

BAB II. VIDEO GAME OVERWATCH BERGENRE FIRST PERSON SHOOTER (FPS)

II. 1. Landasan Teori

II. 1. 1. Video Game

Di zaman yang modern ini sudah banyak cara bagaimana orang – orang untuk menghasilkan uang, hanya dari *game* sudah tidak aneh ada orang yang menjadi kaya raya dengan bermain *game*. Walaupun *game* terkesan untuk anak – anak, orang dewasa pun tidak lepas dari *video game*. *Video game* sendiri, menurut Takur (2022) adalah salah satu karya paling revolusioner yang diciptakan oleh manusia karena dalam *video game* ini sendiri ada banyak aspek yang dimiliki, di antaranya adalah ketangkasan, imajinasi, dan masih banyak hal lain yang positif. *Video game* pada zaman sekarang merupakan salah satu teknologi yang dibutuhkan. Bukan hanya untuk menghibur, tetapi beberapa *game* ada yang membantu untuk belajar, ada pula *game* yang mengajak orang – orang untuk berolahraga.

Rogers (2014) mengatakan, Tahun 1950-an. *The dawn of television*, film 3D, dan *rock 'n' roll*. *Video game* juga ditemukan pada tahun 1950-an, hanya dimainkan oleh sedikit orang, di komputer yang sangat besar. Karena pada saat itu komputer sendiri memang belum berkembang seperti di zaman modern sekarang ini. Sejarah *game* mengalami banyak perubahan, mulai dari grafis yang cuma berupa garis dan titik, hingga sekarang yang menawarkan visual super realistis. Terdapat *game* 2 dimensi dan 3 dimensi, bahkan sudah banyak perusahaan *game* yang membuat *game* 4 dimensi.

II. 1. 2. Game Dengan Teknologi yang Lebih Maju

Para pembuat *game* memikirkan apa platform yang cocok untuk *game* yang akan dibuatnya, sistemnya, konsol, dan siapa yang akan memainkannya. Dengan tim dan modal yang kecil, dengan targer audiens ke seluruh usia dan waktu pembuatan yang

hanya beberapa bulan. *Mobile game* adalah pilihan yang paling mudah untuk mendapatkan keuntungan yang cepat.

Rogers (2014) mengatakan *handheld gaming* (game genggam), terutama di perangkat seluler, adalah cara utama orang bermain *game* saat ini. Dengan munculnya konten khusus digital, pemain dapat membawa seluruh *game* di smartphone atau tablet. *Game* yang dulunya membutuhkan monitor, komputer, dan *controller*, kini bisa dimainkan di mana saja dan kapan saja. Layar sentuh telah memungkinkan pembuatan sistem kontrol baru dan genre *game*.

Pada tahun 1970, dimana komputer mulai populer, banyak perusahaan atau bahkan perorangan yang sudah bisa membuat *game*, yang dimana pemrograman menjadi hal yang umum. Komputer awal seperti Apple II memanfaatkan *keyboard*. *Keyboard* memungkinkan input pengguna yang lebih besar dan menciptakan genre unik termasuk *game* petualangan teks, seperti Petualangan *Colossal Cave Adventure* tahun 1976. Karena pemain komputer dapat menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game* (dan akan lebih nyaman duduk), *game* komputer memerlukan pengalaman bermain *game* yang berbeda. *Game* petualangan berbasis cerita, *game* konstruksi dan manajemen, serta *game* strategi memberikan pengalaman bermain yang lebih lama daripada *arcade* dan memberi konsumen lebih banyak nilai yang dirasakan untuk uang mereka. Apa yang harus pemain *game* tentukan adalah memilih untuk apa akan mengeluarkan uang pada *game*, apakah *arcade game* yang bisa terbilang murah atau komputer *game* yang bisa hingga ratusan ribu.

Ketika perangkat keras, memori, dan penyimpanan komputer berevolusi menjadi media CD dan DVD, permainan komputer menjadi lebih detail, lebih terlibat, dan lebih kompleks. Munculnya *First Person Shooter* (atau FPS) dapat dikaitkan dengan popularitas pengontrol *mouse*. Pada pertengahan 1990-an, komputer menjadi platform *game* terbaik. Beberapa genre *game*, terutama strategi, FPS, dan *Massively Multiplayer Online Games* (atau MMO) tetap sangat kuat di platform komputer. Permainan layar sentuh, yang hanya ditemukan di perangkat genggam, kini semakin populer karena layar sentuh menjadi standar di komputer desktop dan laptop.

II. 1. 3. Genre Games

Istilah genre digunakan untuk mendeskripsikan kategori dari sesuatu yang sering digunakan kategori untuk mendeskripsikan buku, film, atau musik. Musik bisa rock and roll, gospel, atau country. Film bisa berupa aksi, romansa, atau komedi. Buku bisa berupa drama, biografi, atau horror.

Permainan video juga dapat diklasifikasikan ke dalam genre, tetapi di sinilah hal itu menjadi sedikit rumit. Rogers (2014) menjelaskan *game* memiliki dua jenis genre: genre cerita dan genre *game*. Sama seperti contoh-contoh sebelumnya, genre cerita menjelaskan jenis cerita-fantasi, sejarah, olahraga, dan sebagainya. Genre *game* menggambarkan jenis permainan seperti halnya film bisa menjadi film dokumenter atau film seni. Perbedaannya ada pada format permainan dan interaksi pemain. Genre *game* menggambarkan permainannya, bukan seni atau ceritanya. Rogers juga membagi *game* kedalam beberapa genre:

1. Aksi, *Game* aksi mengandalkan koordinasi mata/tangan dan keterampilan bermain. Ada banyak variasi gaya yang tersedia, menjadikannya salah satu genre yang paling beragam. Banyak dari *game arcade* paling awal adalah *game* aksi.
2. Petualangan, *Game* petualangan berfokus pada karakter (seperti dalam permainan peran), manajemen inventaris, cerita, dan terkadang memecahkan teka-teki.
3. *Augmented Reality*, *Augmented Reality* (atau *game AR*) menggabungkan perangkat periferal seperti kamera dan pemosisian global (GPS) ke dalam *gameplay*.
4. Mendidik, Tujuan utama *game* edukasi adalah untuk mendidik sekaligus menghibur. Permainan ini sering ditujukan untuk audiens yang lebih muda.
5. *Party*, *Game* pesta dirancang khusus untuk beberapa pemain untuk bersaing dalam berbagai gaya permainan yang berbeda dari kuis hingga permainan keterampilan.

6. Teka-teki, *Game* teka-teki didasarkan pada logika, observasi, dan penyelesaian pola. Terkadang mereka lambat dan metedis. Di lain waktu mereka membutuhkan koordinasi mata / tangan yang cepat seperti permainan aksi.
7. Ritme, Dalam permainan ritme, pemain mencoba mencocokkan ritme atau ketukan untuk mencetak poin.
8. Serious, Sekilas, permainan serius tampak mirip dengan permainan edukatif tetapi dengan fokus pada masalah sosial. Tapi genrenya lebih beragam dari itu. *Game* yang serius digunakan untuk memberikan pelatihan, untuk iklan, atau hanya eksis sebagai seni!
9. *Shooter* (penembak), Penembak terutama berfokus pada pemain yang menembakkan proyektil satu sama lain. Itu salah satu genre paling populer dan ada banyak variasi.
10. Simulasi, Simulasi berfokus pada penciptaan dan pengelolaan dunia. Atau taman hiburan. Atau peternakan. Atau kehidupan monster yang menggemaskan. Banyak simulasi menyeberang ke ranah "permainan mainan", permainan yang menyediakan alat untuk kreativitas tetapi tidak memiliki kondisi menang atau kalah.
11. Olahraga, Permainan ini didasarkan pada kompetisi atletik dari olahraga tradisional hingga olahraga ekstrim. Seperti *game* aksi, ada banyak bentuk gaya dengan genre ini mulai dari simulasi realistis hingga varian fantasi.
12. Strategi, Pemikiran dan perencanaan adalah keunggulan dari permainan strategi. Ini adalah salah satu genre game tertua; Akar *game* strategi ada di *game* kuno seperti *game Senet*, *Chess*, *Go*, dan *Mancala*.
13. Tradisional, Berbicara tentang permainan papan, permainan tradisional biasanya (namun tidak selalu) didasarkan pada permainan yang ada dalam format lain, seringkali fisik. Permainan kartu, permainan papan, dan permainan kasino termasuk dalam genre ini.
14. Simulasi kendaraan – Pemain mensimulasikan mengemudikan atau mengemudikan kendaraan, dari mobil balap hingga petarung bintang. Ada berbagai opsi gaya dan kontrol untuk pemain yang membuat pengalaman seperti arcade atau seperti simulasi realistis.

II. 1. 4. Game Online

Game online adalah game yang memerlukan *network* atau jaringan. Dalam artian membutuhkan koneksi digital dua komputer atau lebih. *Game Online* atau kata lainnya *Multiplayer games* biasanya pemain game dipisahkan secara fisik maupun perangkat PC, *consoles*, ataupun *handhelds* (*game* genggam). Menurut Armitage (2006) bisa menggunakan jaringan untuk menghubungkan pemain ke server jarak jauh yang dapat mengontrol berbagai aspek permainan.

Dengan perkembangan sistem komputer, para pemain dapat menjalankan game secara lokal di PC dan terhubung ke server untuk beberapa konten atau berinteraksi langsung dengan AI atau *Artificial Intelligence* yang dikendalikan oleh server.

II. 1. 5. Genre FPS

Gerald (2014) mengatakan *The First-person Shooter* atau FPS adalah subgenre dari *video game* penembak (*shooter*) penuh aksi yang biasanya berpusat pada pertempuran yang melibatkan senjata dan senjata lain yang menembakkan proyektil dari sudut pandang orang pertama. *Game-game* ini sering menjadi titik masuk ke dalam *video game* akhir-akhir ini, dengan *game* seperti franchise Call of Duty dan Halo yang sukses besar baik untuk konsol maupun PC, atau *game* seperti Counter-Strike: Global Offensive, yang telah mempertahankan basis penggemarnya yang besar. dan popularitas selama dekade terakhir dan berkembang sebagai Esport.

Bagi pemain *game* yang menikmati sensasi menembakkan senjata dan membenamkan diri di medan pertempuran virtual, *First-person Shooter* adalah tempatnya. Namun, ini bukan hanya untuk orang yang suka menembak, *game* FPS menguji 'naluri *gamer*'. Kecepatan refleks , kesadaran terhadap lingkungan, dan seberapa baik Berkoordinasi dengan tim, akan membutuhkan semua ini untuk menang.

II. 2. Objek Penelitian

II. 2. 1. Game Overwatch

Clayman (2016) menjelaskan Activision Blizzard adalah salah satu perusahaan *video game* terbesar dan paling banyak dibicarakan di dunia. Belum pernah ada satu entitas yang begitu mendominasi *landscape game*, dengan kunci pada genre paling populer dan kemitraan dengan pengembang paling berbakat di dunia. Tambahan terbarunya, kesayangan industri bernama Blizzard Entertainment, mungkin yang paling penting.

Blizzard Entertainment dimulai sebagai pengembang perangkat lunak *game* bernama Silicone & Synapse. Tiga sahabat, Allen Adham, Michael Morhaime, dan Frank Pearce, memulai firma di Irvine, California, pada tahun 1991. Selama tiga tahun pertama perusahaan, Silicone & Synapse adalah pengembang pihak ketiga, mengerjakan perangkat lunak untuk mendukung *game* yang dibuat oleh orang lain. perusahaan. Ini jelas ceruk yang sukses, dan Silicone & Synapse mengerjakan *game* untuk Sega Genesis, Super Nintendo, dan *game* yang kompatibel dengan DOS dan Mac untuk komputer pribadi. Beberapa *game* yang dikerjakan Silicone & Synapse menyertakan judul-judul populer seperti The Lost Vikings, The Death and Return of Superman, Rock 'n Roll Racing, dan Blackthorne (www.referenceforbusiness.com).

Dikutip langsung dari website Overwatch (overwatch.blizzard.com). Overwatch adalah permainan aksi berbasis tim yang dimana karakter-karakternya memiliki kemampuan yang beragam dan penuh warna. Menjelajahi dunia, membuat sebuah tim, dan menggapai tujuan dalam pertarungan lima melawan lima yang menyenangkan. Dalam Overwatch, setiap pemain harus memilih *heroes* untuk dimainkan. Akan ada seekor kera yang membawa meriam dari bulan, atau ada pula seorang pejuang yang mencari kebebasan dengan melakukan perjalanan mesin waktu. Atau seorang DJ petarung pun ada, apapun yang pemain inginkan, ada dalam Overwatch. Ada tiga peran yang bisa dimainkan dalam Overwatch, di antaranya ada *Tank* yaitu peran yang menyerap semua serangan dari lawan yang dimana mereka sendiri memiliki ketahanan yang kuat, jadi *Tank* adalah seorang yang memimpin jalannya permainan. Kedua ada *Damage*, yang dimana tugasnya adalah fokus

menyerang lawan, dengan kekuatan dan kemampuan yang tidak ada pada *Tank*. Ketiga ada *Support* yang bertugas untuk mendukung seluruh tim dengan kemampuannya, dimana bisa memberi darah, menghidupkan kembali, dan menambahkan kekuatan kepada tim.

Ada beberapa mode permainan yang pemain bisa dilakukan dalam *Overwatch* mulai dari latihan, kompetitif, dan hingga bisa membuat permainan sendiri yang diinginkan pemain, atau yang bisa disebut *Workshop* yang mana pemain akan mempunyai kuasa penuh dalam mode permainan itu sendiri. Dalam *Overwatch* ada yang disebut *Endorsment*, yang dimana setelah akhir permainan para pemain akan merasakan perayaan setelah berakhirnya permainan. Pemain bisa memberikan *Endorsment* kepada maksimal tiga pemain dari kedua tim pada permainan yang baru saja selesai dilakukan, yang menurut pemain dari kedua tim itu melakukan sesuatu yang positif. Ada tiga macam *Endorsment*, yaitu *Shot Caller* yang dimana pemain memiliki gelar berkepemimpinan, dan strategis. Kedua *Good Teammate* yaitu bisa membantu tim dan mempunyai komunikasi yang bagus. Ketiga adalah *Sportmanship* dimana seorang pemain selalu positif dan tetap menghormati seluruh pemain. Dalam *Endorsment* ada beberapa tingkat yang pemain bisa didapatkan, semakin tinggi tingkatnya, semakin mudah untuk orang-orang percaya pada pemain itu.

Selama berjalannya pencapaian *Level* dalam bermain *Overwatch*, pemain akan diberikan sebuah *Loot Box*, sebuah kotak yang dimana para pemain bisa mendapatkan kostumisasi kepada semua *heroes* yang ada pada *Overwatch* secara acak. Ada pula *Achievements and Trophies*, pemain harus bisa menyelesaikan beberapa tugas yang disediakan *Overwatch*, yang nantinya bila pemain bisa menyelesaikan itu, akan mendapatkan sebuah hadiah. Dari *Loot Box* maupun *Achievements and Trophies*, yang mana akan mendapatkan kostumisasi inilah dimana permainan *Overwatch* ini tidak membosankan. Permainan akan lebih meriah dimana para pemain memakai kostum dan interaksi yang berbeda-beda.

II. 2. 2. Overwatch 2 Menggantikan Overwatch

Diresmikan pada 4 November 2022, Overwatch 2 tidak terlalu berbeda dari pendahulunya, tetapi ada cukup banyak perubahan pada saat bermain. Dengan sistem barunya yaitu dimana sekarang pemain bermain dengan lima melawan lima pemain lain, *reworking* beberapa *heroes*, dan fokus akan terbagi antara PvE (*Player versus Environment*) dan Pvp (*Player versus Player*) hanyalah beberapa hal yang akan membedakan Overwatch 2. Menurut Robertson (2022) perubahan yang paling berbeda pada Overwatch adalah *pay-to-play* menjadi *free-to-play*. *Pay-to-play* adalah kata – kata yang biasa digunakan oleh pemain game yang berarti “bayar untuk bermain”, sedangkan kebalikannya, *free-to-play* berarti “gratis untuk bermain”. Overwatch 2 diresmikan sebagai game yang gratis dimiliki oleh seluruh orang, dengan awalnya Overwatch sendiri setiap pemain harus membeli untuk bisa memainkannya. Selain itu hal yang berbeda pada Overwatch dan Overwatch 2 adalah visual yang sedikit meningkat dari sebelumnya, dan *event – event* musiman yang sama seperti sebelumnya.



Gambar II. 1. Overwatch

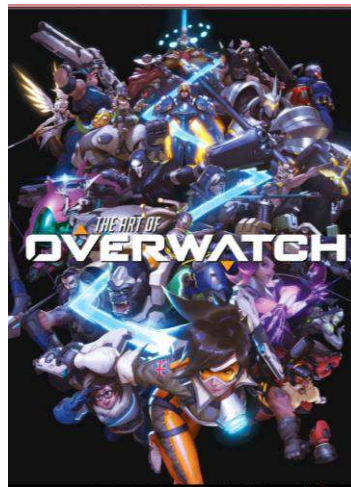
Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=GKXS_YA9s7E (diakses pada 11/25/2022)

II. 2. 3. Masalah Setelah Menjadi Overwatch 2

Setelah menggantikan Overwatch menjadi Overwatch 2, terdapat masalah dimana Overwatch kekurangan pemain dengan role support, role ini cukup tidak populer di Overwatch 2. Overwatch 2 dimana sekarang menjadi permainan lima melawan lima yang seharusnya mencari match menjadi cepat, tetapi tidak demikian. Walaupun menurut Taylor (2022) Blizzard sendiri sudah mengetahui masalah yang timbul dan Blizzard masih mencari solusi untuk masalah ini.

II. 2. 4. Penelitian dan Ensiklopedia Overwatch

Untuk penelitian Overwatch sendiri memang belum ada, tetapi Overwatch sendiri sudah merilis sebuah buku tentang desain dari para karakter dan *environment* yang ada pada Overwatch. Buku yang menjelaskan bagaimana Overwatch dibuat, dengan seluruh desain awal dan akhir seluruh visual.



Gambar II. 2. The Art of Overwatch
Sumber : Overwatch

Selain menjelaskan tentang desain atau seni pada Overwatch, terdapat juga sejarah dari karakter maupun cerita original dari Overwatch itu sendiri.

II. 2. 5. Seasonal Event atau Event Musiman

Menurut Orland (2016) selama pengembangannya, Overwatch memilih untuk tidak merilis downloadable content untuk memperluas penjualannya. Karena didalam permainan setiap pemain bisa terus mengganti – ganti karakternya yang memang sudah menjadi sebuah mekanisme dalam game ini. Barrett (2016) menjelaskan dengan kondisi itu untuk menghindari bagaimana para pemain agar tidak membeli karakter, Overwatch menghadirkan Loot Box yang didalamnya terdapat berbagai macam kosmetik pada karakter Overwatch.

Mulai Agustus 2016, Blizzard mulai memperkenalkan *event* musiman, dimulai dengan acara *Summer Games* yang berhubungan dengan Olimpiade Musim Panas 2016. Direktur Overwatch Jeff Kaplan mengatakan tujuan dari *event* musiman ini adalah untuk membuat *game* "merasa hidup", berhubungan dengan kejadian di dunia nyata. Perusahaan ini memiliki sejarah dalam menciptakan *event* musiman dalam *game*, seperti acara Hari Valentine dan Tahun Baru di World of Warcraft. *Game* pesaing lainnya, seperti Destiny, League of Legends dan Team Fortress 2, juga menerapkan *event* musiman dalam *game*. Beberapa *event* yang ada pada Overwatch:

1. Lunar New Year

Untuk menyesuaikan dengan Tahun Baru Imlek di dunia nyata, acara Overwatch diadakan sekitar waktu yang sama (biasanya dari akhir Januari hingga awal Februari), dan dinamai menurut Zodiak Cina misalnya, peristiwa pertama yang terjadi pada tahun 2017 diberi nama "Tahun Ayam". Kosmetik dalam acara ini mengikuti tema dari legenda Asia. Acara tersebut memperkenalkan mode *Capture the Flag* pertama untuk Overwatch yang disebut "*Capture the Rooster*", Blizzard telah melihat untuk menambahkan mode seperti itu selama beberapa tahun selama pengembangan Overwatch tetapi mengalami kesulitan dengan mekanik karena sangat berbeda dari kemampuan yang ditawarkan oleh karakter yang dapat menyeimbangkan mode terhadap karakter yang bergerak cepat. Dijelaskan oleh Frank (2017) dimainkan di map Lijiang Tower, biasanya digunakan untuk mode Kontrol, setiap tim memiliki bendera di dekat markas mereka. Untuk menangkap bendera lawan

lainnya, karakter harus tetap berada di dekat bendera dan tidak menerima kerusakan selama beberapa detik. Setelah mereka mengambil bendera, mereka kemudian harus mengembalikannya ke markas tim mereka, mencetak poin jika mereka melakukannya. Jika mereka mati saat membawa bendera kembali, salah satu rekan tim dapat mencoba menangkapnya, atau tim lawan harus tetap berada di dekat bendera, menghindari kerusakan selama beberapa detik, untuk mengembalikannya ke markas mereka. Tim dapat mencetak gol dengan bendera tim lawan meskipun bendera tim mereka telah diambil. Tim pertama yang mendapat tiga skor, atau tim dengan skor tertinggi setelah lima menit, memenangkan pertandingan. Setelah acara tersebut, Blizzard memperkenalkan mode *Capture the Flag* yang lebih umum, yang dapat dimainkan di salah satu peta Kontrol, ke dalam mode *Arcade* serta menjadikannya pilihan untuk *game* kustom dengan beberapa parameter yang dapat disesuaikan.



Gambar II. 3. Lunar New Year 2022

Sumber : <https://www.forbes.com/sites/krisholt/2022/01/23/overwatch-lunar-new-year-2022-dates-year-of-the-tiger/?sh=5d2bed0159dd> (diakses pada 12/1/2022)

2. Overwatch Archives

Gilliam (2018) menjelaskan *event* Overwatch Archives biasanya diadakan pada bulan April, dan menampilkan permainan kooperatif berbasis cerita *player* melawan *monster Archives mode* yang telah digunakan Blizzard untuk menjelajahi sejarah karakter dan narasi.. Menurut Kaplan, *mode Archives* adalah sesuatu yang menurut Blizzard telah diminta oleh para pemain sejak mereka mulai menawarkan *event* musiman. Pemain telah meminta acara bertema non-liburan, serta cerita baru dan sejarah dunia Overwatch. Selain itu, acara ini menambahkan item kosmetik tambahan berdasarkan kostum dan latar belakang karakter Overwatch.

Dalam *event Archives*, pemain memilih dari empat karakter yang telah dipilih sebelumnya, lalu bertarung seperti yang diarahkan oleh narasi dalam *game* untuk menyerang atau mempertahankan poin dari pasukan musuh. Jika seorang pemain jatuh, pemain lain yang masih bertahan dapat membantu mereka dengan berinteraksi dengan karakter tersebut selama beberapa saat. Jika keempat pemain tumbang, atau bahan peledaknya hancur sebelum mencapai pintu yang tersegel, ronde berakhir sebagai kekalahan. Mode terpisah memungkinkan pemain untuk menyelesaikan misi yang sama tanpa dibatasi dalam pemilihan karakter, tetapi tanpa dialog khusus karakter apa pun, Blizzard menambahkan ini berdasarkan masukan dari *Junkenstein's Revenge*, untuk menyediakan cara yang tidak terlalu membatasi untuk menikmati mode permainan. Selama tiga tahun pertama *event Archives*, Blizzard menambahkan misi baru, sementara di tahun keempat, mereka menambahkan varian khusus dari misi ini yang mengubah kondisi pertandingan, seperti di mana darah masing-masing *heroes* hilang setengah tetapi mereka mengeluarkan serangan dua kali lipat.

Mode Archives dianggap sebagai versi yang jauh lebih baik dari mode pemain-melawan-lingkungan dibandingkan dengan *Junkenstein's Revenge* dari *event* Halloween.



Gambar II. 4. Overwatch Archives 2022

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=6q4XDDHGhHI> (diakses pada 12/1/2022)

3. Overwatch Anniversary

Sesuai dengan perilisan *game* pada bulan Mei setiap tahunnya, menurut Marshall (2018) *event Anniversary* menampilkan beberapa kosmetik baru untuk banyak karakter. Itu juga membuat semua kosmetik khusus yang biasanya dikunci kecuali selama *event* khusus tersedia untuk dibeli dengan koin dalam *game* dan dapat diperoleh melalui *loot box*. Hampir semua mode permainan khusus dari semua *event* juga dapat dimainkan. *Mode Anniversary* telah digunakan untuk memperkenalkan fitur-fitur baru utama ke *game* setelah pengujian di *Public Test Region*. *Event Anniversary* pertama menambahkan tiga map Arena baru yang digunakan untuk mode Eliminasi berskala lebih kecil, dan yang tetap bergilir setelah *event* berakhir, serta menambahkan mode game Eliminasi baru. "*The Workshop*", sebuah sistem berbasis skrip bagi pengguna untuk membuat *game* mereka sendiri, diluncurkan bersamaan dengan acara *Anniversary* ke-3, dengan beberapa mode *game* pengguna yang lebih sukses dibawa ke Arkade untuk dimainkan semua orang.



Gambar II. 5. Overwatch Anniverary Remix Vol.2
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fR3SaLWe-2s> (diakses pada 12/1/2022)

4. Summer Games

Dornbush (2016) mengatakan *event "Summer Games"* Overwatch pertama kali diadakan bersamaan dengan Olimpiade Musim Panas 2016 dan sejak itu diadakan setiap tahun. *Event* umumnya bertema seputar olahraga dan aktivitas musim panas. Selama *event* ini, mode permainan khusus yang disebut *Lúcioball* tersedia. *Lúcioball* dirancang sebagai permainan sepak bola futuristik di mana dua tim yang terdiri dari tiga karakter Lúcio mencoba mendorong bola ke gawang lawan. Dimainkan dalam pertandingan empat menit di map stadion khusus, Estádio das Rãs, pemain menggunakan dua jenis serangan untuk mengontrol pergerakan bola. Terutama, serangan jarak dekat dan *powerful sonic boom* yang kuat yang juga dapat memukul mundur lawan (sering disebut "*booping*" oleh pemain). Pemain juga dapat menggunakan tingkat fasilitas lingkungan (seperti *jump pads* dan *speed-boosting walls*) untuk mengamankan keunggulan strategis di lapangan. Pemain PC merasa bahwa mode tersebut terasa lebih mirip dengan "multiplayer carnival game daripada *standalone mode*".



Gambar II. 6. Summer Games 2021

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=YvATDz2MHws> (diakses pada 12/1/2022)

5. Halloween Terror

Halloween Terror jatuh sekitar akhir Oktober untuk merayakan Halloween. Sebagian besar kosmetik baru yang ditambahkan didasarkan pada kiasan monster dan horor klasik. Selama Halloween Terror, mode permainan kooperatif "*Junkenstein's Revenge*" melawan pemain komputer tersedia. Dalam *Junkenstein's Revenge*, empat pemain secara kooperatif menjaga pintu kastil dari gelombang musuh dan bos yang datang. Diatur di bagian bertema map Eichenwalde *game*, pemain memilih tingkat kesulitan dan memilih antara karakter Ana, Hanzo, Cassidy, dan Soldier: 76, sebelum melawan drone "zomnic" yang mendekat, "zombardiers" jarak jauh, ban yang meledak, dan karakter seperti Reaper, Roadhog, Symmetra, Mercy, dan Junkrat (sebagai tituler Dr. Junkenstein) dengan kostumnya masing – masing. Menurut Lahti (2016) mode permainan mencakup pekerjaan suara yang baru dan didasarkan pada buku komik pendamping yang dirilis secara bersamaan. Pengulangan selanjutnya telah menambahkan *heroes* lain yang dapat dipilih, serta mode sekunder di mana pahlawan apa pun dapat dipilih.

Mode baru ini umumnya dipuji oleh para komentator. Pemain PC menulis bahwa *event* tersebut menyerupai *event* serupa yang dilakukan pada game Team Fortress 2 sejak 2012. Meskipun menganggap mode Junkenstein

menyenangkan, dibandingkan dengan mode *Mann vs. Machine* Team Fortress 2, Junkenstein terasa "dangkal" dan mirip dengan *Lúcioball* dalam aliran map yang sederhana, memberikan sedikit ruang untuk pergerakan pemain.



Gambar II. 7. Halloween Terror 2022

Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=_GXdwy7wnAA (diakses pada 12/1/2022)

6. Winter Wonderland

Event Winter Wonderland biasanya berlangsung di akhir tahun kalender hingga tahun baru bertepatan dengan musim dingin di Belahan Bumi Utara. Kosmetiknya biasanya menampilkan kosmetik bertema musim dingin serta yang terkait dengan Natal dan acara liburan serupa lainnya.

Menurut McWhertor (2016) dua mode *event* telah ditambahkan selama Winter Wonderland. Yang pertama adalah mode *deathmatch* yang disebut "*Mei's Snowball Offensive*". Mode baru kedua adalah "*Yeti Hunter*", mode asimetris di mana lima pemain, masing-masing bermain sebagai Mei, berusaha mengalahkan satu pemain yang mengendalikan Winston (bertindak sebagai Yeti) dalam pertarungan bos di tempat Nepal's Village.



Gambar II. 8. Winter Wonderland 2021

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=rtJ7AQHDvg0> (diakses pada 12/1/2022)

7. Special Challenges

Special Challenges karakter tidak dijalankan terjadwal tetapi umumnya dirilis bersamaan dengan cerita naratif baru untuk karakter tertentu. Menurut Vincent (2019) Overwatch menampilkan item kosmetik baru yang dapat diperoleh pemain dengan bermain dan memenangkan pertandingan dalam *game*.



Gambar II. 9. Symmetra's Restoration Challenge

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=s9hG1eE5tUI> (diakses pada 12/1/2022)

II. 2. 6. Karakter Overwatch

Ada 35 hero yang bisa dimainkan di Overwatch. Setiap *heroes* menawarkan gaya permainan yang unik, dan diklasifikasikan dalam salah satu dari tiga peran: *Tank*,

Damage, atau *Support*. Setiap tim hanya dapat memiliki 2 *hero support*, 2 *hero damage*, dan satu *Tank*, meskipun beberapa mode permainan *Arcade* memungkinkan banyak. Pemain dapat mengganti hero di *spawn room*. *Heroes* berasal dari berbagai latar belakang nasional/etnis, dan terkadang berbicara dalam bahasa asli mereka selama pertandingan.

Setiap *heroes* memiliki senjata yang unik. Beberapa *heroes* memiliki banyak senjata, yang dapat ditukar menggunakan 1 dan 2. Kemampuan biasanya dikunci ke Shift, E, dan Q (kemampuan utama). *Heroes* memiliki 150 hingga 700 HP dan bergerak dengan kecepatan dasar 5,5 m/dtk (kecuali Genji dan Tracer, yang kecepatan dasarnya 6 m/dtk). Berjalan mundur mengurangi kecepatan sebesar 10%. Meringkuk membuat kecepatan mereka 3 m/s (ke segala arah). Selain itu, semua *hero* bisa melompat di ketinggian 0,98 m.

Menurut Chu (2015) *heroes* bertukar dialog khusus satu sama lain berdasarkan riwayat karakter mereka selama pertandingan dan latar belakang. *Heroes* akan ditambahkan seiring waktu setelah peluncuran sebagai pembaruan gratis. Jeff Kaplan tidak mengesampingkan penghapusan *heroes* dari daftar di masa depan.

Ide dari *class* untuk *hero* adalah untuk memudahkan pemain baru untuk masuk ke dalam *game*, dan untuk dengan mudah memahami bagaimana setiap karakter akan bermain. Saat fitur "Mencari Grup" ditambahkan, peran ini dapat diterapkan.

Awalnya ada 21 *heroes* saat peluncuran *game*. Sejak itu, 14 *hero* tambahan telah ditambahkan. Di *Overwatch 1*, *heroes* baru dirilis kira - kira setiap 4 bulan, biasanya pada bulan Maret, Juli, dan November. Pengungkapan November terjadi selama upacara pembukaan *BlizzCon*.

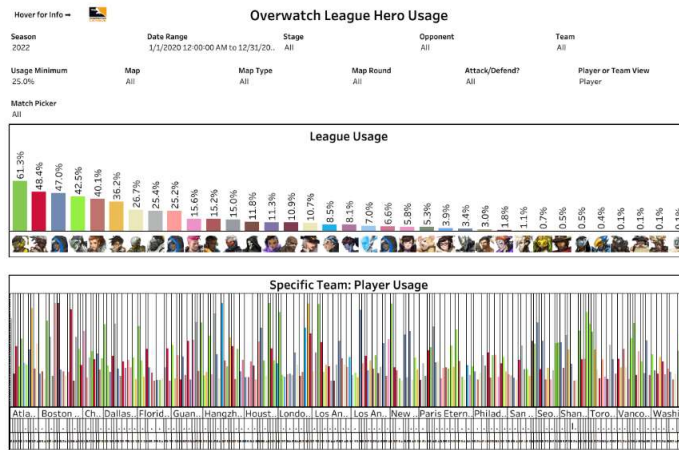
Namun, dengan diumumkannya *Overwatch 2*, tradisi ini terputus. Beberapa *hero* dirilis sekaligus dengan dirilisnya *Overwatch 2* dan "setidaknya" 1 *hero* baru diharapkan dirilis sebelum itu. Menurut Kaplan (2019) dengan tambahan Echo, janji "setidaknya" 1 *hero* baru telah terpenuhi. Skrebels (2020) kemudian dikonfirmasi dalam sebuah wawancara bahwa Echo akan menjadi *heroes* terakhir sebelum rilis *Overwatch 2*. Di *Overwatch 2*, *heroes* baru diharapkan datang setiap

musim lainnya, dimulai pada Musim 2. Artinya, setiap musim genap diharapkan dirilis dengan *hero* baru.

Dengan seiring berjalannya Overwatch League, info yang terdapat di Overwatch League™ (overwatchleague.com/en-us/about) yaitu sebuah liga *esports* internasional yang terdiri dari 20 tim berbasis kota dan menampilkan pemain Overwatch terbaik di dunia. Musim 2022, yang menampilkan *gameplay* Overwatch 2 PvP baru, dimulai 5 Mei dan diakhiri dengan babak *playoff* dan *Grand Final* di akhir tahun. Menampilkan kompetisi tingkat atas, alur cerita yang mendebarkan, kumpulan hadiah yang ditingkatkan, hadiah untuk penonton, dan nilai produksi yang lebih ditingkatkan, Overwatch League adalah liga *esports* utama dunia. Ada banyak alasan mengapa orang memilih untuk memainkan karakter tertentu pada Overwatch, tetapi salah satu faktor utamanya adalah Overwatch League. Menurut Zotomayor (2022) Sebagian besar tim mengadopsi komposisi *heroes* khusus untuk hampir semua pertandingan Overwatch League. Tradisi ini berlanjut sekali lagi dengan Overwatch 2, karena meta saat ini terdiri dari pasukan agresif dengan mobilitas tinggi: Winston, Kiriko, Lucio, Sojourn, dan Reaper. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang meta ini, penting untuk melihat setiap pahlawan dan apa yang mereka bawa.

Meta Liga Overwatch saat ini sangat mudah jika dibandingkan dengan komposisi tim sebelumnya. Siklus pertempuran berputar di sekitar menggusur musuh, menghabisi mereka, dan menggunakan peningkatan kecepatan gerakan dan serangan untuk memastikan bahwa tim tidak kehilangan terlalu banyak anggota. Meta tidak diragukan lagi akan berubah setelah lebih banyak tambahan dan pahlawan diperkenalkan, tetapi ini seharusnya tidak menghalangi penggemar Overwatch 2 untuk memainkan pahlawan mana pun yang ingin mereka mainkan.

Hasil statistik dari Stats Lab: Heroes, penggunaan *heroes* yang paling banyak digunakan dari Overwatch League yang hampir digunakan seluruh tim profesional saat berkompetisi di tahun 2022 bisa dilihat sebagai berikut:



Gambar II. 10. Overwatch League Hero Usage Season 2022
 Sumber : <https://overwatchleague.com/en-us/statslab> (diakses pada 11/22/2022)

Hero 5 besar dari peringkat dengan *role support* dan penjelasannya:

1. Mercy

Mercy merupakan karakter *support* yang cukup populer. Dengan kemampuan terbangnya, Mercy bisa memberikan dukungan kepada teman sambil menghindari tembakan musuh. Mercy disebut sebagai “*Guardian Angel*”, karena merupakan *healer* yang sangat hebat.



Gambar II. 11. Mercy
 Sumber : <https://overwatch.fandom.com/wiki/Mercy> (diakses pada 11/22/2022)

2. Moira

Moira adalah *support* yang memiliki *mobility* kecepatan yang tidak ada pada karakter *support* lainnya. Baik itu bisa digunakan untuk mengejar musuh ataupun kabur dari musuh. Walaupun *heal* Moira terbatas, tetapi semakin banyak menyerang musuh Moira akan mendapat banyak *heal* yang bisa diberikan kepada rekan setim. Moira merupakan ilmuan gila yang ditakuti oleh dunia. Moira berambisi untuk mengubah dunia dengan teknologi yang dia ciptakan.



Gambar II. 12. Moira

Sumber : <https://overwatch.fandom.com/wiki/Moira> (diakses pada 11/22/2022)

3. Ana

Salah satu anggota pendiri Overwatch, Ana menggunakan keterampilan dan keahliannya untuk mempertahankan rumahnya dan orang-orang yang dia sayangi. Berasal dari anggota yang dihormati, Ana menginspirasi kepercayaan dan kesetiaan pada rekan-rekannya dan menganugerahi putrinya, Fareeha Amari, Pharah, dengan rasa tanggung jawab dan kehormatan yang kuat. Seperti putrinya, dia memiliki tato *Eye of Horus* sebagai simbol perlindungan.

Demikian pula, tanda panggilannya di militer Mesir selama Krisis Omnic adalah "Horus". Hingga saat ini, Ana dianggap sebagai pahlawan oleh masyarakat Mesir.



Gambar II. 13. Ana

Sumber : <https://overwatch.fandom.com/wiki/Ana> (diakses pada 11/22/2022)

4. Brigitte

Brigitte adalah putri bungsu dari Torbjörn dan Ingrid Lindholm, dan merupakan teman seperjalanan Reinhardt Wilhelm. Tidak lagi duduk di pinggir lapangan, Brigitte Lindholm telah mengangkat senjata untuk membela mereka yang membutuhkan perlindungan. Seorang Lindholm terus menerus, bakat Brigitte di bidang teknik cocok dengan rasa hormatnya. Dia sangat keras kepala, sifat yang diwarisi dari ayahnya.



Gambar II. 14. Brigitte

Sumber : <https://overwatch.fandom.com/wiki/Brigitte> (diakses pada 11/22/2022)

5. Zenyatta

Zenyatta adalah seorang biksu maha kuasa yang mengembara di dunia untuk mencari pencerahan spiritual, membantu mereka yang ditemuinya untuk mengatasi perjuangan pribadi mereka dan menemukan kedamaian batin. Dikatakan bahwa mereka yang melewati jalannya tidak akan pernah sama lagi. Dia percaya bahwa dengan membentuk orang ke dalam hubungan, dunia dapat disembuhkan, dan masyarakat yang lebih baik tercipta. Tapi, bila perlu, dia akan berjuang untuk melindungi yang tidak bersalah, baik itu omnic atau manusia.



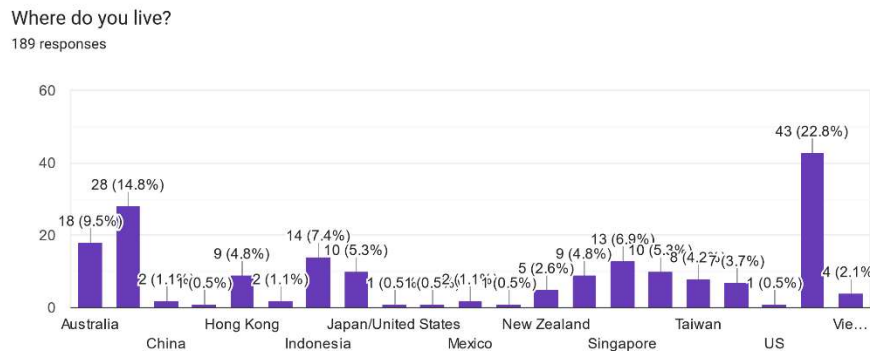
Gambar II. 15. Zenyatta

Sumber : <https://overwatch.fandom.com/wiki/Zenyatta> (diakses pada 11/22/2022)

II. 3. Analisis

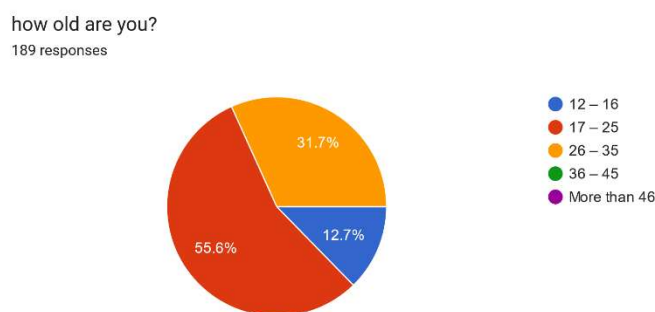
II. 3. 1. Kuesioner

Kuesioner dibagikan secara *online* kepada masyarakat terutama kepada pemain *game* Overwatch. Dibagikan melalui grup yang berisi lebih dari 380 ribu pemain dan forum dengan lebih dari 4 juta pemain Overwatch dari seluruh dunia. Responden yang terkumpul sebanyak 189 orang.



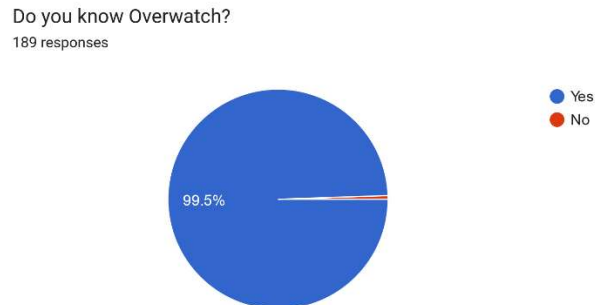
Gambar II. 16. Pertanyaan 1
Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

Pada Kuesioner ini rata-rata usia responden terbanyak yaitu usia 17 – 25 tahun sebanyak 55.6%.



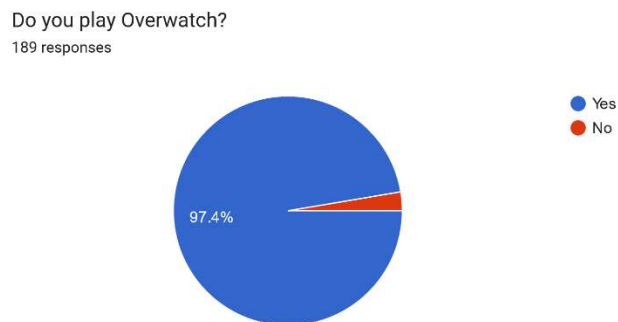
Gambar II. 17. Pertanyaan 2
Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

Dari keseluruhan hampir semuanya sudah mengetahui *game* Overwatch dengan total 99.5% responden.



Gambar II. 18. Pertanyaan 3
Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

Responden yang mengetahui Overwatch sebanyak 97.4%, sudah bermain Overwatch.

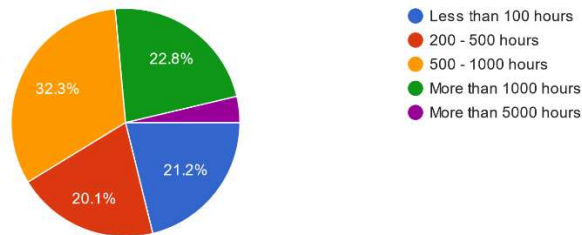


Gambar II. 19. Pertanyaan 4
Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

Yang artinya dari keseluruhan responden yang mengetahui *game* Overwatch, hanya sedikit yang tidak memainkan Overwatch.

Sebanyak 21.2% responden sudah bermain Overwatch selama kurang dari 100 jam, 20.1% selama 200 – 500 jam, 32.3% selama 500 – 1000 jam, dan 22.8% lebih dari 1000 jam.

If so, how long have you been playing Overwatch?
189 responses

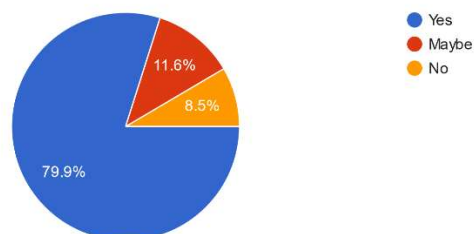


Gambar II. 20. Pertanyaan 5
Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

Dari total keseluruhan pemain yang ada, setiap pemain memiliki total jam bermain yang berbeda – beda, dan yang paling sedikit adalah pemain yang memiliki total jam bermain lebih dari 5000 jam.

Responden yang sudah mengetahui seluruh karakter dalam Overwatch sebanyak 79.9%.

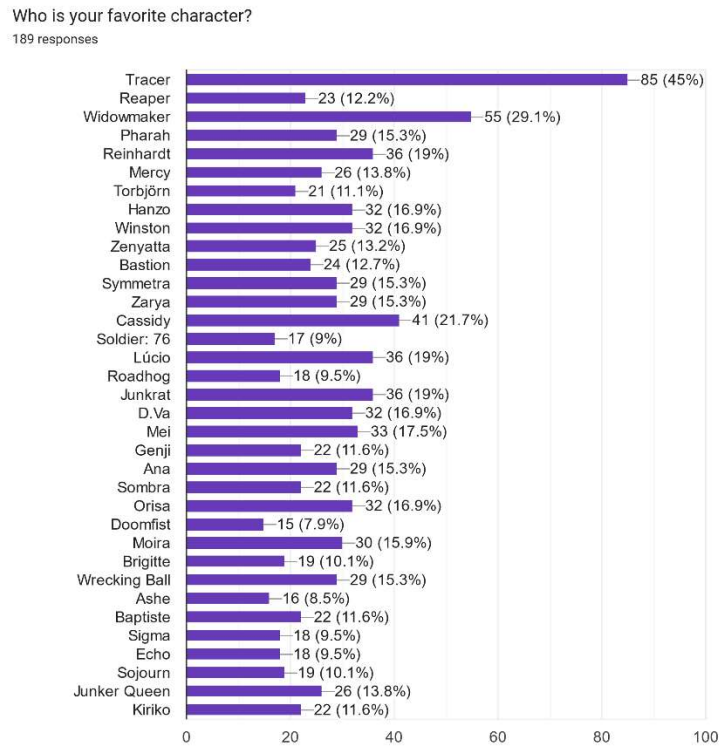
Do you already know all the characters in Overwatch?
189 responses



Gambar II. 21. Pertanyaan 6
Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

Pada Overwatch mengetahui setiap karakter bisa terbilang penting. Karena, akan lebih mudah untuk mengetahui apa yang akan dilakukan lawan ataupun teman selama perjalanan permainan.

Terdapat berbagai respon untuk favorit karakter dari para responden, dengan posisi teratas adalah Tracer dengan total 45%, kedua adalah Widowmaker sebanyak 29.1%, dan ketiga adalah Cassidy dengan total 21.7%.

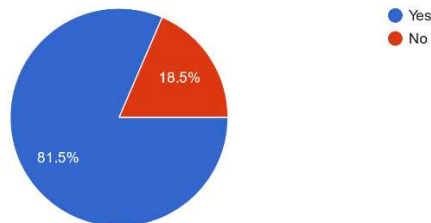


Gambar II. 22. Pertanyaan 7
Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

Tracer merupakan salah satu ikon pada *game* Overwatch, yang memang tidak aneh bila Tracer salah satu karakter yang difavoritkan.

Para responden sebanyak 81.5% sudah mengetahui Overwatch merilis *event* musiman setiap tahunnya

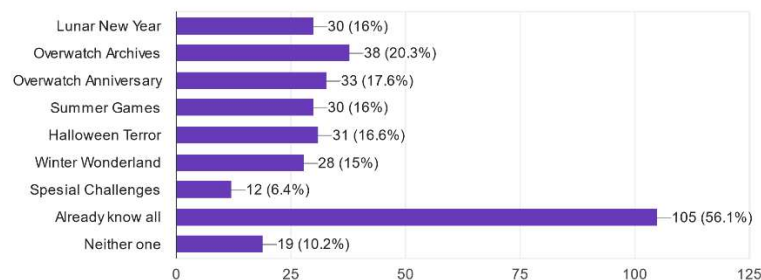
Did you know that Overwatch releases a seasonal event every year?
189 responses



Gambar II. 23. Pertanyaan 8
Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

Total responden yang sudah tahu seluruh *event* pada Overwatch sebanyak 56.1% dan 10.2% yang belum tahu sama sekali.

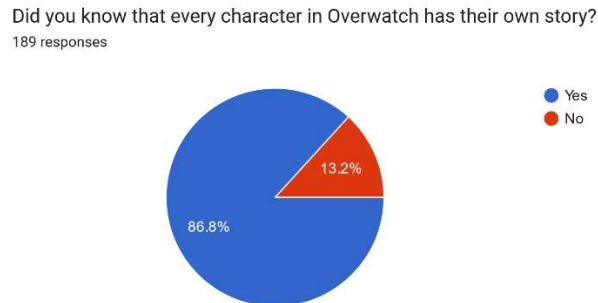
What events do you know about?
187 responses



Gambar II. 24. Pertanyaan 9
Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

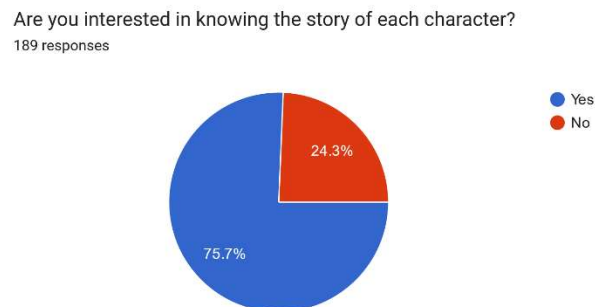
Bila pemain selama satu tahun bermain Overwatch setiap hari atau setiap bulan, merupakan hal yang wajar bila Overwatch merilis *event* musiman setiap tahunnya.

Sebanyak 86.8% pada responden sudah mengetahui setiap karakter dalam Overwatch memiliki ceritanya masing – masing.



Gambar II. 25. Pertanyaan 10
Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

Responden yang tertarik untuk mengetahui cerita pada setiap karakter sebanyak 75.7%.



Gambar II. 26. Pertanyaan 11
Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

Sudah banyak pemain yang mengetahui karakter pada Overwatch memiliki jalan ceritanya masing – masing, tetapi tidak semuanya pula ingin mengetahui ceritanya, karena sebagian pemain hanya ingin bermain dan terus mencoba menjadi lebih baik pada *game* Overwatch, walaupun tidak mengetahui cerita dari setiap karakter yang ada.

Tetapi, dari masalah yang ada adalah, ketika Overwatch berubah menjadi Overwatch 2. Dengan berkurangnya pemain yang menyukai *role support*, membuat mencari *match* menjadi sedikit lama, dari data kuesioner yang didapat para

responden sendiri sedikit yang memilih karakter favorit dengan *role support*. Masalah ini tentu akan berdampak kepada seluruh pemain, disini hal yang harus dilakukan adalah bagaimana para pemain ingin bermain *support*, tetapi tentu dengan memberikan informasi tentang karakter saja para pemain tidak akan tertarik untuk bermain *support*. Karena Overwatch selalu merilis *event* musiman, dari kesempatan ini karakter support akan dibantu dengan adanya *event* musiman yang dimana para karakter akan mengenakan kostum dari *event-event* yang ada.

II. 4. Resume

Overwatch merupakan *game* yang cukup populer dimasanya, tetapi dengan kehadiran Overwatch 2 yang mana Overwatch 1 dihentikan operasinya, banyak para pemain yang berhenti bermain Overwatch. Walaupun memang Overwatch 2 dan Overwatch sebelumnya tidak terlalu berbeda dari fitur dan *gameplay*, masih banyak pemain yang tidak sependapat dengan Blizzard. Banyak komentar pemain seperti pada Blizzard hanya mementingkan pendapatan, yaitu karena pada Overwatch 2 para pemain harus membeli kosmetik atau kostum para karakter menggunakan uang asli. Tetapi, meski begitu *event-event* yang Overwatch hadirkan tetap menarik dan meski tidak mengeluarkan uang asli untuk membeli kosmetik, para pemain masih bisa mendapatkan kostum-kostum gratis selama *event*.

II. 5. Solusi Perancangan

Solusi dari perancangan ini adalah membuat informasi tentang Overwatch, yang mencakup karakter, *event*, dan kostum yang ada pada *event-nya*. Di dalam informasi ini akan memuat visualisasi dari karakter populer pada Overwatch. Dengan memperkenalkan *event* musiman beserta yang didukung penjelasan tentang visual yang terdapat pada kostum yang terdapat pada karakter Overwatch. Informasi disusun secara tematik, yang mengaitkan Overwatch kemudian dikemas dalam bentuk tema.