

## **BAB I. PENDAHULUAN**

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

Kehadiran mitos sebagai sebuah kisah mengenai terjadinya suatu tempat atau wilayah sering ditemui pada kehidupan masyarakat sehari-hari. Mitos merupakan kisah yang menceritakan tentang dewa-dewa dan pahlawan serta mengandung penafsiran mengenai terjadinya alam semesta, manusia dan suatu bangsa dengan pengungkapan secara gaib. Sehingga mitos dapat diartikan sebagai sebuah kepercayaan masyarakat terhadap dewa-dewa atau proses penciptaan alam semesta. Terdapat banyak sekali mitos yang hadir dalam kehidupan masyarakat, satu di antaranya adalah mitologi Yunani yang berasal dari Yunani kuno. Mitologi Yunani menceritakan kisah dewa-dewa Yunani seperti Zeus, Poseidon dan pahlawan seperti Perseus. Selain menceritakan kisah dewa-dewa dan pahlawan, mitologi Yunani juga menceritakan kejadian alam yang dikaitkan dengan kemarahan dewa untuk menjelaskan tentang perubahan alam yang terjadi pada masa Yunani kuno.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi, mitologi Yunani dihadirkan dalam berbagai media populer seperti film, komik, novel dan *video game* sebagai sebuah konsep tema dalam pembentukan cerita fiksi. Pada media *video game* terdapat banyak sekali genre permainan yang dihadirkan. Dari sekian banyak genre permainan yang ada, terdapat satu genre yang mengandung unsur karakterisasi yaitu genre *role playing game*. *Role Playing Game* (RPG) menurut Adam (2010, h.455) adalah permainan yang memungkinkan pemain untuk mengendalikan satu atau lebih karakter. Karakter dapat dirancang oleh pemain dan membimbingnya melalui serangkaian *quest* yang dikelola oleh komputer. *Quest* merupakan misi dalam permainan video yang harus diselesaikan oleh pemain untuk mendapatkan hadiah. Kemenangan dalam permainan terdiri dari penyelesaian *quest* tersebut. Pertumbuhan karakter dalam kekuatan dan kemampuan menjadi fitur utama pada genre ini. Terdapat tantangan khas pada permainan seperti pertarungan taktis, logistik pertumbuhan ekonomi, eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Tantangan koordinasi fisik jarang terjadi kecuali pada hibrida *RPG-action*. Genre ini memiliki banyak fitur-fitur permainan, salah satunya adalah pembuatan karakter

yang akan digunakan oleh pemain dalam permainan. Di dalam permainan, pemain akan memainkan karakter yang menjadi representasi pemain dalam mengeksplorasi latar tempat atau fitur permainan yang telah disediakan untuk mencapai tujuan tertentu yang disebut dengan istilah *player character* (PC).

Pada perkembangannya genre ini memunculkan beberapa sub genre, satu di antaranya yaitu *Japanese role-playing game* (JRPG). Munculnya genre ini dipengaruhi dengan beredarnya *video game* RPG dari Negara Jepang. Tidak seperti RPG pada umumnya yang lebih memberi kebebasan kepada pemain untuk membuat karakter untuk digunakan pada permainan. *Japanese role-playing game* memasukkan unsur naratif pada genre ini sehingga pemain akan memainkan karakter yang telah dibuat sebelumnya. Ini berarti pemain akan menjalankan karakter yang telah didesain sebelumnya dan mengikuti unsur naratif pada permainan. *Video game* dengan genre ini menitik beratkan pada penceritaan seorang karakter utama dengan beberapa karakter dalam sebuah latar cerita. Cerita dalam genre ini lebih banyak mengambil latar dengan tema fiksi. Penggunaan alur cerita serta karakterisasi yang kuat menjadi salah satu hal yang dinikmati oleh pemain pada genre ini. Contoh *video game* dengan genre *Japanese role-playing game* adalah seri *Final Fantasy*. Terdapat lima belas seri dalam *video game* dan keseluruhan dari seri ini mengambil tema fiksi dalam latar penceritaan serta penokohan. Salah satu serinya yaitu *Final Fantasy XV*, menceritakan kisah protagonis bernama Noctis dalam latar tempat di dunia yang disebut Eos. Pada konsep latar dunia *Eos* di *Final Fantasy XV*, dibentuk sebuah kepercayaan terhadap enam Dewa yang disebut Astral. Dalam alur cerita dikisahkan bahwa Astral digambarkan sebagai makhluk berwujud raksasa yang bertugas untuk melindungi dunia Eos serta menjadi makhluk yang disembah sebagai Dewa. Selain menjadi unsur pada cerita, beberapa dari Astral juga termasuk dalam mekanisme permainan yang dapat dipanggil oleh pemain untuk membantu protagonis ketika menghadapi tantangan.

Terdapat enam Astral pada seri ini satu di antaranya, yaitu Titan *The Archæan* pada unsur cerita dalam *Final Fantasy XV* muncul sebagai tantangan yang harus diselesaikan bagi pemain dan antagonis pada alur cerita. Titan pada seri ini

digambarkan sebagai sesosok makhluk raksasa dengan wujud seperti manusia. Selain itu *titan* merupakan *monster* yang sering muncul pada seri-seri *Final Fantasy* sebelumnya sebagai mekanisme dalam permainan yaitu *summon*. Makhluk ini sering dikaitkan dengan unsur tanah, bumi, bebatuan dan bencana alam seperti gempa. Hal ini terlihat dari animasi serangannya seperti memukul tanah hingga terjadi bencana gempa atau melempar batu berukuran besar ke arah lawan. Titan pada seri ini, berbeda dengan seri-seri sebelumnya memiliki peran penting dalam perkembangan cerita. Selain itu menurut Albar (2018), seorang pengamat *video game* melalui wawancara tidak terstruktur menyebutkan bahwa Titan pada seri *Final Fantasy XV* ditampilkan lebih ‘*massive*’ (raksasa), tidak seperti game lainnya yang hanya digambarkan sebagai makhluk raksasa. Selain itu pada *Final Fantasy XV* ini Titan memanggul meteorit pada bagian pundaknya yang membedakannya dari seri-seri sebelumnya.

Di dalam mitologi Yunani terdapat pula makhluk dengan sebutan Titan yang merupakan keturunan dari Dewa Yunani yaitu Uranus dan Gaea. Keduanya adalah Dewa generasi pertama sebelum munculnya Zeus dan Dewa Yunani lainnya. Sehingga ada kemungkinan makhluk Titan pada seri *video game Final Fantasy XV* merupakan bentuk adaptasi dari mitologi Yunani. Kehadiran mitos pada media populer, salah satunya *video game* merupakan wacana yang menarik untuk diteliti. Sebelumnya telah dilakukan penelitian yang sama oleh Kankan Kasmana (2018) dengan judul ‘*The Sundanese Comic Ririwa Nu Mawa Pati An Intertext of Sundanese-Islam Cosmology*’, dikarenakan menggunakan analisis yang sama yaitu analisis intertekstual untuk mengetahui kehadiran kosmologi masyarakat Sunda yang dihadirkan dalam sebuah komik. Dikarenakan fenomena hadirnya suatu mitologi pada sebuah karya di media populer seperti *video game*, muncul di berbagai belahan dunia. Hal ini membuat karya tersebut menjadi kompleks dan kaya akan gagasan, konsep atau ide. Ide atau gagasan mungkin dihadirkan dalam karya tersebut, mungkin sebuah serapan dari suatu mitologi yang ada. Oleh sebab itu diperlukan adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bentuk sebuah adaptasi mitologi yang dibalut dalam media populer. Hal ini bertujuan untuk memahami lebih mendalam tentang karya tersebut mengenai adaptasi mitologi

dalam media *video game Final Fantasy XV*. Namun apakah mitos tersebut dihadirkan secara menyeluruh atau sebuah serapan, perlu diadakan penelitian untuk mengetahui hal tersebut.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

- Video game luar mengadopsi mitologi yang ada di belahan dunia, namun penyerapan tersebut bisa terjadi secara menyeluruh atau tidak.
- Perubahan visual pada karakter makhluk Titan pada seri *Final Fantasy* memiliki dampak terhadap pemain bisa disukai atau tidak.
- Kekayaan visual yang terdapat pada permainan bisa diketahui oleh pemain atau bisa tidak diketahui sama sekali.
- Kurangnya analisis tentang perwujudan makhluk mitologi Yunani, dalam hal ini Titan pada media *video game Final Fantasy XV* dengan teks mitologi yang ada.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Melalui penjabaran poin-poin masalah, rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu:

- Bagaimanakah perwujudan mitos Yunani yang hadir pada tokoh dan peran makhluk Titan di seri *video game Final Fantasy XV*.

## **I.4 Batasan Masalah**

Objek penelitian yang diteliti akan difokuskan pada bangunan visual karakter makhluk Titan dalam seri *video game Final Fantasy XV*, karena Titan dalam seri ini memiliki tampilan yang besar serta berperan penting dalam cerita secara keseluruhan.

## **I.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian digunakan untuk menganalisa obyek permasalahan sehingga dapat mencapai kesimpulan yang diinginkan. Pada penelitian kali ini, metode yang

akan digunakan melalui pendekatan kualitatif. Menurut Waters (seperti dikutip Nugrahani, 2014, h.61) penelitian kualitatif merupakan penelitian mengenai pemahaman dan penafsiran yang mendalam mengenai makna, kenyataan, serta fakta yang relevan. Pencarian data akan menggunakan studi literatur dengan mencari teks-teks terkait mitologi makhluk Titan. Ini kemudian dianalisis menggunakan metode intertekstual untuk memahami lebih jauh adaptasi mitologi Yunani dalam bentuk media *video game*. Analisis intertekstual dipakai untuk mencari kesamaan dalam teks-teks tentang mitologi Yunani terhadap makhluk Titan dengan makhluk yang sama pada *video game Final Fantasy XV*. Tahapan pada penelitian ini dibagi seperti berikut:

- Mencoba *video game Final Fantasy XV* dan mengobservasi karakter makhluk Titan dalam permainan.
- Mengambil potongan gambar (*screenshot*) makhluk Titan dalam permainan yang akan digunakan untuk analisis.
- Mengumpulkan teks literatur mengenai makhluk Titan melalui buku-buku yang membahas mitologi Yunani.
- Berdasarkan teks dari buku tersebut, kemudian dicari hipogram dari tokoh Titan dalam mitologi.
- Hipogram kemudian dianalisis dengan makhluk Titan pada karya transisi *video game Final Fantasy XV*.
- Dari hasil analisis akan ditemukan bentuk hipogram yang dihadirkan dalam makhluk Titan dalam *video game Final Fantasy XV*.
- Kesimpulan diambil berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

## **I.6 Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memahami karya *video game Final Fantasy XV* secara menyeluruh termasuk mengenai peresapan mitologi Yunani, dalam hal ini makhluk Titan sebagai bentuk perwujudan mitologi tersebut pada media *video game*. Sehingga dapat diketahui tokoh dan peran makhluk Titan pada permainan berdasarkan mitologi Yunani dengan makhluk yang sama.

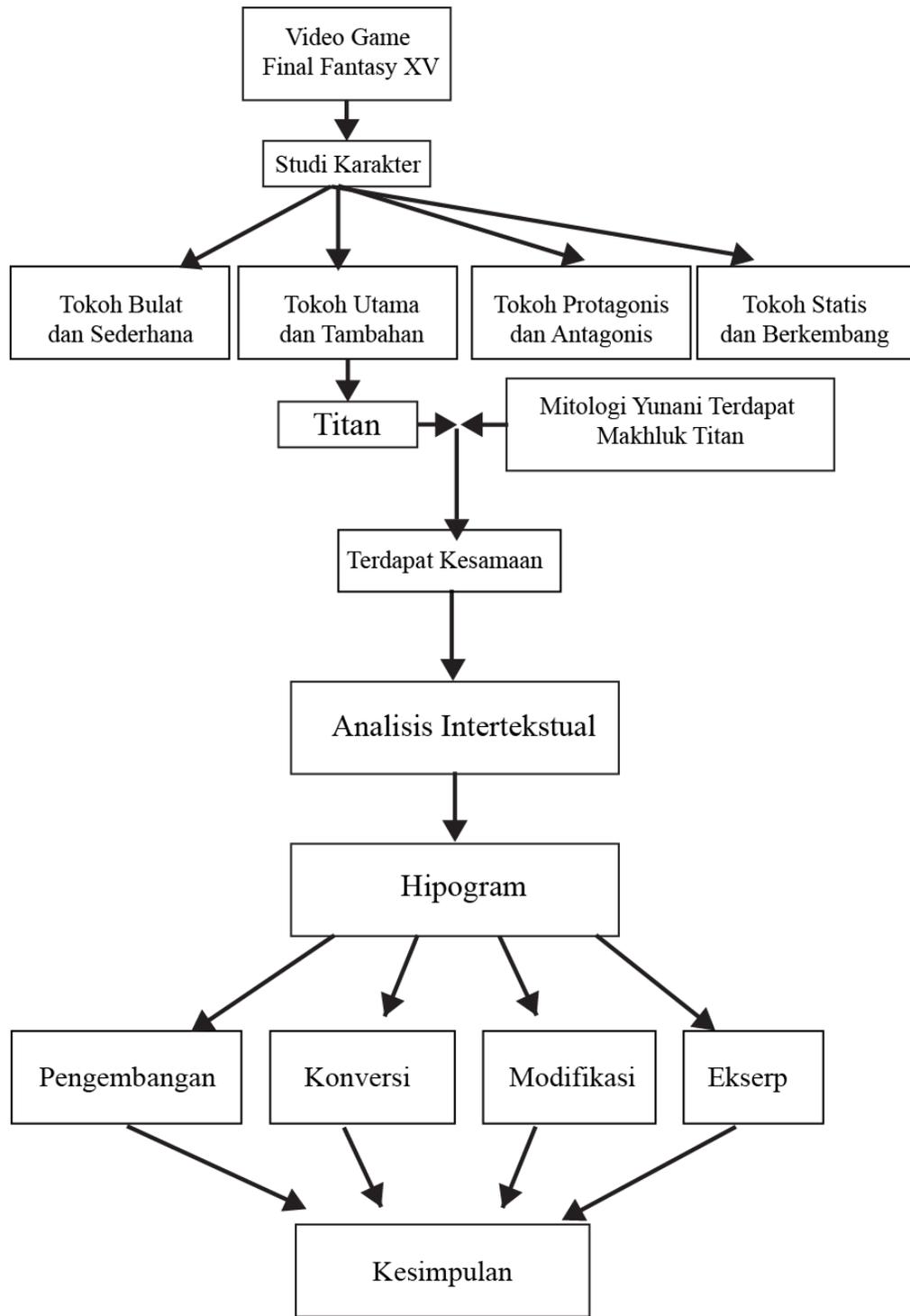
## **I.7 Manfaat Penelitian**

Mengacu pada uraian sebelumnya, maka diharapkan penelitian ini:

- Menambah wawasan mengenai makhluk mitologi Yunani, terutama Titan dan perwujudannya dalam media *video game* sebagai sebuah kekayaan intelektual.
- Sebagai referensi untuk memahami lebih mendalam keilmuan tentang *video game* melalui metode intertekstual.
- Menambah kajian tentang *video game*, dalam hal ini lebih dikhususkan pada genre *role-playing game*.

## **I.8 Kerangka Berpikir Penelitian**

Pada penelitian ini digambarkan kerangka berpikir penelitian sebagai arahan yang jelas terhadap penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini menganalisis adanya persamaan dari perwujudan karakter makhluk Titan pada seri *video game Final Fantasy XV* dengan makhluk yang sama dari mitologi Yunani. Hal ini memunculkan fenomena munculnya penyerapan unsur mitologi ke dalam media populer seperti *video game*. Analisis yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu metode kajian intertekstual. Analisis akan menghasilkan hipogram berupa temuan teks-teks mitologi mengenai makhluk Titan yang hadir pada karya sastra klasik Yunani yang kemudian akan ditemukan dalam cerita *Final Fantasy XV*. Kesimpulan dapat berupa kesamaan atau perubahan dari makhluk Titan ketika dihadirkan pada seri *video game* tersebut. Berikut adalah uraian kerangka berpikir penelitian:



Gambar I.1 Bagan kerangka berpikir penelitian  
 Sumber: dokumentasi pribadi