BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan (*game*) didefinisikan sebagai aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang pada umumnya ditujukan untuk kesenangan dan dimanfaatkan (Prawira, 2009, h.1). Elemen kunci dari sebuah permainan yaitu tujuan, peraturan, tantangan dan interaksi yang pada umumnya menstimulasi fisik dan kejiwaan para pemainnya. Beberapa jenis permainan dianggap mampu membangun ketrampilan sensorik dan motorik, serta memiliki fungsi sebagai sarana latihan fisik dan mental.

Dalam pembuatan sebuah *game* tidak hanya cukup sebatas menciptakan hiburan dan kesenangan. Seperti yang disebutkan Samuel Henry, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual (2010, h.8). Sehingga dibutuhkan suatu bentuk komunikasi yang efektif agar *game* dapat diterima oleh konsumen dengan baik. Karena, *game* merupakan salah satu cara untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak yang dianggap sebagai sasaran khususnya adalah pengguna *game* (lebih popular dengan sebutan *gamer*; selanjutnya pada tulisan ini digunakan istilah *gamer* untuk menunjukkan identitas pengguna).

Begitu banyak gaya yang ditampilkan dalam upaya penyampaian pesan sebuah *game*. Suprapto (2008, h.1) mengatakan "bentuk penyampaian pesan melalui sebuah pendekatan, yaitu;

pendekatan dengan daya tarik (*appeal*), pendekatan *emotional,* pendekatan *rasional* dan pendekatan kombinasi diantara keduanya menjadi acuan dasar yang mendasar untuk menginformasikan suatu pesan". Hal itu dapat diwujudkan dalam bentuk visual dan material serta proses transformasi dari sebuah aspek abstrak menjadi material tersebut disebut dengan proses metafora. Metafora dalam desain digunakan sebagai wujud kreativitas seseorang dalam mengkomunikasikan makna yang terdapat di dalamnya (Melissa, 2010, h.3).

Metafora adalah cara penyampaian dimana sebuah tanda yang literer sudah memiliki makna denotatif dari gagasan tertentu, digunakan untuk simbol lain, hingga muncul analogi antara keduanya (Sunarto, 2006). Selain itu, Dondis (seperti dikutip St. Clair, 2011) telah langsung menunjukkan struktur internal dari metafora visual. Yang dibicarakan mengenai pentingnya elemen individual seperti nada, warna, garis, tekstur, dan proporsi. Hal ini memberikan wawasan tentang bagaimana struktur visual yang dibuat untuk menyampaikan pesan visual, atau disebut dengan metafora visual. Ditambahkan Sunarto (2008, h.5), bahwa metafora visual muncul pada aspek rupa dasar, pada bahasa tubuh, serta pada pengalihan objek dan situasi tutur.

Dalam masalah ini, metafora yang akan dibahas adalah metafora visual yang terdapat dalam salah satu *online game* yang fenomena pada saat ini, yaitu; *Point Blank online game.* Point Blank *online game* merupakan game bergenre *First Person Shooter* yang bertema kemiliteran yang diminati oleh anak-anak sampai dengan orang

dewasa. Berbagai macam bentuk visualisasi mengenai kemiliteran disesuaikan dengan keadaan sesungguhnya yang bertujuan untuk menarik minat para pemain *online game.*

Dalam menciptakan atau membangun sebuah cerita *game* biasanya tidak lepas dari karakter-karakter tokoh yang mengisi cerita dari *game* tersebut. *Game* memiliki kemampuan untuk mempresentasikan dunia-dunia kecil dimana pembangunan suatu karakter tokoh berdasarkan implementasi dari sebuah keadaan yang sesungguhnya yaitu berdasarkan prinsip, aturan, norma, serta status sosial. Seperti halnya pada karakter tokoh dalam sisi *Free Rebels* yang mencitrakan karakter tokoh yang dibentuk karena keadaan mereka yang ditindas oleh pemerintah, ketidakpuasan dengan bentuk pemerintahan serta tatanan sosialnya. Sehingga dalam bentuk karakter tokohnya lebih terlihat brutal, dan dalam bentuk seragamnya tidak ada kesamaan satu dengan yang lainnya. Hal ini dikarenakan karakter tokoh *Free Rebels* merupakan karakter yang dibentuk dari kalangan masyarakat kaum proletar.

Sedangkan karakter tokoh dari sisi *CT-Force* merupakan karakter yang mencitrakan suatu pasukan khusus kemiliteran yang dibentuk untuk menghadapi pemberontakan dan terorisme. Karena merupakan kumpulan dari pasukan-pasukan terbaik bentukan pemerintah, sehingga dalam segi penciptaan karakter tokohnya dilengkapi dengan standar operasional yang lengkap, mulai dari persenjataan, sampai pada atribut yang dikenakannya seragam satu

sama lainnya. Hal ini karena sebuah formalitas dan legalisasi sebuah pasukan resmi.

Hal itulah yang kemudian menjadi analisa dasar penulis dalam penelitian kajian metafora visual. Pembahasan mengenai karakter menggunakan metafora visual menjadi menarik untuk diangkat. Maka dari itu, topik penelitian yang diambil yaitu Kajian Metafora Visual Pada Karakter Tokoh *Point Blank Online Game.*

1.2 Identifikasi Masalah

Point Blank online game merupakan game bertema militer yang fenomena pada saat ini. Pada dasarnya sebuah *game* memiliki kemampuan untuk mempresentasikan dunia-dunia kecil dimana pembangunan suatu karakter tokoh berdasarkan implementasi dari sebuah keadaan yang sesungguhnya. Seperti halnya pada penciptaan karakter tokoh dalam *Point Blank online game* yang menampilkan karakter dengan ciri khas pasukan kemiliteran suatu negara yaitu CT-Force, serta karakter yang dimunculkan sebagai tokoh teroris yaitu *Free Rebels.*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana bentuk visual pada karakter tokoh *Point Blank game* yang ditinjau dari sisi metafora visual?

1.4. Batasan Masalah

Dari pengidentifikasian dan perumusan masalah diatas terdapat permasalahan yang terkait dengan topik pembahasan, namun permasalahan yang akan dibahas pada beberapa hal yaitu:

Permasalahan dibatasi pada bentuk visual karakter tokoh yang dimunculkan dalam *Point Blank online game,* yaitu karakter tokoh pada sisi *CT-Force* dan karakter tokoh pada sisi *Free Rebels*

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah dimaksudkan untuk mengetahui dan memahami bentuk visual pada karakter tokoh *Point Blank online game* menggunakan metafora visual.

1.6. Manfaat penelitian

Penelitian mengenai "Kajian Metafora Visual Pada Karakter Tokoh *Point Blank Online Games*" diharapkan dapat memberi manfaat untuk khalayak umum.

Ada tiga manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat pribadi

   Mengetahui bentuk visual pada karakter tokoh *Point Blank game* yang ditinjau dari metafora visual.

2. Manfaat keilmuan

a. Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan yang berhubungan dengan Metafora visual, yaitu penyingkapan metafora visual dalam karakter tokoh sebuah *game*.

b. Sebagai tinjauan pustaka dan bahan bacaan penelitian-penelitian selanjutnya.

3. Manfaat umum

a. Memberikan informasi kepada pembaca mengenai metafora visual yang dipakai untuk menelaah karakter tokoh suatu *game*.

b. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan serta dapat memberikan kontribusi untuk pembaca.

1.7. Metode Penelitian

1. Jenis / metode penelitian

Secara umum penelitian ini merupakan penelitian seni rupa dengan metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Penelitian ini memusatkan perhatian pada penggunaan metafora visual. Aspek rupa objek karakter tokoh diteliti melalui penelaah rupa dasar (bentuk, teknik, corak, susunan) dengan representasi gambar yang muncul melalui rupa dasar. Bentuk gambar ikonik (*image*) tersebut dibaca melalui berbagai tanda yang muncul, untuk menafsir makna gambar.

2. Teknik dan Alat Kumpul Data

a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah teknik yang digunakan dalam mengumpulkan informasi melalui data sekunder atau literatur pendapat ahli mengenai topik yang bersangkutan. Studi kepustakaan merupakan pemahaman dari berbagai literatur dan konsep terhadap topik ditetapkan (Kusmayadi, 2000, h.48).

Dalam hal ini data sekunder atau literatur mengenai metafora visual di dapatkan dari penelitian-penelitian terdahulu.

b. Pengamatan

Peneliti mengamati langsung obyek yang akan diteliti, yaitu karakter tokoh *Point Blank online game,* baik melalui visualisasi karakter tokoh yang dimunculkan, serta berdasarkan cerita pembentuk karakter tersebut.

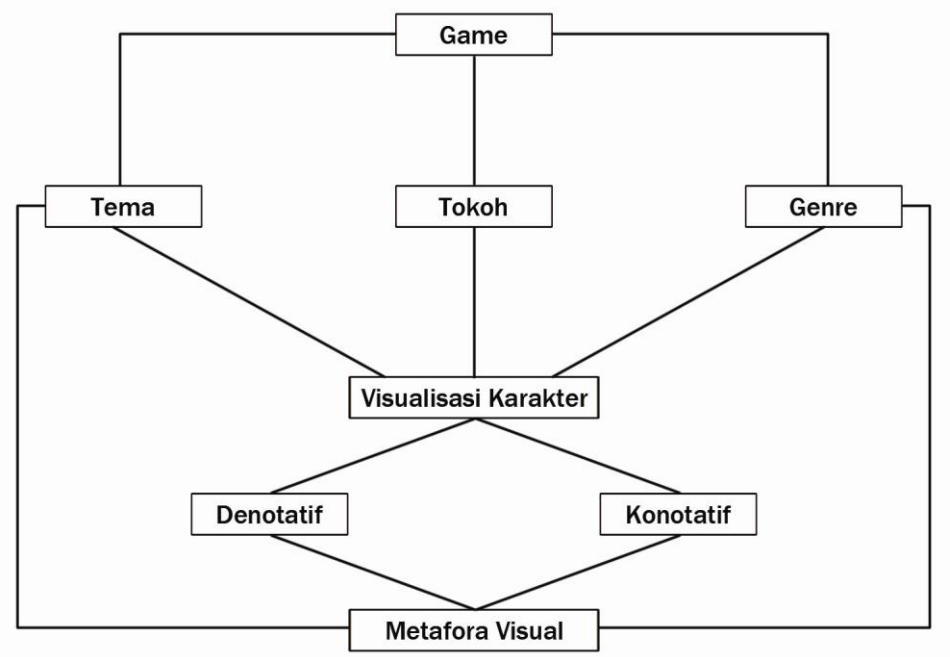
3. Teknik Analisis

Data yang diperoleh dalam penelitian terdiri atas kata-kata dan gambaran, sehingga data yang terkumpul perlu untuk dianalisis. Data yang diperoleh harus segera dituangkan dalam bentuk tulisan dan analis. Hasil pengumpulan data akan melalui suatu tahapan pengolahan data yang dijadikan bahan dasar dan asumsi dalam analisa penelitian secara keseluruhan.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Teknik analisis metafora visual yaitu sebuah sistem analisa visual yang menguraikan obyek penelitian berdasarkan unsur-unsur pembentuknya untuk kemudian dilakukan pemaknaan atas unsur pembentuk tersebut. Analisis metafora visual digunakan untuk mengungkap gaya visual pada karakter tokoh yang ada dalam obyek penelitian.

1.8. Kerangka Penelitian



1.9. Sistematika Penulisan

BAB I adalah bab pendahuluan bagi laporan, yang terdiri dari latar belakang masalah mengenai metafora visual yang terdapat dalam *game*, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II adalah bab yang membahas mengenai landasan teori yang terdiri dari teori metafora secara umum, teori metafora visual, dan komunikasi visual.

BAB III pemaparan kepada materi yang akan diteliti, yaitu mengenai Metafora Visual Pada Karakter Tokoh *Point Blank Online Game*

BAB IV menganalisa gaya visual metafora visual yang terdapat pada karakter tokoh *Point Blank online game*

BAB V berisi mengenai kesimpulan yang dihasilkan.