

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

Pada zaman ini teknologi terus mengalami perkembangan yang pesat. Teknologi memberikan inovasi-inovasi terbaru dalam membantu kehidupan manusia. Tidak hanya membantu dalam hal pekerjaan, namun teknologi juga membantu dalam segi hiburan. Adanya teknologi dapat menambah inovasi baru dalam dunia hiburan. Seperti contohnya dalam dunia gim yang selalu mengalami perkembangan, sangat dipengaruhi oleh teknologi.

Beberapa tahun terakhir dunia gim mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal itu ditandai dengan performa yang luar biasa, seperti adanya peningkatan yang signifikan dari segi tampilan visual dan audio terhadap generasi sebelumnya. Adanya perkembangan ini, dunia gim menjadi lebih hidup dan membuat banyak orang tertarik dengan gim.

Banyak pembuat gim yang memanfaatkan perkembangan teknologi ini dengan membuat gim yang bertema masa lampau maupun masa depan. Teknologi yang sekarang para pembuat gim dapat dengan mudahnya mengimplementasikannya ke dalam gim. Para pemain dapat dibuat seolah-olah seperti berada pada masa itu dengan diperlihatkannya visual dalam gim tersebut. Beberapa tema yang digunakan seperti tema masa depan, ditandai dengan perkembangan teknologi yang pesat, penggunaan teknologi robot, mobil terbang, dan sebagainya. Adapun gim yang mengusung tema masa lampau seperti pada zaman dinosaurus atau pun tema tentang abad pertengahan dengan kerajaan-kerajaannya.

Salah satu tema gim yang sering diangkat dari masa lampau yaitu tema tentang dunia koboi atau *wild west*. Dunia *wild west* sendiri berada di Amerika Serikat Barat. Kekerasan, pembunuhan, dan hal yang bersifat kriminal lainnya pada zaman itu menjadi seperti hal yang sudah biasa. Pada saat itu Amerika melakukan ekspansi ke bagian barat untuk memperluas wilayahnya. Kekacauan besar yang terjadi pada masa itu, membuat banyak orang yang tertarik dengan cerita tentang *wild west*. Pada masa itu pula, koboi mulai dikenal dan menjadi ciri khas *wild west*. Beberapa gim memanfaatkan tema tentang *wild west* sebagai daya tarik, salah satu contohnya adalah gim Red Dead Redemption 2. Gim ini cukup populer dan sangat ditunggu-

tunggu oleh para pemain gim. Red Dead Redemption 2 adalah gim yang rilis pada tahun 2018 oleh Rockstar Games. Gim ini diperuntukkan untuk konsol *Playstation 4*, *Xbox One* dan *PC*. Red Dead Redemption 2 bergenre *open world* yang memvisualisasikan era kedua *Wild West* dan pergantian dari abad ke-20 di Amerika Serikat Barat, Midwest, dan Selatan pada tahun 1899 yang dibuat versi fiksionalisasi.

*Genre open world* adalah mekanisme gim yang mengusung dunia virtual dengan konsep dunia yang luas tidak linier dan terstruktur. Dalam genre ini, dunia dalam gim tersebut memiliki batasan-batasan yang tidak bisa dilewati oleh pemain, contohnya dibatasi dengan wilayah geografis seperti pegunungan dan lautan yang luas. Gim dengan tema *open world* memberikan pemain keleluasaan dalam mengeksplorasi dunia gim tersebut. Pemain dapat bebas menjelajah, mengembangkan karakter, menemukan hal-hal baru, dan lain-lain.

Red Dead Redemption 2 menceritakan seorang pelanggar hukum yang bernama Arthur Morgan dan geng Van der Linde sedang bertahan dari geng rival, pemerintah dan musuh-musuh lainnya, termasuk juga menghadapi kemunduran *Wild West*. Gim ini mendapatkan banyak pujian dari para kritikus gim, karena memiliki cerita, karakter dan grafis yang bagus. Bahkan gim ini mendapatkan penghargaan hingga dianggap menjadi salah satu contoh gim yang memiliki seni.

Stigma yang berkembang di masyarakat yaitu gim Red Dead Redemption 2 memiliki kesan negatif karena bagi sebagian masyarakat gim tidak sepenuhnya memiliki manfaat dan hanya membuang-buang waktu. Menurut Merdeka.com (2020), stigma adalah cara berpikir, pandangan yang bersifat negatif yang ditujukan pada seseorang dari masyarakat ataupun juga lingkungan. Apalagi dengan gim-gim yang mengandung unsur kekerasan di dalamnya, sudah pasti tertanam stigma negatif tersebut. Sebab hal inilah sehingga masyarakat tidak mengetahui adanya nilai-nilai yang terkandung di dalam gim Red Dead Redemption 2. Namun stigma yang diberikan oleh masyarakat terhadap gim seperti Red Dead Redemption 2 tidak bisa disalahkan, karena memang nyatanya gim Red Dead Redemption 2 menampilkan unsur kekerasan, dan kejajaman.

Berbagai penelitian yang sudah dilakukan mengenai gim Red Dead Redemption 2 diantaranya yaitu, Dionne Lips dengan judul penelitian “The Responsibilities in Red Dead Redemption 2: An Analysis of Playful Learning through Environmental Storytelling in A Videogame”. Penelitian tersebut berbicara mengenai pembelajaran tentang rasa tanggung jawab yang menyenangkan melalui lingkungan dalam gim Red Dead Redemption 2. Penelitian dari Andrew Westernside dan Jussi Holopainen yang berjudul “Sites of Play: Locating Gameplace in Red Dead Redemption 2”. Penelitiannya menganalisa tentang tempat-tempat yang ada di gim Red Dead Redemption 2. Adapun penelitian dari Juho Tuominen yang berjudul “Rockstar’s Open World Video Games as Ideological Apparatures” mengenai penggunaan teori ideologi Althusser untuk video gim Red Dead Redemption. Banyaknya penelitian rata-rata lebih berfokus kepada *gameplay*, visual dan cerita, sedikit yang berbicara mengenai nilai-nilai yang terkandung didalam gim ini. Meskipun ada namun hal tersebut hanya menjadi sisipan dan bukan menjadi fokus utama.

Nilai-nilai kehidupan sangatlah penting untuk dipelajari demi menimbulkan kesan yang baik di masyarakat. Salah satu contohnya yaitu nilai tolong menolong yang mulai memudar. Di zaman modern ini, orang-orang ramai berlomba-lomba untuk memenuhi egonya masing-masing sehingga ada beberapa hal yang harus dikorbankan. Contoh kasusnya yaitu seperti saat ini sedang terjadi pandemi, sebagian orang lebih mementingkan egonya dengan mengabaikan kepentingan banyak orang hanya demi dirinya sendiri. Sebagian orang mengambil kesempatan ini untuk memperkaya diri dengan memanfaatkan penderitaan orang lain. Ada juga yang mengabaikan dan bahkan melanggar peraturan demi bisa bepergian meski bukan untuk hal yang penting seperti berwisata. Beberapa kasus tersebut sangat merugikan banyak orang dan dapat memperburuk situasi.

Maka dari itu perancang ingin memberitahu kepada khalayak tentang gim Red Dead Redemption 2 ini dari segi nilai-nilai yang terkandung didalamnya dengan media lain demi menghindari stigma. Gim ini memiliki cerita yang dapat dipelajari bahwa kehidupan itu tidaklah mudah untuk dijalani dan masing-masing orang memiliki masalahnya sendiri. Nilai-nilai kehidupan ini perlu dipelajari karena hal inilah yang membuat seseorang memiliki ‘nilai’ dalam bersosialisasi dalam masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, perancang ingin membuat “Perancangan Informasi Mengenai Nilai Kehidupan Dalam Gim Red Dead Redemption 2 Melalui Komik Digital”.

## **I.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, berikut masalah-masalah yang telah teridentifikasi:

- Masyarakat memberikan stigma negatif terhadap gim Red Dead Redemption 2 tanpa mengetahui gim tersebut memiliki nilai-nilai positif yang dapat dicontoh.
- Informasi tidak terfokus mengenai nilai-nilai kehidupan dari gim Red Dead Redemption 2.
- Kurangnya pemain dalam mencermati cerita dari gim Red Dead Redemption 2 sehingga makna yang terkandung di dalam gim tersebut tidak tersampaikan dengan baik.

## **I.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah pada perancangan ini sebagai berikut:

- Bagaimana cara menginformasikan mengenai nilai-nilai kehidupan dalam gim Red Dead Redemption 2?

## **I.4. Batasan Masalah**

Agar perancangan ini tidak terlalu luas, maka perancang membuat batasan-batasan.

- Batasan objek: Perancangan ini hanya mencakup tentang cerita yang terjadi di dalam gim Red Dead Redemption 2 secara keseluruhan.
- Batasan subjek: Mencakup semua masyarakat pada umumnya, namun berfokus pada orang-orang yang pernah memainkan gim Red Dead Redemption 2 dikarenakan perancangan ini mengandung cerita-cerita yang ada di dalam gim tersebut.
- Batasan tempat: Wilayah urban di Indonesia, dengan studi kasus untuk proses perancangan adalah wilayah sekitar Kota Bandung.

## **1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dan manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

### **1.5.1. Tujuan Perancangan**

Berikut ini merupakan tujuan dari perancangan, yaitu:

- Memberikan informasi mengenai nilai-nilai kehidupan dalam gim Red Dead Redemption 2, sehingga dapat memberikan wawasan baru mengenai nilai-nilai kehidupan pada masa *wild west*.
- Memberikan pembelajaran mengenai nilai-nilai kehidupan dalam gim Red Dead Redemption 2, sehingga dapat memberikan contoh mengenai nilai-nilai kehidupan dan dapat diterapkan di kehidupan nyata.
- Mengenalkan nilai historis masa *wild west* melalui kehidupan pada masa itu dalam gim Red Dead Redemption 2, sehingga dapat memberikan pandangan baru mengenai masa *wild west*.
- Memberikan referensi mengenai masa *wild west* melalui kehidupan pada masa itu dalam gim Red Dead Redemption 2, sehingga memberikan contoh visual mengenai karakter, tempat yang ada di masa *wild west*.

### **1.5.2. Manfaat Perancangan**

Adapun manfaat yang dihasilkan dari perancangan sebagai berikut:

- Menambahkan wawasan mengenai nilai-nilai kehidupan dari gim Red Dead Redemption 2.
- Memunculkan pandangan baru terhadap *wild west* mengenai nilai-nilai yang ada pada masa itu dalam gim Red Dead Redemption 2.
- Memberikan contoh perilaku berdasarkan nilai-nilai kehidupan dalam gim Red Dead Redemption 2.
- Menambahkan referensi mengenai masa *wild west* sebagai contoh visual, khususnya yang terjadi dalam gim Red Dead Redemption 2.