

BAB I. PENDAHULUAN

I. 1. Latar Belakang

Sudah dari kecil orang - orang melakukan atau mengenal berbagai permainan yang ada dilingkungan sekitarnya, baik bermain sendiri maupun bermain bersama teman lainnya. Mulai dari bermain diluar ataupun didalam rumah, berbagai permainan bisa dilakukan. Ada yang menggunakan alat yang membantu jalannya permainan ataupun seperti petak umpet yang hanya membutuhkan pemain untuk bermain. Dengan seiringnya perkembangan zaman, permainan atau mulai mengenal dengan kata *game* di Indonesia sendiri, *game* terus berkembang ke arah yang modern. Menurut Roger (2016) perkembangan *game* sendiri dimulai sejak tahun 1950-an di Universitas Manchester (Manchester Mark 1), Universitas Cambridge (EDSAC), Universitas Pennsylvania (EDVAC) dan Universitas Princeton (mesin IAS). Dari situlah video *game* mulai dibuat dengan bermaksud untuk menghibur masyarakat. Kemungkinan *game* pertama yang dibuat adalah *Tennis For Two* dirancang oleh William Higinbotham dan dibuat oleh Robert Dvorak di Bethoven National Library pada tahun 1958, dirancang untuk menghibur masyarakat di agenda tahunan *open house Brookhaven*, *game* komputer berbasis analog, namun tidak direncanakan untuk disebarluaskan karena dimasa lalu alat – alat yang dibutuhkan untuk memainkan *game* sangat langka dan mahal. Di zaman ini akhirnya dengan bermunculan perangkat – perangkat atau alat – alat yang membantu untuk bermain *game – game* yang berkualitas seperti Playstation 5, Xbox One dan Nintendo Switch yang dengan mudah dimainkan di rumah dengan mendukung *game – game* yang berat.

Bukan hanya perangkatnya saja yang berkembang, tetapi genre – genre *game* sendiri bermunculan macamnya. Salah satunya adalah *game FPS (First-Person Shooter* atau tembak-menembak orang pertama) adalah genre permainan video yang berpusat pada senjata dan pertarungan berbasis dalam sudut pandang atau perspektif orang pertama yang artinya, pemain mengalami aksi melalui sudut pandang protagonis. Genre ini memiliki ciri-ciri yang sama dengan permainan penembak lainnya, yang pada gilirannya membuatnya termasuk dalam permainan

bergenre aksi. *Game FPS* melibatkan karakter atau avatar, tempat, senjata, dan berbagai macam musuh. *Game FPS* terlibat dalam lingkungan 3D, dan biasanya lebih realistis daripada *game* tembak-menembak 2D, dan mempunyai gravitasi, cahaya, suara dan juga tabrakan atau benturan. *Game FPS* biasanya bisa dimainkan pada *mouse* dan *keyboard* maupun *console*. Di dalam *game* yang biasanya terdapat karakter tangan (atau pemain) dan senjata dalam pandangan utama, dan juga biasanya terdapat tampilan darah (HP atau *Health Point*), amunisi, map dan tentu setiap *game* ada kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Overwatch diresmikan atau diperlihatkan pada Festival BlizzCon 2014 dan *closed beta* pada akhir 2015 sampai awal 2016. Pada saat awal perilisan terjual lebih kepada 10 juta pemain di dunia dan 50 juta pemain setelah 3 tahun. Overwatch mendapat banyak pujian dari para kritikus, baik dari mudahnya diakses, daya tarik yang beragam pada setiap karakternya, *style* kartunnya dan *gameplay* yang dapat dinikmati. Overwatch dipertimbangkan kedalam salah satu *game* terbaik sepanjang waktu, dan mendapatkan beragam penghargaan “*game of the year*” dan mendapatkan berbagai penghargaan lainnya. *Game* ini *game* yang populer dalam *esport*, dengan Blizzard mendanai dan memproduksi Overwatch League yaitu sebuah *esport* yang diadakan untuk peserta dari seluruh dunia. Terdapat 35 *Heroes* atau karakter yang bisa dimainkan oleh para pemain. Setiap *hero* dihadirkan dalam gaya bermain yang berbeda-beda, setiap tim hanya bisa menggunakan satu *hero* dari semua yang ada. Walaupun ada beberapa mode yang bisa menggunakan *hero* yang sama, tapi umumnya enam dari satu pemain di tim *hero*-nya berbeda-beda. Setiap karakter datang dari variasi yang berbeda-beda, negara, etnis, latar belakang dan biasanya berbicara dalam bahasanya masing-masing. Setiap karakter dikembangkan oleh berbagai desainer yang berbeda-beda. Dari penampilan, cerita dan konsepnya, dibuat tim untuk setiap karakternya, dari 5 orang ke 10 orang, dari 10 orang ke 15 orang, yang diberikan tugas untuk “mencari hal yang seru” pada setiap karakter masing-masing dan mengembangkan inti dari setiap karakternya.

Para pemain Overwatch, biasanya ada yang hanya menggunakan karakter kesukaannya masing – masing, tetapi terkadang pemain yang serius bermain untuk berkompetitif akan melihat bagaimana pemain profesional Overwatch bermain di Overwatch League. META (*Most Effective Tactics Available*) adalah sebuah

strategi yang disebut “META” merupakan strategi atau taktik yang efektif untuk mencapai sebuah kemenangan, mau untuk melawan pemain lain atau menyelesaikan *game* itu sendiri. META pada Overwatch League adalah sebuah pilihan karakter yang terkuat dari *game* selama *update* terakhir. Biasanya karakter yang akan dipilih dipertandingan adalah hasil perundingan dari pelatih ataupun pemain.

Overwatch setiap tahunnya selalu merilis *event* musiman (*seasonal event*), *event* yang bertepatan dengan acara dan hari libur di seluruh dunia. *Event* yang berlangsung selama dua hingga tiga minggu, membuat tema baru pada permainan dan menyediakan mode permainan baru dengan dihadiri kostum yang dapat dibeli menggunakan kredit dalam permainan. Overwatch mengeluarkan tujuh *event*, seperti *Lunar New Year* yang merayakan tahun baru Imlek di dunia nyata, *Overwatch Archives* yang biasanya diadakan pada bulan April dengan membuat cerita baru kepada beberapa karakter, *Anniversary* dirilis setiap bulan Mei untuk merayakan ulang tahun Overwatch, *Summer Games* adalah *event* yang diadakan ketika olimpiade musim panas di dunia nyata hadir, *Halloween Terror* dilaksanakan pada bulan Oktober untuk merayakan hari Halloween, *Winter Wonderland* biasanya berlangsung di akhir tahun ke tahun baru dan *Spesial Challenges* merupakan tantangan khusus pada karakter yang terpilih dengan jadwal yang setiap tahunnya berbeda – beda.

Di Indonesia sendiri, dengan terbentuknya grup “Blizzgamers Indonesia” sebagai komunitas untuk game Hearth Stone Indonesia dan komunitas Heroes of the Storm Indonesia. Dengan masuknya kabar mengenai game Blizzard selanjutnya, yaitu Overwatch. Komunitas Overwatch Indonesia terbentuk pada akhir tahun 2015 dan grup resmi Facebook terbentuk pada bulan April 2016. Dari kesuksesan acara dan *gathering* pertama. Komunitas manajer Overwatch menawarkan akses *Overwatch Closed Beta* kepada komunitas Blizzgamers.

I. 2. Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa masalah yang ada antara lain :

1. Belum adanya dokumentasi pada *game* Overwatch tentang *event* musiman.
2. Belum adanya penelitian tentang Overwatch dan *event* musiman.
3. Pemain Overwatch yang menggunakan *role Support* berkurang.

I. 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana cara menyampaikan informasi pada *game* Overwatch dengan karakter dan *event* musiman serta kostum pada setiap *event*-nya.

I. 4. Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ini yaitu dengan meneliti tujuh karakter peringkat teratas pada tahun 2022 yang dimainkan oleh pemain profesional Overwatch League terdapat Lúcio, Sojourn, Ana, Genji, Tracer dan Zenyatta, dan tujuh event musiman yang ada pada Overwatch dengan kostum yang dihadirkan pada setiap karakternya.

I. 5. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

- Memberikan informasi tentang *event* musiman dan karakter pada game Overwatch.
- Memberikan informasi bagaimana Overwatch menghubungkan tema musiman dengan karakternya yang disertai kostumnya.

I. 6. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

- Agar para pemain bisa lebih mengetahui karakter dan *event* musiman dalam Overwatch.
- Agar Overwatch sendiri bisa lebih dikenal oleh masyarakat.