BAB 1

1.1 Latar Belakang Penelitian

Game adalah sebuah sistem dengan konflik antar pemainnya disertai aturan-aturan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. *Video game* merupakan bagian dari *game*. *Video game* adalah sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks maupun gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijembatani oleh perangkat keras pengolah permainan tersebut. Perangkat lunak *game* akan memberikan *output* berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui media komputer, televisi, telepon genggam, dll, kemudian pemain memberikan *input* berupa perintah yang disalurkan melalui perangkat keras permainan tersebut untuk ditampilkan kembali pada media (Kirriemuir dan Farlane 26).

Menurut (Burhan 17) pengertian karakter dalam film umumnya sama dengan pengertian karakter pada karya sastra yang lain, didalamnya memiliki unsur naratif dan penggambaran seorang karakter secara visual. Tokoh dalam cerita diatur untuk membangun relevansi, yakni suatu pencapaian ketika penonton memberikan reaksi motif tertentu seperti merasa simpati, akrab, empati, antipati, benci, atau berbagai reaksi afektif lainnya, dan pada sebuah cerita biasanya memiliki dua jenis karakter, yaitu karakter utama (protagonis) dan karakter pendukung karakter utama berupa (antagonis atau figuran). Setiap karakter harus memiliki kepribadian yang berbeda satu sama lain agar mudah dibedakan oleh para pembaca atau penonton. Dalam kasus media games, ketika pengalaman memainkan karakter rekaan tepat seperti

yang diharapkan penggunanya, suatu karakter dapat dinyatakan *believable*. (Magy Seif El-Nasr, Leslie Bishko, Vernica Zammitto, Michael Nixon, Huaxin Wei, dan V. Athanasios, 22).

Alasan penulis memilih objek penelitian ini karena rating game ini cukup tinggi dan banyak diminati oleh kalangan pelajar dalam membantu belajar sejarah dan juga mempunyai manfaat dalam pembangunan karakter sehingga penelitian tentang karakterisasi tokoh utama dalam video game ini diharapkan memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan ilmu sastra dan kehidupan sosial.

Karakter merupakan ciri,sifat,gaya atau karakteristik yang ditunjukan oleh individu. Karakteristik seseorang yang berasal dari bentukan atau tempaan dapat diketahui dari lingkungan sekitarnya, jika pengetahuan mengenai karakter seorang individu dapat diketahui, maka dapat diketahui pula bagaimana individu itu bersikap saat dalam beberapa kondisi-kondisi tertentu(Kusuma 23). Perubahan/ perkembangan karakter merupakan bagian dari karakter itu sendiri. Unsur penting dalam perubahan/perkembangan karakter adalah pikiran (Gunawan 12). Perubahan/perkembangan karakter sang tokoh yang dilandasi pikiran sadar dan alam bawah sadar.

Beberapa contoh yang dapat kita ambil dari karakterisasi dari beberapa karya yaitu seperti Peter Parker dalam film Spiderman, Goku dalam anime Dragon Ball, Luffy dari komik/manga One Piece. Contoh dari persemaan karya-karya tersebut dalam pertambahan karakterisasi adalah terjadi suatu peristiwa yang menyebabkan mereka kehilangan orang yang di cintai/disayangi oleh karena itu memicu pertambahan karakterisasi yang tadinya lemah dan naif menjadi gigih berlatih dan menjadi lebih termotivasi dalam melawan musuh .Beberapa merupakan

karakterisasi tokoh utama dalam masing-masing karya sastra. Karakter adalah salah satu inti dari karya tersebut. Seperti karya-karya sastra lainya *video game* merupakan karya yang memiliki banyak unsur dan aspek seperti *story line*, *character*, *graphic*, *typewriter* dan lain-lain. Dari beberapa aspek di atas pertambahan karakterisasi akan menjadi fokus utama dalam penelitian kali ini. Penulis akan meneliti karakterisasi video game yang bernama Shay Cormac paada *game Assasin's Creed Rogue*.

Dalam seri game *Assasin's Creed* terdapat 2 kubu yang saling bertikai satu sama lain yaitu Assasin's dan Templar. Faktor penyebab terjadinya pertikaian tersebut didasari oleh perebutan artefak kuno dan perbedaan ideologi yang dimana Assasin's memegang ideologi kebebasan sebebas-bebasnya yang ber asas kan *nothing is true everything is permitted* yang memiliki arti semua yang ada didunia ini tidak mutlak benar dan setiap individu adalah arsitek dari setiap aksinya sendiri, sedangkan Templar memegang ideologi kebebasan yang terkontrol yang ber asas kan *may father of the understanding guide us* yang memiliki arti semua yang ada didunia ini pasti ada yang mengontrol (tuhan) dan kebebasan yang sebebas-bebasnya akan menimbulkan kekacauan. Berfokus pada perjalanan Shay Cormac yang bertujuan untuk menemukan jati diri dan melalui perjalanannya pemain akan melihat berbagai konflik yang terjadi dimana pada awalnya dia akan berperan sebagai Assasin namun pada pertengahan cerita Shay diperintahkan oleh mentornya yang bernama Archillies untuk menjalankan sebuah misi rahasia mencari sebuah artefak peninggalan yang mempunyai kekuatan khsusus. Ketika dia menyadari bahwa ketika misi yang diembanya berbuah penderitaan orang banyak dan melihat

kelompok Assasin's tidak sejalan dengan pikiranya, Shay akhirnya memberontak kekubu Templar.

Berikut adalah salah satu contoh pertambahan karakterisasi dalam sebuah dialog *game Assasin's Creed Rogue*.

Hope *: Lisbon is near large as London or Paris, Are you sure you can find this one place?*

Shay : I saw it clean as a day, Hope. It's convent right close by the harbour. I might have visited the sisters once or twice. (tersenyum)

Archilies : *Given your present knowledge of the site, this duty falls upon you. You understand what must be done?*

Shay : ..... *(mengangguk)*

Ini adalah percakapan pada babak awal cerita Assasin's Creed Rogue ketika Shay Cormac diberi misi untuk mencari sebuah artefak di kota Lisbon dan masih tergabung dalam kelompok *Assasin's*. Terlihat pada percakapan di atas saat Shay, Hope dan mentornya yang bernama Archilies sedang membicarakan misi untuk mencari artefak. Pada percakapan ini Hope menjelaskan soal lokasi yang akan dituju Shay pada misi kali ini. Hope berkata kepada Shay bahwa kota Lisbon Sama besarnya dengan London atau Paris apakah Shay bisa menemukanya ? kemudian Shay menjawab aku bisa melihatnya dengan jelas, letaknya dekat dengan pelabuhan aku bahkan bisa sekalian mengunjungi saudariku sekali atau dua kali sambil tersenyum. Archlies pun berbicara kepada Shay tentang apa yang harus dilakukanya pada misi kali ini Shay pun tanpa berkata langsung mengangguk dan bersiap melakukan misi kali ini yang diperintahkan oleh mentornya Archilies . Shay

digambarkan sebagai seorang pemuda yang murah senyum dan juga naif bahwa dengan melakukan perintah dari atasan maka kebaikan bisa dilaksanakan tanpa mempertanyakan misi apa yang diembannya, dalam percakapan ini Shay menunjukan sikap patuh terhadap atasan dengan menjalankan misi apapun yang diperintahkan tanpa mempertanyakanya, sikap Shay ini dapat dikategorikan sebagai *Respect* menurut (Josepshon 11) mengenai 6 pillar karakter manusia yang salah satunya adalah penghormatan bahwa indikator *Respect/*penghormatan adalah memperlakukan orang lain secara hormat. Dalam contoh kehidupan sehari-hari sikap *Respect* bisa di terapkan yaitu menghormati orang yang berbeda pendapat agar tidak menimbulkan pertikaian.. Semua itu sirna ketika dia menyadari bahwa ketika dia mengambil artefak yang diperintahkan oleh mentornya menyebabkan gempa yang meluluh lantahkan kota Lisbon dan membawa penderitaan orang banyak. melihat kelompok *Assasin's* tidak sejalan dengan pikiranya, Shay akhirnya memberontak kekubu *Templar*.

Adewale : *You... have become. a monster. Shay.*

Shay : *Perhaps I have.*

Berbeda dengan saat menjadi Assasin's, setelah Shay bergabung dengan kubu *Templar* sifatnya berubah drastis, terlihat pada percakapan di atas ketika Shay hendak membunuh seorang Assasin yang bernama Adewale, dia berkata kepada Shay bahwa dia adalah seorang penghianat yang akan ke neraka namun Shay berkata jika kalaupun benar maka ia akan pergi ke neraka dengan bangga karena yang dia lakukan/yakini adalah benar, disini kita bisa melihat bahwa Shay berubah yang tadinya naif/tidak mempunyai pendirian menjadi mempunyai pribadi yang

memiliki pendirian yang kuat serta mempunyai tujuan yang jelas oleh karena itu dia rela membunuh mantan rekannya sendiri dan menjadi seorang monster, sikap Shay ini dapat dikategorikan sebagai *Trustworthiness* menurut (Josepshon 7) mengenai 6 pillar karakter manusia yang salah satunya adalah penghormatan bahwa indikator *Trustworthiness /*kepercayaan adalah berani melakukan hal yang benar.Dalam contoh kehidupan sehari-hari sikap *Trustworthiness* bisa di terapkan yaitu menegur orang yang membuang sampah sembarangan.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu , *Assasin's Creed* seperti Hadi Baku Pangestu, 2017 *ANTI-Hero's Journey Of Edward Kenway In Assasin's Creed: Black Flag* Universitas Pendidikan Indonesia meneliti karakterisasi dari sang tokoh utama Edward Kenway dengan menggunakan teori hero's journey (Campbell 1972) . Muhammad Alifdika Rahmandiansyah, 2017, Aveline Heroine's Journey In Ubisoft Assasin's Creed: Liberation A Post-Colonialism Study Universitas Airlangga meneliti pengaruh post colonialism terhadap persona karakter sang tokoh utama Aveline dengan menggunakan teori *Heroine's journey* (Valerie Estelle Frankel 2013). Abdalla, Ahmad Rifqi (2014) *Revenge In Oliver Bowden's Assassin's Creed: Renaissance Novel* (2009): *A Psychoanalytic Approach.* Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta meneliti bagaimana tindakan balas dendam sang tokoh utama Ezio Auditore melalui pendekatan psikoanalisis menggunakan teori Notion of Psychoanalysis (Berry 2001). Penelitian-penelitian di atas menghasilkan gagasan peneltian perkembangan alur cerita dan hanya berfokus pada perkembangan alur cerita saja , sementara penelitian ini berfokus pada karakterisasi dan faktor pertambahan karakterisasi.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakterisasi dari Shay Cormac pada game *Assasin's Creed* Rogue ?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi karakterisasi Shay Cormac?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan karakterisasi Shay Cormac pada *game Assasin's Creed Rogue* .
2. Untuk mendreskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi karakterisasi Shay Cormac.

1.4 Kegunaan Penelitian

Keguanaan penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu teoritis & praktis. Berikut adalah kegunaan penelitian ini secara teoritis & praktis :

1.41 Teoritis

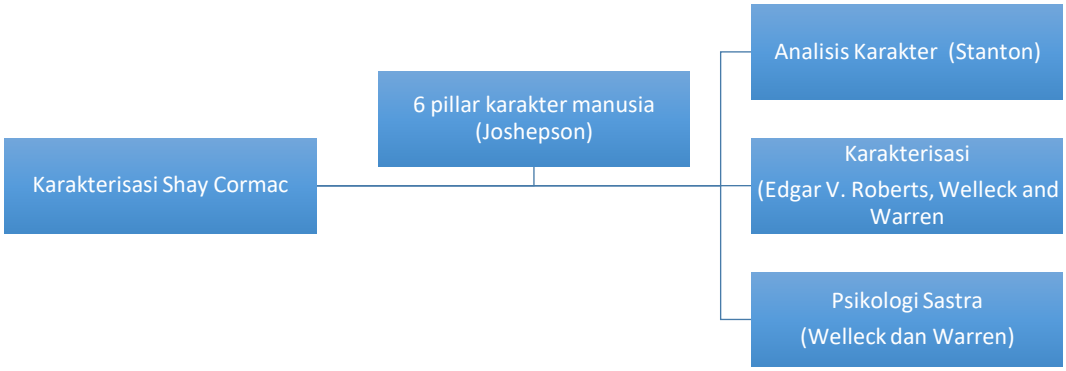
Hasil dari peneltian ini adalah ilmu mengenai karakterisasi *video game* dan pengaplikasian karakter dari 6 pillar karakter manusia dalam kehidupan sehari-hari .

1.4.2 Praktis

Manfaat penelitian ini adalah untuk memperbaiki, meningkatkan dan menambah referensi dalam penelitian penelitian selanjutnya yang terkait analisis karakterisasi pada *video game* dan juga menjadi pelajaran untuk bagaimana mana kita bersikap sehari-hari sesuai dengan teori 6 pillar karakter manusia.

1.5 Kerangka Pemikiran

Beberapa teori yang akan digunakan dalam penelitian kali ini yaitu dan 6 pilar penting karakter manusia menurut (Josepshon 7) lalu di dukung oleh teori (Siburian 4) & (Lickona 8) menjelaskan 6 bagian karakter penting manusia dalam kehidupan, dan 9 pillar karakter dalam pembentukan rohani manusia. Analisis Karakter dan Karakterisasi : teori Stanton didukung oleh teori Edgar V. Roberts, Welleck and Warren yang menjelaskan tentang bagaimana cara analisis karakter dalam sebuah karya sastra dan karakterisasinya. Psikologi Sastra sebagai teori pendukung yang dikemukakan oleh Wellek dan Warren tentang penokohan dalam karya sastra beserta karakterisasinya.


Karakterisasi Shay Cormac
6 pillar karakter manusia (Joshepson)
Analisis Karakter (Stanton)
Karakterisasi (Edgar V. Roberts, Welleck and Warren
Psikologi Sastra (Welleck dan Warren)