan. Karakter

setengah hewan memiliki bentuk luar hewan dan manusia. Dengan demikian, mereka dapat dirancang dengan menggunakan metode yang jauh lebih beragam. Kesimpulannya, karakter setengah binatang memiliki bentuk yang lebih mirip dengan binatang daripada manusia. Sebagian besar bagian tubuh berasal dari ciri tubuh hewan, seperti bentuk tubuh, permukaan kulit, dan bagian tubuh lainnya. Mitos Eropa tentunya menjadikan tipe makhluk ini sebagai monster yang ditakuti manusia dan dikalahkan oleh tokoh utama. Bahkan legenda dan mitos asia pun menjadikan karakter tipe ini sebagai makhluk mengerikan dalam cerita-cerita horror, seperti kappa, oni, dan makhluk lainnya.



Gambar 2.10 Ilustrasi champion Nami. Sumber : Riot Games. League of Legends.

Champions. The Tide Caller Nami. Leagueoflegends.com. web. diakses 09

September 2020.

4) *Animal*

Karakter tipe binatang adalah karakter yang semuanya memiliki motif binatang. Mereka tidak hanya dapat menggunakan kemampuan hewan, tetapi juga memiliki kekuatan supernatural yang tidak dapat dimiliki manusia. Bentuk luar dari karakter ini adalah monster yang tidak ada dalam kenyataan atau sangat mirip dengan binatang. Tuhan di Asia kuno bukanlah berbentuk manusia, akan tetapi memiliki bentuk dari kombinasi hewan-hewan. Kepercayaan Asia timur terhadap tuhan dengan rupa binatang mencerminkan manusia yang mengagungkan alam dan seisinya, serta menjadi simbol hubungan harmoni antara manusia dan alam (Jung & Moon, 2006). Berbeda dari mitos barat yang menjadikan karakter tipe ini sebagai monster, dan hewan yang tidak memiliki citra makhluk agung yang dituhankan.



Gambar 2.11 Ilustrasi champion Yuumi. Sumber : Riot Games. League of Legends. Champions. The Magical Cat Yuumi. Leagueoflegends.com. web. diakses 09 September 2020.

2.1.13 Elemen Permainan Digital

Berdasarkan penelitian Hunickle, Leblanc and Zubek tentang MDA (Mechanic, Dynamic, and Aesthetic) sebagai pendekatan formal perancangan game dan riset game, mereka menyatakan bahwa kerangka MDA adalah pendekatan formal untuk memahami game, dan itu memberikan model yang berguna bagi kami untuk memahami cara kerja gamifikasi (*gamification*) (Hunickle, Leblanc, & Zubek, 2004). Masih banyak metode perancangan dan riset terhadap game, namun metode MDA membagi elemen perancangan permainan menjadi 3, diantaranya :

1) *Mechanics*

Mechanics mengacu pada berbagai tindakan, perilaku, dan mekanisme kontrol yang diberikan kepada pemain dalam konteks game. Misalnya, mekanisme permainan kartu termasuk mengocok, mengambil trik, dan bertaruh, dari mana dinamika seperti menggertak dapat muncul. Dengan kata lain, komponen “aturan” dalam sebuah permainan, bersifat kongkrit, dapat berupa struktur data dan algoritma tertentu (Putra, Jonemaro, & Arwani, 2018).

2) *Dynamics*

Dynamics dalam model MDA adalah prinsip desain game yang menciptakan dan mendukung pengalaman estetika (Bohyun, 2015). Misalnya, estetika tantangan didukung oleh *time pressure* dan permainan lawan yang keduanya merupakan dinamika dari sebuah permainan. *Dynamics* dapat dikatakan juga sebagai *gameplay*, yaitu hasil dari interaksi antara pemain dengan *mechanics* dalam sebuah permainan. Contohnya, pemain yang berbagi informasi kepada teman

satu club/guild/team dalam sistem chat, dan membantu teman dalam menyelesaikan sebuah misi dalam permainan.

3) *Aesthetics*

Bohyun dalam tulisannya, menyimpulkan bahwa *aesthetics* mencakup sensasi (permainan sebagai kepuasan), fantasi (permainan sebagai rekayasa), naratif (permainan sebagai drama), tantangan (permainan sebagai rintangan), persahabatan (permainan sebagai kerangka sosial). Penemuan (permainan sebagai wilayah baru), ekspresi (permainan sebagai penemuan jati diri), kepasrahan (permainan sebagai pengisi waktu). Oleh karena itu, *aesthetic* permainan dapat dipahami sebagai salah satu tujuan permainan dan komponen dari kesenangan (Bohyun, 2015). Menurut Putra, Junemaro, dan Aryani *aesthetic* merupakan respon pemain yang terjadi setelah adanya *dynamics*, bersifat abstrak dan emosional (Putra, Jonemaro, & Arwani, 2018). Oleh karena itu, sangat diperlukan bagi desainer untuk fokus pada *aesthetics* saat merancang sebuah permainan untuk mendapatkan respon yang diinginkan dari para pemain.

2.1.14 Fungsi *In-game Character*

Karakter game telah melalui masa yang panjang, perubahan yang signifikan dapat terlihat dari tahun 1975 sampai 1990, bahkan jika dibandingkan hingga saat ini. Pada awal tahun 1975, yaitu masa populernya permainan arkade, terdapat sebuah game yang dinamakan Gunfight (Taito 1975), menampilkan suasana dan karakter film klasik barat, yang lebih kita kenal sebagai cowboy. Karakter yang

tampil sangat ikonik dan menjadi representasi cowboy pada masa era klasik barat terutama Amerika.



Gambar 2.12 Pratinjau visual Gunfight game created by Taito, 1975. Sumber :
Massiva & Arcade Vintage. Gun Fight. Arcadeology. Arcadeologia.es. web.
diakses 11 September 2020.

Pada tahun 1980, Namco menciptakan permainan baru bernama Pac-Man dengan karakter yang diwakili secara transmedial, yaitu dengan gambar cakram kuning. Pada tahun 1990-an muncul game lainnya dengan media dan grafis berbeda seperti Donkey Kong (Nintendo 1981), Tomb Raider (Core Design 1996), Half-Life (Valve 1997). Karakter utama pada game tersebut memiliki pengaruh kuat terhadap budaya populer, seperti Mario, Lara Croft, dan Gordon Freeman. Dengan demikian karakter bukan hanya sebagai avatar yang dimainkan oleh pemain, melainkan sebuah karya ikonik yang mampu menciptakan perubahan sosial budaya.

Karakter memiliki narasi masing-masing dan mencerminkan sebuah pemikiran sehingga menjadi sebuah media representatif. Ada beberapa diskusi dalam narratologi kontemporer mengenai representasi naratif dan jenis representasi yang dapat atau harus digambarkan sebagai 'memiliki narasi' (Thon, 2014). Namun, Ryan mengatakan bahwa prototip representasi naratif mewakili dunia yang terletak dalam ruang dan waktu serta dihuni oleh karakter (Ryan, 2006). Karakter menjadi aspek utama dalam permainan, sebagaimana karakter fiksi dalam puisi preskriptif lama sejak zaman Yunani kuno (Aristotle, 1982). Dengan begitu karakter didefinisikan oleh narasi atau cerita dan berdampak juga pada cerita tersebut. Karakter dapat didefinisikan oleh narasi, mulai dari penampilan, kepribadian, kebiasaan, dan hal lainnya yang mendeskripsikan karakter, proses ini disebut karakterisasi.

Karakter sebagai representasi dan simbol, narasi, simulasi, dan komunikasi sebagai tiga mode representasi yang sangat menonjol untuk video game kontemporer dan karakter yang mereka wakili (Schroter & Thon, 2014). Karakter dapat menjadi cermin psikologis yang memunculkan ketakutan dan memenuhi keinginan pemain. Karakter juga dapat diposisikan sebagai karya simbolis, membawa gagasan besar seperti kepercayaan, cita-cita, keinginan, dan lain-lain. Karakter juga dapat mewakili segmentasi kelompok sosial, mulai dari sosio-ekonomi, etnis, gender, agama, dan lain-lain. Karakter adalah arketip yang menyimpan gagasan dan pemikiran manusia, serta artefak yang mengkisahkan cerita sejarah, bahkan kisah fiksi.



Gambar 2.13 Pratinjau visual karakter Akali League of Legends. Sumber : Riot game. Candice Theuillon. K/DA-Pop/Stars-League of Legends. Artstation.com. web. diakses 14 September 2020.

2.1.15 Identitas dan Citra Visual

Yasraf Amir Piliang mengatakan setiap kebudayaan memiliki kekayaan mitos, yang hidup dan berkelanjutan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Piliang, 2019). Dengan begitu dunia digital seperti game menjadi kendaraan bahasa dan tanda yang akan menjaga mitos tetap hidup dan diwariskan. Selanjutnya, Manninen dan Kujanpaa (2007) berpendapat bahwa identitas karakter adalah masalah penting untuk game yang menyertakan karakter yang dapat dimainkan untuk menciptakan imersi (*immersion*) melalui identitas (Manninen & Kujanpaa, 2007). Selain itu, studi yang dilakukan oleh Wagoner (2009) menyiratkan bahwa adanya koneksi kompleks saat para pemain (dirujuk oleh identitas dunia nyata mereka) membenamkan diri dalam karakter permainan,

terlepas dari identifikasi diegetik (*diegetic identification*) dan tingkat pengalaman bermain mereka (Wagonner, 2009). Dengan begitu, tampilan karakter game memiliki peranan penting untuk menciptakan imersi dan meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan, baik pada pemain berpengalaman maupun tidak. Solarski (2012) mengatakan bahwa dengan memanipulasi komponen visual, permainan dapat menciptakan kemungkinan ekspresif untuk sebuah karakter dalam jumlah yang tidak terbatas. Oleh karena itu, dengan mengumpulkan data dari karakter game, dengan fokus kasus penggunaan konsep sensualitas pada salah satu skin karakter dan menyelidiki atribut visual yang dimilikinya serta dampak yang saling berhubungan. Mempelajari pengaruh visual dan maknanya dari visual skin character sebagai proses semiosis.

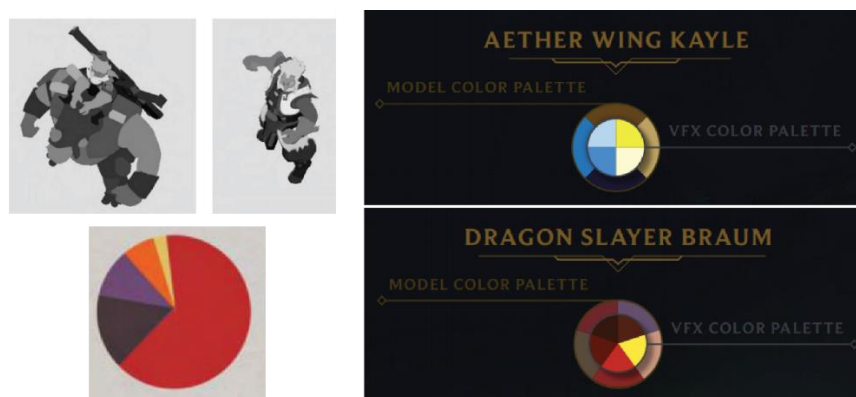
Identitas visual sangat berkenaan dengan pengetahuan masyarakat, karena sebuah benda atau karya dapat menjadi tanda yang dipahami dan diidentifikasi sesuai pengetahuan yang didapatkan dari pengalaman manusia. Haake dan Gulz mengatakan bahwa stereotip visual merupakan bagian dari pilot sosial yang otomatis, membangun referensi yang sama (*common*) dan menyarankan hal yang menjadi ciri karakter yang digunakan untuk memahami dan memprediksi karakter dan tindakannya (Haake & Gulz, 2008). Mereka juga mengatakan bahwa impresi dapat saja salah atau berubah sesuai dengan jumlah informasi yang didapatkan, akan tetapi kesan pertama dari seseorang yang baru selalu menjadi hal yang penting. Kesimpulannya identitas visual dapat diidentifikasi dari beberapa elemen yang melekat pada karakter game, diantaranya:

1) Warna dan Bentuk

Memainkan prasangka (*preconception*), simbolisme, *allegory*, dan aliterasi (purwakanti) dengan cara yang halus untuk menunjukkan sebagian dari siapa karakter itu dan memastikan pemain atau audiens mendapatkan kesan pertama yang tepat akan banyak membantu cerita. Namun perlu diingat, bahwa makna simbol, bentuk dan warna yang berbeda mungkin tidak berlaku secara universal (Ruppel, 2014).

Robinson mengatakan bahwa *BBC's production Horizon* telah menemukan kebiasaan orang untuk mempersepsi dan menginterpretasi warna berdasarkan pengalaman mereka terhadap warna tersebut (Robinson, 2011). Oleh karena warna memiliki makna berbeda pada setiap belahan dunia bahkan di daerah dalam satu negara. Disisi lain penggunaan warna sering kali menemui kesamaan dalam niatan (*intentions*) dan elemen-elemen lain di alam semesta yang berada pada desain karakter. Contoh sederhananya warna biru memiliki kesan dingin dan merah memiliki kesan panas, semua orang memiliki perasaan yang sama dan menyetujui kesamaan ini. Adapun teori dan contoh penggunaan warna dalam karakter desain telah disediakan oleh Dota2 sehingga memudahkan untuk mengidentifikasi dan merancang sebuah karakter. Dalam panduan perancangan karakter, mereka membahas tentang nilai dan kejenuhan warna dala sebuah karakter game untuk menciptakan minat visual. Teori yang mereka kemukakan bahwa dalam penggunaan kejenuhan warna (*color saturation*), hendaknya menghindari penggunaan warna yang berlebih dalam jumlah besar dari warna yang sangat jenuh (*highly saturated color*), gunakanlah hanya pada detail-detail kecil untuk

memperkuat minat visual (Lundwall, *Creating guidelines for game character designs*, 2017).



Gambar 2.14 Contoh penggunaan kontras (contrast) dan kejenuhan (saturation). Panduan warna Dota2 dari Valve (kiri), dan panduan penggunaan warna League of Legends dari Riot Games (kanan). Sumber : (Lundwall, 2017), (*League of Legends*, 2017)

Stereotip ciri tubuh berdasarkan sifat mengungkapkan berbagai macam bentuk tubuh yang menggambarkan ciri individu tertentu. Profil ciri kepribadian diidentifikasi dari subset fitur bentuk tubuh yang digunakan untuk menentukan tubuh tiga dimensi (Hu, Parde, Hill, O'Toole, & Mahmood, 2018). Perancangan karakter desain menggunakan bentuk dasar, yaitu lingkaran, kotak, dan segitiga. Bentuk ini memiliki makna yang lebih universal karena berasal dari makhluk dan benda alamiah yang belum mendapatkan campur tangan manusia. Bentuk yang membulat terlihat lebih halus dan ramah sebagaimana kesan yang ditimbulkan oleh bulan, bunga, buah-buahan dan benda lainnya. Karakter yang menggunakan dasar

bentuk bulat atau lingkaran akan memiliki kesan menyenangkan, ramah dan baik. Bentuk kotak memiliki kesan kuat, kokoh, dan agak kasar tidak sehalus lingkaran, bentuk ini bisa ditemukan pada batu, coral, mountain cliff, and cliff edge. Sehingga bentuk kotak sangat cocok bagi karakter yang berkesan kokoh, dan kuat, biasanya dalam permainan MOBA karakter dengan bentuk dasar kotak berprofesi sebagai tanker. Terakhir, bentuk segitiga yang memiliki bentuk sudut paling runcing, sehingga memiliki kesan tajam, berbahaya, dan menakutkan, biasanya bentuk dasar ini hadir pada gigi taring, sirip hiu, duri, pohon dan daun. Bentuk ini sering kali digunakan untuk meningkatkan kesan jahat dan berbahaya pada desain karakter.

2) Identitas *Character*

Manninen dan Kujanpaa menjelaskan dalam tulisannya bahwa *character* merupakan alat bagi pemain yang mana pemain menyalurkan setiap tindakan melalui *game character* tersebut (Manninen & Kujanpaa, 2007). Masih berkaitan dengan bentuk *character*, karena bentuk merepresentasikan identitas dari *character*. Membuat *game character* yang dikenal dan disukai dapat membantu pemain untuk terhubung pada *character* serta meningkatkan pengalaman dalam permainan. Sebagaimana peneliti akan membahas karakter game sebagai simbol kultural, Yong-sik dan Hong-san telah mengkategorikan atribut karakter yang bernilai penting, diantaranya nilai identitas, komunikasi dan hiburan (Young-Sik & Hong-San, 2008). Perbedaan antara karakter baik dan jahat haruslah terlihat jelas dan dapat didefinisikan oleh elemen desain yang melekat pada karakter, hal ini akan mempermudah karakter untuk dikenali. Dengan visualisasi karakter game yang

baik, maka pemain akan memahami latar belakang cerita dibalik *game character* tersebut tanpa harus membaca detail ceritanya.

3) *Character Mood*

George Maestri mengatakan dalam tulisannya bahwa menyampaikan pesan atau emosi sangat bergantung pada pose dan siluet (Maestri, *Posing Digital Character*, 2001). Penampilan karakter akan meningkatkan personalitas dan identitas yang dipahami oleh pemain tanpa harus membaca deskripsi verbal. Warna, bentuk dan pose karakter dapat menjadi media penyampai cerita dan informasi tentang karakter. Pada karakter permainan salah satu bahasa yang paling banyak digunakan dalam menyampaikan perasaan adalah bahasa tubuh.

(1) Marah/Intens

Amarah dan intens dapat juga diartikan perkasa dan kuat, dapat divisualisasikan melalui warna, bentuk, pose dan atribut karakter. Walaupun terdapat perbedaan makna warna disetiap belahan dunia, akan tetapi ada kesamaan kesan. Contohnya, merah yang ada di alam dan manusia memiliki kesan sama yaitu berbahaya, panas, dan sering kali menjadi tanda peringatan. Sehingga sangat cocok bagi karakter yang agresif, kuat dan ganas. Sebagai contohnya pada karakter desain champion Aatrox dari League of Legends. Kesan yang disampaikan berupa keperkasaan dan keganasan karakter terlihat dalam ekspresi marah. Karakter terlihat sangat jahat ketika warna merah dipadukan dengan hitam dan abu, warna merah menjadi tanda fokus detail karakter, sedangkan abu dan hitam menandakan warna keseluruhan karakter dan menjadi penanda *areas of rest* (memudahkan penglihatan pemain).



Gambar 2.15 Ilustrasi champion Aatrox. Sumber : Riot Games. League of Legends. Champions. The Darkin Blade Aatrox. Leagueoflegends.com. web. diakses 17 September 2020.

(2) Sedih/Murung

Kesan sedih dan murung selalu digambarkan dengan bentuk dan garis gambar yang menghadap kebawah, sebagaimana gestur tubuh orang sedih yang membungkuk dan menghadapkan badan ke tanah. Warna-warna gelap dan kelam digunakan untuk meningkatkan kesan kesedihan pada desain karakter. Salah satu champions yang memiliki kesan kesedihan adalah Amumu. Penggunaan warna, garis, bentuk dan atribut memudahkan pemain untuk memahami karakterisasi dari karakter, Amumu sangat mudah diidentifikasi sebagai karakter yang berkesan sedih dan murung dari warna yang gelap hijau kebiruan, dan gesture yang membungkuk menghadapkan tubuhnya ke tanah.



Gambar 2.16 Ilustrasi champion Amumu. Sumber : Riot Games. League of Legends. Champions. The Sad Mummy Amumu. Leagueoflegends.com. web. diakses 17 September 2020.

(3) Senang/tenang

Kesan ini sangat bertentangan dengan kesan sebelumnya, yaitu amarah dan sedih. Karakter harus dapat merepresentasikan kesenangan dan ketenangan melalui gestur, warna, bentuk dan atribut. Seringkali digambarkan dengan kepala yang melihat keatas dengan ekspresi senyum, gestur tubuh yang lebih terbuka melebar. Warna yang digunakan haruslah terang dan menjadi stimulasi perasaan dengan cepat. Salah satu champions yang memiliki kesan senang dalam rancangan karakternya adalah Lux dengan warna rambutnya keemasan dan jubah metalik yang cerah. Selain itu, gestur tubuhnya yang meregangkan kedua tangan, dan kepala yang menghadap keluar, tidak kebawah.



Gambar 2.17 Ilustrasi champion Lux. Sumber : Riot Games. League of Legends. Champions. The Lady of Luminosity Lux. Leagueoflegends.com. web. diakses 17 September 2020.

(4) Gila/Aneh

Karakter dengan kesan gila dan aneh, seringkali muncul diluar hal yang biasa dan tidak terkira. Karena penggambarannya yang keluar dari kebiasaan sehingga warna lebih bebas dan dapat menggabungkan warna tanpa batasan. Keunikan ini pun muncul pada pose karakter dan bentuk figur dari karakter. Salah satu contoh champion yang memiliki kesan gila adalah Dr. Mundo. Karakter ini, digambarkan dengan menggabungkan bentuk hulk dari marvel dan karakter mitos franken stein. Warna yang digunakan berwarna ungu dan hijau kebiruan, serta gestur mulut yang membuka lebar dan menjulurkan lidahnya. Cukup sulit untuk

menentukannya hanya dari bentuk dan warna, namun akan mudah dengan gestur dan bahasa tubuh.



Gambar 2.18 Ilustrasi champion Dr. Mundo. Sumber : Riot Games. League of Legends. Champions. The Madman of Zaun Dr. Mundo. Leagueoflegends.com. web. diakses 17 September 2020.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang karakter game telah banyak dilakukan dari berbagai sudut pandang keilmuan. Sebagaimana cakupan penelitian lain, karakter desain dapat diteliti dari berbagai bidangnya, seperti proses perancangan, interaksi pemain dengan karakter game, karakter game sebagai media komunikasi dan representasi, dan masih banyak cakupan penelitian lainnya. Belum ditemukannya penelitian yang mengangkat budaya populer yang digunakan dalam perancangan karakter

game. Meskipun jika ada, maka perbedaan budaya, dan metode yang diangkat dalam penelitian akan menjaga originalitas penulisan. Penelitian ini lebih fokus pada identifikasi elemen-elemen dan karakter desain sebagai representasi dari budaya modern, khususnya budaya k-pop. Penelitian ini akan mempertegas akan adanya ideologi dalam setiap karya yang diciptakan manusia, begitu juga karakter game akan menyimpan pola pikir manusia dalam setiap aspeknya sebagai ciptaan.

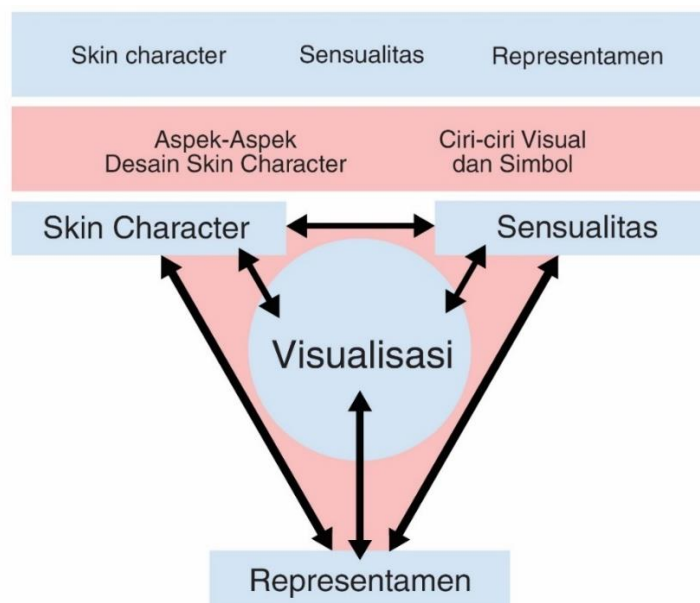
Tabel 2.3 Informasi penelitian terkait desain karakter yang telah ada

Nama, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.			
Guguh Sujatmiko, Representasi Kekuatan Pada Hero Perempuan Dalam Dota2, 2014	Mengidentifikasi fitur-fitur visual hero perempuan yang merepresentasikan kekuatan	Kajian visual	Representasi kekuatan pada tokoh dan faktor kemenangan dalam permainan
2.			
Clara Lundwall, Creating guidelines for game character designs, 2017	Mengidentifikasi elemen-elemen perancangan dalam karakter game,	Kajian salah satu unsur game	Penelitian fokus pada penciptaan panduan merancang tokoh permainan
3.			
Mochamad Yockie Ariadiningrat, Kajian Desain Karakter Hero Strength Dota 2 Dengan Peran Initiator Dan Durable, 2018	Mengidentifikasi fitur desain karakter hero strength dota dua dengan variabel initiator dan durable	Kajian visual	Identifikasi karakter berdasarkan perannya dalam permainan, variabel initiator dan durable

2.3 Alur Penelitian

Desain skin K/DA Popstar dari game League of Legends dapat diklasifikasikan sebagai produk yang merepresentasikan sensualitas dari citra girlband Korea melalui unsur bentuk, kostum, dan gestur serta didukung oleh unsur warna.

Karakter perempuan dengan skin K/DA Popstar merupakan representamen. Girlband k-pop merupakan objek yang dirujuk rancangan skin karakter K/DA Popstar, selain itu dapat juga objeknya berupa konsep tentang sensualitas girlband k-pop. Sedangkan, segala hal yang terjadi pada benak penonton, seperti persepsi tentang girlband k-pop dinamakan interpretant. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada kasus, yaitu mempelajari objek yang diteliti sebagai sebuah kasus, berikut skema rancangan penelitian.



Bagan 2.1 Skema proses penelitian.

Skema proses penelitian yang berdasar pada proses Semiosis Piercean, yang diawali oleh kajian objek tentang representasi sensualitas girlband K-pop khususnya *skin character* game sebagai gambaran ulang dari girlband K-pop itu sendiri sehingga menjadi representamen yang diakui audiens. Selanjutnya, data dikelompokkan sesuai aspek-aspek desain *skin character* game dengan tujuan mengetahui ciri visual dan simbol yang terdapat pada *skin character* game. Dengan begitu, desain skin K/DA Popstar yang telah diketahui ciri visual dan simbolnya dihubungkan dengan representasi sensual dari girlband K-pop.