

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Game/permainan adalah sebuah barang atau sesuatu yang pada umumnya digunakan untuk hiburan atau kesenangan, dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan agar lebih menyenangkan. Ada banyak jenis *game* yang sekarang ini dapat dimainkan salah satunya adalah *video game*. *Video game* adalah pengembangan dari sebuah permainan yang dapat dimainkan melalui komputer, konsol, maupun ponsel. *Video game* sendiri biasanya dapat dimainkan secara *online* dan *offline*. Dari dua jenis *game* tersebut, saat ini ada banyak kategori *game* yang dapat dimainkan. Kategori dari *game online* diantaranya RPG (*Replaying Game*), FPS (*First Person Shooter*), simulasi, *battle royale*, *music game*, dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Sedangkan kategori dari *game offline* diantaranya aksi-strategi, edukasi, *game pixel*, petualangan, asah otak dan simulasi. Dari sekian banyak jenis *game online*, MOBA menjadi salah satu *game* yang populer. MOBA sendiri adalah sebuah *game* yang mengharuskan pemainnya untuk menggunakan strategi dan mengandalkan kerjasama tim untuk mencapai kemenangan. Umumnya dimainkan oleh 10 orang dan dibagi menjadi dua tim. Mobile legends dan Arena of Valor adalah *game* MOBA yang paling banyak diketahui oleh orang-orang. Mobile Legends telah mencapai 1 miliar kali unduhan bahkan lebih dan dinyatakan sebagai *game* seluler teratas di kategorinya dengan daya tarik paling global. Sedangkan Arena of Valor atau yang sering disebut dengan AOV saat ini, berhasil menduduki puncak Cina IP *index Value List – top 10* daftar permainan.

Pada sebuah *video game*, visual karakter menjadi salah satu penilaian yang penting untuk menarik perhatian para pemainnya. Karakter dalam sebuah *game* adalah seluruh makhluk yang memiliki kecerdasan. Yang dimaksud dengan kecerdasan disini adalah mereka dapat dikendalikan oleh pemain atau kecerdasan artifisial yang diprogram oleh *game*. Karakter dalam *game* mencakup semua subjek seperti manusia, hewan, dan makhluk-makhluk lain yang setidaknya dapat dikendalikan oleh pemain maupun oleh sistem didalam *game* (Padrew, 2005). Saat ini, visual

karakter yang digunakan pada *video game* sudah dalam bentuk tiga dimensi (3D). Setiap karakter yang dibuat merupakan sebuah rancangan dengan tahapan penelitian yang cukup menyeluruh. Seperti pakaian yang digunakan, bentuk tubuh, warna kulit, senjata yang dipakai, aksesoris tambahan, hingga wilayah asal dari karakter yang dibuat. Biasanya pemilihan dari pembangunan karakter tersebut merupakan hasil visualisasi atau terinspirasi dari karakter yang sudah ada. Misalnya super *hero*, tokoh fiksi, makhluk mitologi, tokoh legenda atau bahkan *game* terdahulu yang mana sudah mempunyai latar belakang cerita. Adanya latar belakang cerita menjadi sebuah acuan untuk membuat sebuah karakter. Karena itu, tidak menutup kemungkinan adanya kemiripan dari visual karakter dalam *game* yang berbeda. Untuk menghindari plagiasi dari desain karakter yang sudah ada, maka karakter baru biasanya akan mengalami modifikasi dari segi visual maupun cerita dari karakter tersebut. Visual karakter yang telah mengalami modifikasi, akan memperlihatkan visual karakter mana yang lebih menggambarkan latar belakang ceritanya. Namun, dari beberapa visual karakter *game*, justru masih ada yang tidak memadukan cerita yang menjadi acuan identitas karakter pada visualnya.

Pada aspek tersebut, seharusnya penggambaran dari sebuah karakter tidak menjadikan perspektif orang yang belum mengetahui cerita asli dari karakter tersebut menjadi berbalik dengan faktanya. Misalnya, warna merah gelap biasanya identik dengan karakter jahat. Maka dengan visual merah gelap yang diterapkan pada sebuah karakter pahlawan super akan berbanding terbalik dipenilaian orang awam. Hal ini akan berdampak pada citra sebuah karakter pahlawan super yang seharusnya sudah dapat langsung diidentifikasi sebagai karakter yang baik. Dalam kasus ini, seharusnya karakter sebuah pahlawan super menggunakan warna yang terang atau netral. Ini akan mendukung kesan atau aura positif dari karakter pahlawan super. Atau dalam aspek lain seperti penggunaan tanduk pada karakter jahat, sedangkan mahkota atau rambut berkilau diterapkan pada karakter yang baik. Ini akan membantu orang awam membangun citra pada sebuah karakter yang dilihatnya.

Karakter *hero* Mobile Legends dan Arena of Valor yang mirip satu sama lain dapat memiliki kesan yang berbeda hanya karena elemen desain yang berbeda. Visual karakter *hero* dari sebuah *game* biasanya memiliki karakter terdahulu yang kemudian sengaja dimodifikasi agar memiliki pembeda dari visual karakter yang ada pada *game* lainnya. Mobile Legends dan Arena of Valor memiliki 4 karakter *hero* yang diambil dari makhluk mitologi dan tokoh legenda. Kelima karakter tersebut secara visual memiliki kemiripan dengan yang asli. Namun, karena adanya modifikasi untuk membedakan masing-masing *game*, maka ada beberapa elemen visual yang membuat visual dari karakter tersebut tidak sesuai dengan cerita yang dibuat oleh masing-masing *game*. Detail-detail seperti aksesoris, pakaian dan elemen visual lainnya juga sangat mempengaruhi pada citra masing-masing *hero*.

Adanya kemiripan dari beberapa *hero* yang ada pada dua *game* ini sempat menjadi perbincangan masyarakat khususnya pemain dari masing-masing *game* terkait adanya plagiasi. Dikutip dari Wikipedia.com perusahaan yang mengembangkan Arena of Valor memiliki perusahaan saudara yaitu Riot Games. Riot Games merupakan perusahaan yang mengembangkan dan menerbitkan permainan PC League of Legends. Riot Games mengajukan gugatan pada tanggal 11 Juli 2017 terhadap Moonton ke Pengadilan Negeri California karena telah melanggar beberapa merek dagang dalam permainan tersebut. Gugatan tersebut didasarkan atas dugaan pelanggaran atas kekayaan intelektual oleh Moonton. Para pengacara Riot Game menuturkan gugatan mereka bahwa Moonton melakukan pelanggaran atas kekayaan intelektual melalui *video games* yang mereka kembangkan. Pelanggaran tersebut antara lain mengenai aspek logo, karakter, rancangan peta, rancangan *hero*, dan rancangan monster dilengkapi dengan ilustrasi dari aspek-aspek yang dianggap sebagai pelanggaran kekayaan intelektual yang dilakukan Moonton tersebut.

Namun, gugatan tersebut akhirnya ditutup setelah Moonton merilis sebuah pernyataan pada hari yang sama melalui halaman Facebook yang mengklaim bahwa hak ciptanya telah terdaftar dan dilindungi di banyak negara di seluruh dunia. Selain itu, Moonton juga mengklaim bahwa mereka memiliki hak kekayaan intelektual

dan mengancam tindakan hukum terhadap media dan pesaing karena menyebarkan informasi palsu tentang Moonton dan permainannya.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bahwa setiap elemen visual dapat mempengaruhi identitas sebuah karakter. Karena ketika modifikasi yang dilakukan keluar dari batas ketentuan, maka beresiko untuk merubah makna dari setiap elemen yang dihadirkan. Sedangkan pada dunia desain visual, semua elemen desain seperti warna, bentuk, tekstur, ruang, dan bagian gelap-terang merupakan elemen yang membantu menciptakan kesan.

I.2. Identifikasi Masalah

Dari hasil pemaparan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan berikut:

- Adanya kemiripan visual karakter *hero* dalam *video game* Mobile Legends dengan Arena of Valor.
- Adanya elemen desain yang tidak sesuai karena mengalami modifikasi atau dilebih-lebihkan yang beresiko untuk merubah identitas sebuah karakter, terlebih karakter tersebut sudah dikenali sebelumnya dalam media-media lain.

I.3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah mengenai apa persamaan dan perbedaan yang terbentuk dari visual karakter yang serupa pada penggambaran visual karakter *hero* di *game* Mobile Legends dan Arena of Valor, sehingga didapatkan nilai kesan yang terbentuk dari persamaan dan perbedaan tersebut dalam merancang visual suatu karakter, khususnya karakter dalam *video game*.

I.4. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan pada penelitian ini, maka akan dilakukannya pembatasan masalah dengan hanya membahas mengenai penggambaran *hero* kedua *game* yang memiliki kemiripan yakni karakter Minotaur, Sun, Akai, dan Grock dalam *game* Mobile Legends, dengan Toro, Wukong, Zuka, dan Lumburr dalam *game* Arena of Valor. Karakter tersebut dipilih dengan dasar pengelompokan visual

hero hasil kombinasi dari tokoh mitologi dan manusia, yang ada padanan antara Mobile Legends dan Arena of Valor.

I.5. Tujuan Penelitian

Berikut tujuan dari penelitian ini:

- Untuk memberikan penjelasan penggambaran visual dari kedua *game* dari sudut pandang desain.
- Mencari kesan yang dihadirkan setiap karakter *hero* yang sama pada *game* yang berbeda, khususnya kesan yang dihasilkan dari bentuk/sosok dan kesan yang dihasilkan dari kostum yang digunakan pada karakter.

I.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan ini adalah:

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai visual dari sebuah karakter dari sudut pandang desain.
- Menambah referensi bagi para desainer untuk dapat merancang visual sebuah karakter dengan mempertimbangkan elemen desain yang akan digunakan agar sesuai dengan latar belakang cerita atau identitas karakter yang dibuat.
- Menambah wawasan mengenai visual karakter dari *hero game* MOBA populer yang dianalisis sehingga tidak menimbulkan opini negatif seperti adanya plagiaris atau kesalah pahaman mengenai identitas dari sebuah karakter.

I.7. Penelitian Terdahulu dan Posisi Penelitian

Penelitian terdahulu adalah pencarian perbandingan untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya yang sedang dilakukan. Selain itu, penelitian terdahulu membantu peneliti untuk memposisikan penelitian serta menunjukkan orsinalitas dari penelitian. Dalam penelitian terdahulu ini akan diuraikan kumpulan beberapa hasil dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian menjelaskan bagaimana metode yang digunakan serta hasil penelitian yang ada pada penelitian tersebut. Kemudian akan diperlihatkan perbandingan pada penelitian telah dilakukan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu dengan objek penelitian yang sama:

Nama Penulis : Benny Muhdaliha, M.Sn dan Ricky Wisyananda Putra, M.Sn
Universitas : Universitas Budi Luhur
Tahun : 2021
Judul : Analisis *Game* Arena of Valor dalam Kajian Persepsi Visual dan *Manga Matrix*
Metode Penelitian : Kualitatif
Tujuan Penelitian : Untuk mengeksplorasi, menemukan, dan memahami pendekatan yang dilakukan dalam penciptaan tampilan antar muka dan karakter dalam *game* Arena of Valor

Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan ini ada pada objek dan fokus pembahasan. Penelitian tersebut hanya membahas mengenai *game* Arena of Valor saja dan fokus pada analisis pendekatan antar muka dan karakter dalam *game* Arena of Valor. Sedangkan penelitian ini dilakukan dengan menganalisis visual karakter *hero* dari dua *game* yaitu Mobile Legends: Bang Bang dengan Arena of Valor yang kemudian dikomparasi untuk mengetahui visual karakter *hero* mana yang lebih sesuai dengan latar belakang cerita dan visual seperti apa yang cocok dengan nilai yang ingin dihadirkan.

Nama Penulis : Ulil Latifah, Nova Kristiana
Universitas : Universitas Komputer Indonesia
Tahun : 2021
Judul : Analisis Visual Karakter Gatotkaca dalam *Game Mobile Legends Bang Bang*
Metode Penelitian : Kualitatif
Tujuan Penelitian : Mendeskripsikan ciri-ciri fisik visual dan menganalisis pesan visual karakter Gatotkaca yang terdapat dalam Mobile Legends: Bang-Bang

Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini diantaranya ada pada objek pembahasan. Objek yang dibahas dalam penelitian tersebut hanya mengenai salah

satu *hero* yang ada pada Mobile Legends, sedangkan penelitian ini melakukan pembahasan dari 4 karakter *hero* dari 2 *game* yang berbeda. Penelitian tersebut juga membahas mengenai salah satu karakter *hero* Mobile Legends yang berasal dari Indonesia yaitu Gatotkaca dengan pemaparan yang mendalam, sedangkan penelitian ini membahas mengenai visual karakter yang diambil dari kombinasi antara hewan mamalia dengan manusia.

Nama Penulis : Yuni Zaharani, Pandu Pramudita, Puri Kurniasih, Gatot Sukendro
Universitas : Universitas Indraprasta PGRI
Tahun : 2020
Judul : Karakter Kadita dalam Mobile Legends Bang-Bang: Kajian Etnografi Visual
Metode Penelitian : Kualitatif
Tujuan Penelitian : Untuk menstimuli akademisi desain untuk merancang karakter sesuai berdasarkan atas folklore yang terdapat di Indonesia

Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah dari pembahasan objek penelitian yang mana hanya menganalisis satu visual karakter *hero* Mobile Legends saja yang diangkat dari cerita mitos Indonesia yaitu Nyi Roro Kidul, sedangkan objek pembahasan dari penelitian ini adalah mengenai visual dari 2 *game* yang memiliki kemiripan. Penelitian ini kemudian membandingkan 2 karakter dari masing-masing *game* dengan tujuan mengetahui nilai apa saja yang dihadirkan dari visual setiap karakter.

Nama Penulis : Asrullah Ahmad, Martinus Eko Prasetyo, Stephani Inesia Linando
Universitas : Universitas Bunda Mulia
Tahun : 2022
Judul : Analisis Visual Karakter *Hero* dengan *Skin Legend* pada “*Mobile Legends: Bang Bang*”

Metode Penelitian : Kualitatif
Tujuan Penelitian : Menguraikan elemen apa saja yang menjadi struktur dasar sebuah perancangan skin legends dengan menggunakan alat bedah *Manga Matrix*

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah Objek yang diteliti berupa *skin legend* yang ada pada *game* Mobile Legends sedangkan penelitian ini membahas mengenai visual karakter pertamanya tanpa skin. Dalam penelitian tersebut tidak ada komparasi, sedangkan penelitian ini mengkomparasi visual yang telah mengalami modifikasi dengan yang asli. Penelitian tersebut juga tidak membahas nilai-nilai yang ada pada visual yang telah diterapkan sedangkan penelitian ini dilakukan dengan pembahasan yang cukup mendalam.

1.8. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan jenis Penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan pisau bedah komparasi. Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain lain secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2017). Penelitian kualitatif menekankan pada kualitas data yang dikumpulkan, dan mementingkan proses karena hubungan bagian-bagian yang sedang diteliti akan jauh lebih jelas ketika diamati dari prosesnya.

Komparasi adalah membandingkan 2 variabel atau lebih untuk menemukan persamaan dan perbedaan dari masing-masing variabel. Untuk menunjang data maka ada beberapa tahapan yaitu:

a. Studi Pustaka

Penelitian ini akan menggunakan model penelitian kualitatif yang dilakukan dengan cara menentukan hubungan antara data yang dikumpulkan dan pengamatan berdasarkan teori yang berkaitan dengan permasalahan visual karakter yang ada dan dapat dibuktikan atau dibantah dengan menggunakan

metode studi statistik dan studi pustaka. Studi pustaka adalah metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Ada 4 tahap studi pustaka dalam penelitian, yaitu menyiapkan perlengkapan alat yang diperlukan, menyiapkan bibliografi kerja, mengorganisasikan waktu dan membaca atau mencatat bahan penelitian (Zed, 2004).

b. Kuesioner/wawancara

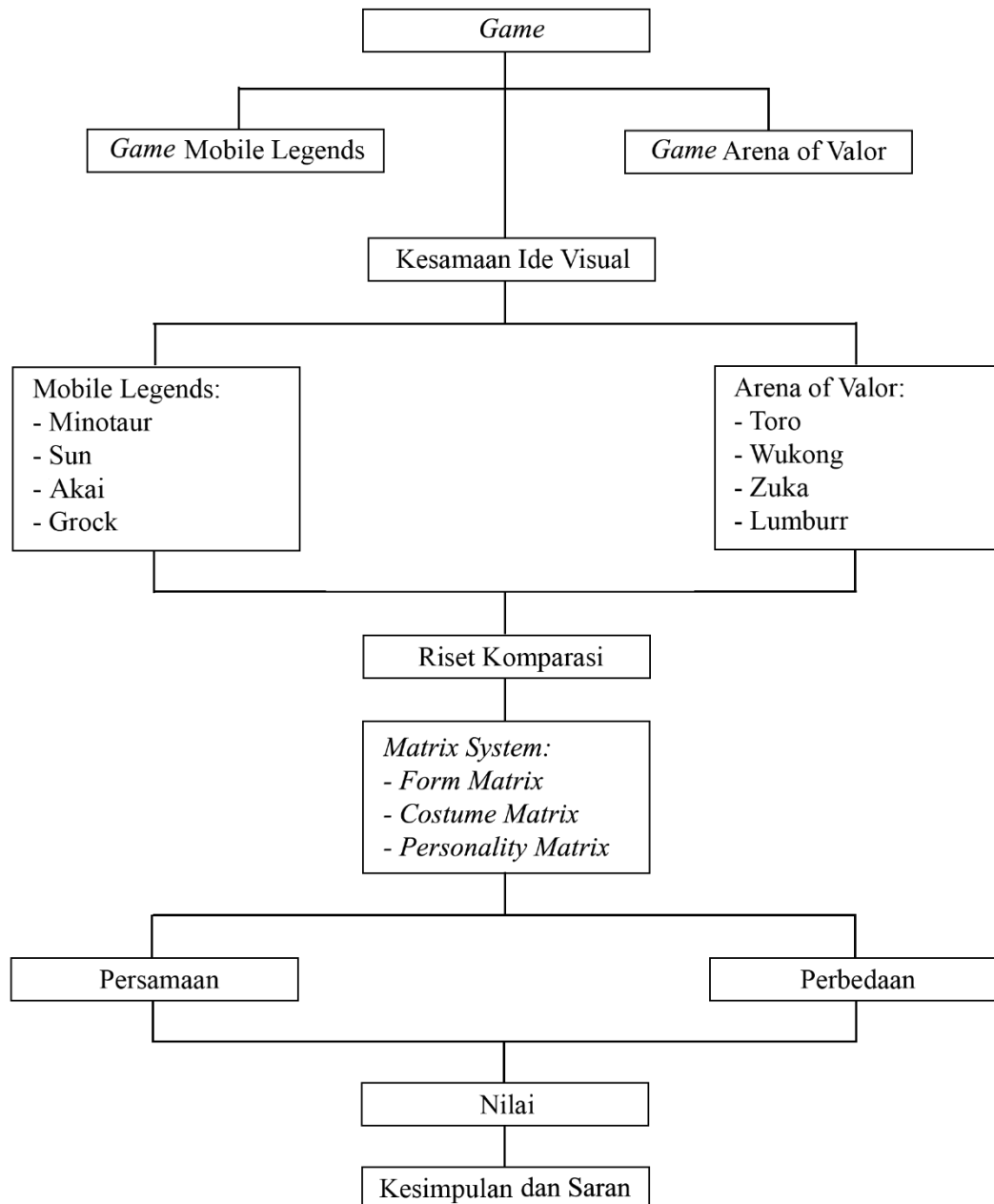
Kuesioner adalah metode pengumpulan data dengan cara memberi responden seperangkat pertanyaan maupun pernyataan tertulis untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010). Kuesioner juga dapat dianggap sebagai wawancara tertulis. Kuesioner sendiri dapat berbentuk cetak atau digital. Tujuan dari kuisisioner sendiri adalah untuk memperoleh data yang valid dari banyak orang yang kemudian disaring kembali dan menjadi bahan pertimbangan suatu hal. Kuisisioner adalah cara yang paling mudah digunakan untuk mendapat data dari banyak orang. Hal ini dikarenakan kuisisioner hanya berupa *template* pertanyaan tertulis yang dapat dilakukan dengan cara menyebarkan formulir atau *link* yang berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar data yang dibutuhkan.

Wawancara adalah percakapan dalam bentuk tanya jawab antara dua orang atau lebih untuk mengumpulkan data-data berupa informasi. Objek yang ditanya disebut dengan narasumber sedangkan objek yang bertanya disebut dengan pewawancara. Menurut KBBI wawancara adalah tanya jawab dengan seseorang yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal. Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab secara tatap muka antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai (Bungi, 2013)

Penelitian ini akan menggunakan teori *manga-matrix* yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto dalam buku *Create Unique Characters Using the Japanese Matrix Sistem* (2006), yaitu *form matrix* (matriks bentuk), *costume Matrix* (Matriks kostum), dan *personality matix* (matriks kepribadian).

I.9. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian adalah konsep pada penelitian yang saling berhubungan. Biasanya berupa penggambaran variabel yang satu dengan variabel lainnya yang saling terhubung secara sistematis, fungsi dari kerangka penelitian adalah untuk memudahkan memahami penelitian.



Gambar I.1 Bagan Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumen Pribadi

I.10. Sistematika Penelitian

Bab I Pendahuluan. Bab ini menjelaskan secara singkat mengenai perkembangan sebuah *game* yang awalnya hanya dapat dimainkan secara *offline* dan tidak dapat dimainkan dari perangkat yang berbeda, menjadi *game online* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan dengan perangkat yang berbeda. *Video game* merupakan salah satu alat hiburan. Oleh karena itu, *video game* dikembangkan menjadi beberapa jenis sesuai dengan kebutuhan dan minat para pemainnya. Hal tersebut juga berpengaruh pada visual yang ada pada *video game*. Visual yang ada pada sebuah *game* menjadi hal yang penting untuk menarik perhatian para pemainnya. Bab ini juga menjelaskan bagaimana fenomena masalah yang terjadi dari aspek visual khususnya fenomena adanya modifikasi yang berpengaruh pada nilai visual yang ditampilkan.

Bab II Tinjauan Pustaka Visual Karakter *Hero Video Game Mobile Legends: Bang Bang, Arena of Valor, dan Mahluk Mitologi* menjelaskan mengenai *video game* yang akan dibahas, mulai dari pemaparan definisi secara umum hingga pemaparan secara spesifik dari *video game*. *Mobile Legends* dan *Arena of Valor* adalah objek utama dari pembahasan penelitian ini. Topik yang diambil adalah kemiripan yang ada dari beberapa karakter *hero game* *Mobile Legends* dan *Arena of Valor* secara visual. Bab ini memaparkan unsur-unsur apa saja yang ada pada sebuah *game* hingga jenis-jenis *game*. Pemaparan tersebut bertujuan untuk memberikan penjelasan secara teori mengenai *video game* dan komparasi yang dijadikan sebagai metode penelitian.

Bab III *Mobile Legends* dan *Arena of Valor* menjelaskan mengenai objek penelitian secara spesifik. Sebagai sesama *game MOBA*, *Mobile Legends* dan *Arena of Valor* dimainkan dengan cara yang sama. Memiliki *role* atau kategori dari setiap *hero*, map atau arena bermain yang sejenis, juga multimedia interaktif yang sama. Selain pada *hero*-nya, setiap *game* biasanya memiliki sebutan atau istilah umum yang digunakan. Seperti sebutan *marksman* pada *Mobile Legends* disebut dengan *Archer* pada *game* *Arena of Valor*. Pada bab ini juga sudah menyebutkan karakter *hero* dari kedua *game* yang memiliki kemiripan.

Bab IV Analisis Visual Karakter *Hero Mobile Legends* dan *Arena of Valor*

Bab ini menjelaskan karakter *hero* yang memiliki kemiripan menggunakan prinsip desain yang kemudian dianalisis menggunakan teori *matrix* sistem diantaranya *Form Matrix*, *Costume Matrix*, dan *Personality Matrix*

Bab V Kesimpulan dan Saran, berisikan hasil dari apa yang didapat dari komparasi yang telah dilakukan dari kedua *game* dengan nilai yang didapat sebagai acuan perbandingannya. Kemudian pemaparan saran yang ditujukan untuk peneliti selanjutnya dan desainer yang akan membuat sebuah karakter