BAB III

KARAKTER TOKOH PADA *POINT GAME BLANK*

3.1 Profil *Point Blank Game*

Sesuai dengan yang dijelaskan pada situs resminya (www.Gemscool.com), *Point Blank* merupakan *game* komputer berjenis FPS dan dimainkan secara online. Pada awalnya permainan ini dikembangkan oleh Zepetto yang berasal Korea Selatan kemudian dipublikasikan secara luas oleh NCSoft. Perlahan kemunculan *game* online *First Person Shoter* (FPS) *Point Blank* atau yang biasa disebut PB, mulai menggantikan ketenaran game sejenis, yakni *Counter Strike* (CS). *Game* ini pun memiliki jumlah pemain yang cukup banyak, semenjak resmi dibawa oleh PT Kreon ke Indonesia dan mulai diperkenalkan sejak 25 Juni 2009, jumlah pemainnya terus berkembang, yaitu mendekati jumlah 2 juta pemain berdasarkan data registrasi (Trisno Heriyanto dalam www.detikinet.com, 2010).

3.1.1. *Genre* .

Point Blank game adalah sebuah *game* bergenre FPS (*First Person* Shooter) yang berlatar pemberontakan masyarakat. Dalam *game* ini, para pemain secara berkelompok untuk mengadu strategi perang dengan kelompok lainnya. Kekuatan militer yang dimiliki negara-negara maju serta kondisi keadaan negara-negara

berkembang banyak mengilhami desainer *game* untuk mengembangkan interaktifitas produknya

FPS (*First Person Shooter*) merupakan salah satu genre game yang menampilkan aksi tembak menembak sebagai konten utamanya. Sebagaimana permainan menembak lainnya, *game* bergenre FPS memberikan penampilan permainan menembak dengan karakter dan persenjataan yang bervariasi. Game FPS menggunakan sudut pandang visual orang pertama dimana *gamer* ditempatkan sebagai penembak dengan visualisasi bentuk tangan atau bahkan hanya pandangan mata dalam setiap bidang permainannya.



Gambar 3.3. Perbandingan antara tentara Amerika dengan salah satu karakter tokoh *Point Blank* .
Sumber: http://www.muslimdaily.net/berita/internasional/(11,06)

3.1.2. Tema

Point blank merupakan *game* berkategori FPS (*First Person* Shooter) yang mengedepankan sisi kemiliteran, hal ini didasari oleh tema yang diangkat adalah peperangan dengan penambahan aktivitas teroris yang saat ini menjadi isu hangat dunia. Ideologi ini

merasuk ke dalam alam pikir para *gamer* dan secara efektif mampu membangun citra positif terhadap langkah negara-negara tersebut dalam dunia maya. Prawira (2009, h.52), berpendapat bahwa dunia pada saat ini terjadi dikotomi pandangan masyarakat dunia mengenai teroris. Ada yang secara ekstrim menghujat dan menghina teroris, tetapi ada juga yang justru mendukung aksi-aksi yang dilakukan teroris.

3.2. Cerita

Dalam pembuatan game, seni penulisan sangat diperlukan untuk menentukan alur permainan. Begitu juga dengan *Point Blank game,* yang bercerita mengenai sebuah negara berkembang pada pertengahan abad ke-20 yang tumbuh pesat dan dalam waktu kurang dari dua puluh tahun menjadi salah satu negara paling kuat di dunia. Selama pertumbuhan yang cepat, negara harus menghadapi industrialisasi, individualisme dan pertumbuhan populasi berkurang. Ketika beberapa kebijakan nasional untuk meningkatkan populasi gagal, pemerintah beralih ke imigrasi untuk jawabannya. bangsa ini mendapat tenaga kerja murah dan meningkatkan populasi, namun sekarang ada peningkatan konflik antara penduduk asli dan para pendatang baru.

3.3. Karakter

Dalam *Point Blank game* ini terdapat dua (2) set karakter yang dapat dimainkan yaitu karakter *Free Rebels* dan *CT-Force.* Karakter ini merupakan dua set karakter yang saling berseberangan dan mengusung idealisme masing-masing. Terinspirasi oleh pasukan-pasukan khusus militer dan kelompok-kelompok pemberontak, serta dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan kemiliteran. Penyuguhan dua kelompok karakter yang berbeda sangat dipengaruhi oleh tema utama *game* yang mengangkat tema aktifitas peperangan. Disini para pemain tidak sadar dipaksa untuk memilih perannya dalam *games* ini.

3.3.1. Visualisasi Karakter

1. Kelompok CT-Force

CT-Force adalah sisi karakter yang diciptakan berdasarkan latar berlakang keadaan suatu negara berkembang yang mengalami berbagai konflik. Dari akibat konflik dengan imigran yang semakin meluas, pemerintah memutuskan dibentuk suatu organisasi khusus untuk menghadapi para teroris. Sejak dibentuknya organisasi ini, mereka mulai mencari informasi dan keberadaan dari organisasi teroris yang dinamakan Free Rebels. Sejalan dengan meningkatnya ancaman teroris tersebut, pemerintah kemudian mengirimkan bantuan pasukan terbaik yang pernah ada di pemerintahan yang kemudian datang dan bergabung serta berganti nama menjadi *CT-FORCE* (*Counter Terrorist Force*)

a) Leopard

Leopard diceritakan sebagai karakter yang berasal dari sebuah keluarga imigran dari Asia ke United States. Karena merupakan keturunan Asia, sering terjadi perlakuan yang berbeda dari beberapa orang disekitarnya.

Karir kemiliteran Leopard berawal saat mendaftar untuk menjadi anggota *U.S Army*, kemudian berhenti setelah mendapatkan pangkat *Sergeant* untuk menjalani kehidupan sebagai warga sipil di tanah kelahirannya. Namun, pada usia 35 tahun pemerintah merekrutnya kembali sebagai anggota CT-Force sebagai prajurit handal dengan kemampuan yang tinggi untuk melawan pemberontak dan teroris.





Gambar 3.4. Posisi karakter tokoh Leopard di dalam game
Sumber: *POINT BLANK online game* (10,05)

1. Penjelasan Mengenai Karakter

   Karakter tokoh Leopard merupakan karakter yang termasuk ke dalam jenis karakter protagonis, yaitu sebagai salah satu tokoh utama yang dipandang baik, dalam hal ini adalah sebagai tokoh yang memerangi kegiatan pemberontakan dan teroris. Karakter tokoh Leopard diciptakan memiliki jiwa patriotis, yaitu dimana saat pemerintah membutuhkan, maka akan selalu siap untuk memberikan bantuan.

- Sikap ekspresif

  Pendiam dan penyabar. Dalam hal cara berbicara hanya dapat diidentifikasikan melalui suara, yaitu melalui kode sandi yang disampaikan melalui radio transmisi. Kode bahasa yang digunakan adalah bahasa Inggris.

2. Bahasa tubuh

   Bahasa tubuh yang ditampilkan satu dengan yang lainnya sama, yaitu sikap siaga dalam sebuah pertempuran. Gerakan-gerakan yang dapat dilakukan adalah berlari, mengendap-endap, jongkok dan melompat.

3. Mimik

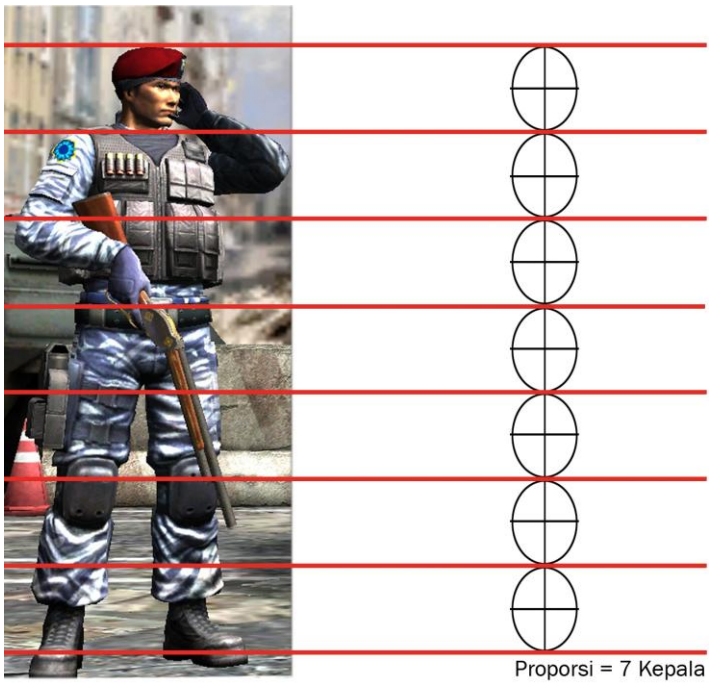
   Dari semua karakter tokoh yang ditampilkan memiliki mimik yang serupa, yaitu bersifat pendiam; tidak banyak ekspresi



Gambar 3.5. Ekspresi karakter tokoh Leopard
sumber; *POINT BLANK online game*

4. Proporsi karakter

Proporsi tertentu digunakan untuk menciptakan tipe sebuah karakter, seperti halnya karakter tokoh Leopard ditampilkan dengan proporsi heroik, yaitu memiliki tubuh yang tinggi, dada yang bidang, serta badan yang tegap. Tinggi badan Leopard mencapai 180 cm yaitu lebih tinggi dibandingkan tinggi badan rata-rata orang Asia pada umumnya.



Gambar 3.6. proporsi tubuh karakter tokoh Leopard
sumber: dokumentasi pribadi

5. *Stereotype*

Penampilan karakter tokoh yang ditampilkan Leopard dapat dipahami yaitu memunculkan sebuah *stereotype* mengenai postur tubuh yang ideal seorang pria, yaitu tinggi, berdada bidang dan tegap.

6. Daya Pikat (attractiveness)

   Dari segi penampilan karakter tokoh Leopard memiliki daya pikat sendiri bagi para pemain. Secara visual karakter ini memiliki bentuk sesuai dengan tokoh yang ingin dimunculkan, Berwajah cakap, berperilaku luhur, bentuk mata yang memiliki sorot mata yang tajam, sikap yang tegap. Dalam hal pakaian, karakter Leopard mengenakan pakaian yang bermotif khas militer serta perlengkapan yang dimunculkan antara lain, *bulletproof vest, primary weapon, secondary weapon, melee,* baret, dan granat.

b) Hide

Hide diceritakan sebagai karakter yang dilahirkan di Inggris, dengan kedua orang tua yang berasal dari Tokyo, Jepang. Karir kemiliteran Hide berawal pada saat menjadi infantri pada *British Army*. Karena memiliki taktikal dan kemampuan yang tinggi serta pengalaman, kemudian direktrut sebagai anggota *CT-Force.*



Gambar 3.7. Posisi karakter tokoh hide di dalam game
Sumber: *POINT BLANK online game* (13,05)

1. Penjelasan Mengenai Karakter

   Karakter tokoh Hide merupakan karakter yang termasuk ke dalam jenis karakter protagonis, yaitu sebagai salah satu tokoh utama yang dipandang baik, dalam hal ini adalah sebagai tokoh yang memerangi kegiatan pemberontakan dan teroris. Karakter tokoh Hide memiliki kepribadian yang keras serta sikap pantang menyerah.

   - Sikap ekspresif

     Merupakan karakter yang pendiam, kaku dan terlihat dingin. Dalam hal cara berbicara hanya dapat diidentifikasikan melalui suara, yaitu melalui kode sandi yang disampaikan melalui radio transmisi. Kode bahasa yang digunakan adalah bahasa inggris.

2. Bahasa tubuh

   Bahasa tubuh yang ditampilkan satu dengan yang lainnya sama, yaitu sikap siaga dalam sebuah pertempuran. Gerakan-gerakan yang dapat dilakukan adalah berlari, mengendap-endap, jongkok dan melompat.

3. Mimik

   Dari semua karakter tokoh yang ditampilkan memiliki mimik yang serupa, yaitu bersifat pendiam; tidak banyak ekspresi



Gambar 3.8. Ekspresi karakter tokoh Hide
Sumber; *POINT BLANK online game*

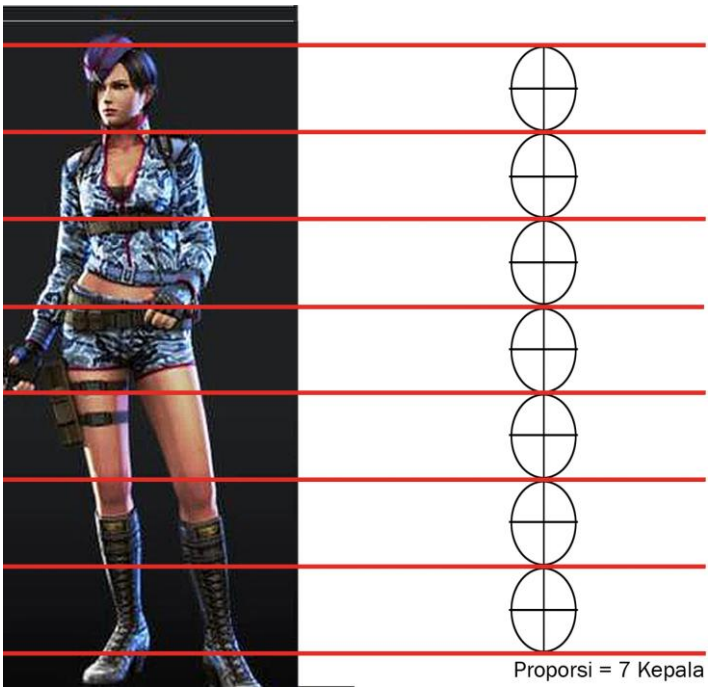
4. Proporsi karakter

   Proporsi tertentu digunakan untuk menciptakan tipe sebuah karakter, seperti halnya karakter tokoh Hide ditampilkan dengan proporsi heroik seorang wanita, yaitu memiliki tubuh yang tinggi dengan kaki yang jenjang, serta tubuh yang langsing layaknya seorang model. Karakter tokoh Hide ditampilkan memiliki tinggi badan 177 cm.

5. *Stereotype*

   Penampilan karakter tokoh yang ditampilkan Hide dapat dipahami yaitu memunculkan sebuah *stereotype*

mengenai tubuh ideal seorang wanita yang tinggi dengan kaki yang jenjang.



Gambar 3.9. proporsi tubuh karakter tokoh Hide
Sumber: dokumentasi pribadi

6. Daya Pikat (*attractiveness*)

Dari segi penampilan karakter tokoh Hide memiliki daya pikat sendiri bagi para pemain. Secara visual karakter ini memiliki bentuk sesuai dengan tokoh yang ingin dimunculkan, bentuk mata yang memiliki sorot mata yang tajam, sikap yang tegap. Karakter tokoh Hide mengenakan pakaian yang minim, yaitu lebih memperlihatkan bentuk tubuhnya. Dalam bentuk pakaian yang dikenakan tidak menyerupai pakaian militer wanita pada umumnya, namun hanya motifnya saja yang mengaplikasikan dari motif khas militer.

Dalam hal yang dimunculkan antara lain, *primary weapon, secondary weapon, melee,* baret, dan granat.

2. Kelompok Free Rebels

Berbeda dengan *CT-Force*, *Free Rebels* adalah sisi yang berlawanan yaitu dari sisi pemberontak. *Free Rebels* merupakan karakter yang diciptakan berdasarkan latar belakang para imigran dari suatu masyarakat yang melakukan berbagai tindak kriminalitas demi mempertahankan hidup. Kelompok ini biasanya tampil "*un-official*" dengan pakaian relatif tidak seragam. Tampil dengan simbol garang dan brutal.

a) D-Fox

D-Fox atau Desert Fox karakter yang berlatar belakang seorang pasukan pemerintah yang kemudian berubah haluan dengan bergabung dengan *Free Rebels* karena ketidakadilan perlakuan terhadapnya. *K*arakter ini diciptakan dari kedua orang tua yang berasal dari Timur Tengah dan Asia.



Gambar 3.10. Posisi karakter tokoh D-Fox di dalam game
Sumber: *POINT BLANK online game* (10,05)

1. Penjelasan Mengenai Karakter

   Karakter tokoh D-Fox merupakan karakter yang termasuk ke dalam jenis karakter antagonis, yaitu karakter yang bertentangan dengan tokoh utama dan menyebabkan konflik. dalam hal ini adalah sebagai tokoh pemberontakan dan teroris yang tidak puas dengan kondisi pemerintahan. Karakter tokoh D-Fox

berjiwa kepemimpinan yang dia dapatkan pada saat bergabung dengan CT-Force.

- Sikap ekspresif

  Merupakan karakter yang diciptakan sebagai seorang pendendam. Dalam hal cara berbicara hanya dapat diidentifikasikan melalui suara, yaitu melalui kode sandi yang disampaikan melalui radio transmisi. Kode bahasa yang digunakan adalah bahasa Inggris.

2. Bahasa tubuh

   Bahasa tubuh yang ditampilkan satu dengan yang lainnya sama, yaitu sikap siaga dalam sebuah pertempuran. Gerakan-gerakan yang dapat dilakukan adalah berlari, mengendap-endap, jongkok dan melompat.

3. Mimik

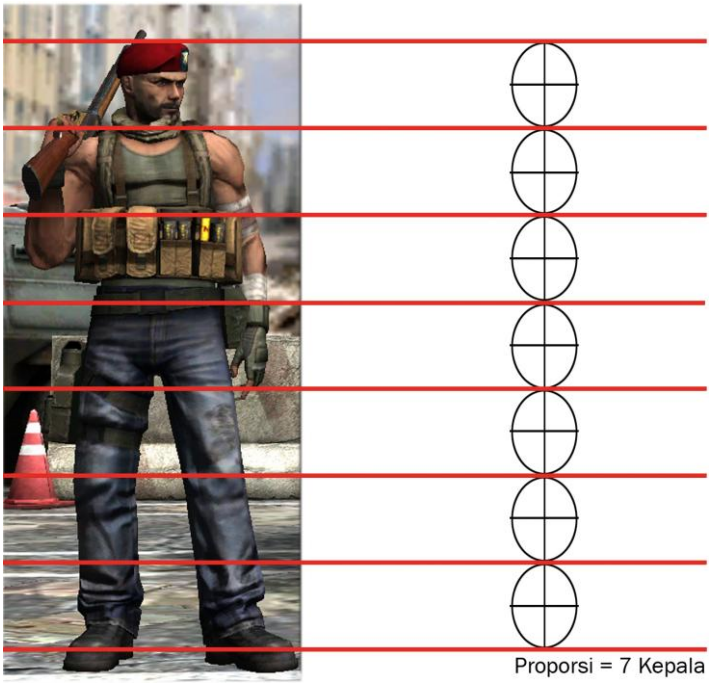
   Dari semua karakter tokoh yang ditampilkan memiliki mimik yang serupa, yaitu bersifat pendiam; tidak banyak ekspresi



Gambar 3.11. Ekspresi karakter tokoh D-Fox
sumber: *POINT BLANK online game*

4. Proporsi karakter

Proporsi tertentu digunakan untuk menciptakan tipe sebuah karakter, seperti halnya karakter tokoh Leopard, karakter tokoh D-Fox juga ditampilkan dengan proporsi heroik. Tinggi badan D-Fox mencapai 180 cm.



Gambar 3.12. proporsi tubuh karakter tokoh D-Fox
sumber: dokumentasi pribadi

5. *Stereotype*

   Karakter D-Fox memunculkan sebuah *stereotype* bahwa tidak semua karakter antagonis adalah jahat, tetapi lebih dikarenakan sebuah keadaan yang menyebabkan perubahan itu terjadi.

6. Daya Pikat (attractiveness)

   Dari segi penampilan karakter tokoh D-Fox memiliki daya pikat sendiri bagi para pemain. Karakter tokoh D-fox digambarkan dengan wajah yang terlihat liar tampil dengan simbol garang dan brutal, sehingga terlihat kejam dan bengis. Karakter D-Fox ditampilkan dengan gender laki-laki dengan mempergunakan seragam layaknya gerilyawan dengan mempergunakan sedikit warna loreng.

b) Viper Red

Viper Red adalah karakter yang diciptakan berasal dari Perancis. Berlatar belakang seorang bodyguard perempuan, membuat dirinya menjadi terbiasa dengan pertarungan dan segala bentuk kekerasan. Viper Red diciptakan dengan gender wanita, yang memiliki kepribadian yang keras. Seperti halnya karakter *Free Rebels* lainnya, karakter ini juga menggunakan pakaian yang relatif tidak seragam.



Gambar 3.13. Posisi karakter tokoh Viper Red di dalam game
Sumber: *POINT BLANK online game* (13,05)

1. Penjelasan Mengenai Karakter

   Karakter tokoh Viper Red merupakan karakter yang termasuk ke dalam jenis karakter antagonis, yaitu karakter yang bertentangan dengan tokoh utama dan menyebabkan konflik. Karakter Viper Red merupakan karakter tokoh yang bersikap keras, dingin, dan kasar karena terbiasa dengan kekerasan.

   - Sikap ekspresif

     Dalam hal cara berbicara hanya dapat diidentifikasikan melalui suara, yaitu melalui kode sandi yang disampaikan melalui radio transmisi. Kode bahasa yang digunakan adalah bahasa inggris.

2. Bahasa tubuh

   Bahasa tubuh yang ditampilkan satu dengan yang lainnya sama, yaitu sikap siaga dalam sebuah pertempuran. Gerakan-gerakan yang dapat dilakukan adalah berlari, mengendap-endap, jongkok dan melompat.

3. Mimik

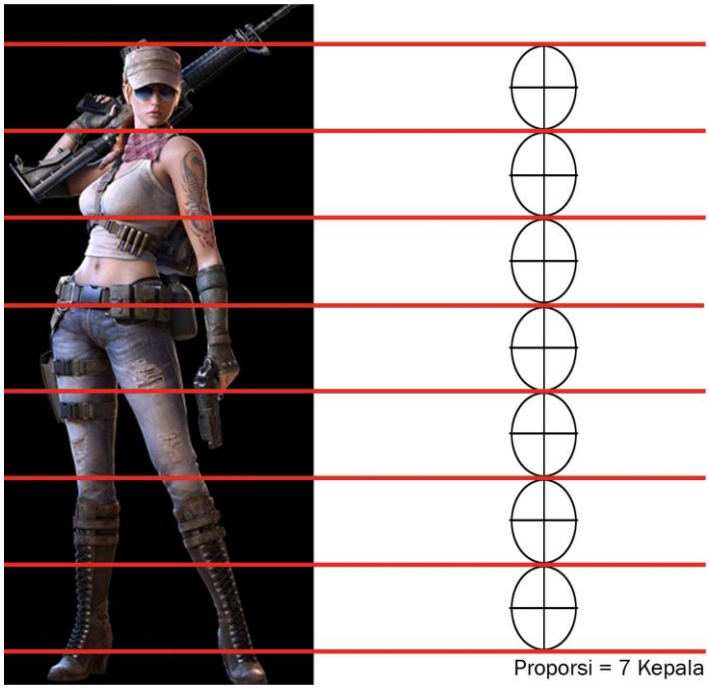
   Dari semua karakter tokoh yang ditampilkan memiliki mimik yang serupa, yaitu bersifat pendiam; tidak banyak ekspresi



Gambar 3.14. Ekspresi karakter tokoh Viper Red
Sumber: *POINT BLANK online game*

4. Proporsi karakter

Proporsi tertentu digunakan untuk menciptakan tipe sebuah karakter, seperti halnya karakter tokoh Hide ditampilkan dengan proporsi heroik seorang wanita, yaitu memiliki tubuh yang tinggi dengan kaki yang jenjang, serta tubuh yang langsing. Karakter tokoh Hide ditampilkan memiliki tinggi badan 178 cm.



Gambar 3.15. proporsi tubuh karakter tokoh Viper Red
Sumber: dokumentasi pribadi

5. *Stereotype*

   Penampilan karakter tokoh yang ditampilkan Viper Red dapat dipahami yaitu memunculkan sebuah s*tereotype* mengenai tubuh ideal seorang wanita yang tinggi dengan kaki yang jenjang dan lansing.

6. Daya Pikat (*attractiveness*)

   Dari segi penampilan karakter tokoh Viper Red memiliki daya pikat sendiri bagi para pemain. Secara visual karakter ini memiliki bentuk sesuai dengan tokoh yang ingin dimunculkan, yaitu dengan mengenakan kacamata hitam, sikap yang tegap. Jika karakter tokoh Hide mengenakan pakaian yang minim, yaitu lebih memperlihatkan bentuk tubuhnya, maka Viper Red lebih tertutup yaitu mengenakan celana panjang Jean's

3.3.2. Senjata dan Perlengkapan

Senjata dan perlengkapan adalah bagian penting dari karakter dan interaktifitas *games.* Setiap jenis senjata memiliki fungsi tersendiri disesuaikan dengan kebutuhan menyerupai dengan fungsi yang sesungguhnya. Selain itu, disematkannya simbol-simbol khas kemiliteran juga tidak luput dari pandangan desainer *games.* Seperti yang dikatakan Piliang (2004, h.46), bahwa dunia simbol biasanya dipahami sebagai wujud yang merepresentasikan

sesuatu dari luar dirinya, yaitu *realitas* atau *dunia.* hubungan antara simbol atau tanda (*sign*) dan dunia realitas bersifat referensial (*referential*), yaitu bahwa tanda merujuk pada realitas yang direpresentasikannya. Sebuah gambar pohon menunjuk pada pohon yang ada di dunia nyata.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, senjata adalah suatu alat yang digunakan untuk melukai, membunuh, atau menghancurkan suatu benda. Senjata dapat digunakan untuk menyerang maupun untuk mempertahankan diri, dan juga untuk mengancam dan melindungi.

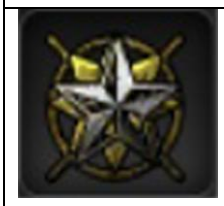
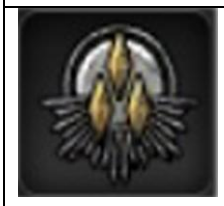
Dalam Point Blank senjata dikategorikan ke dalam 3 (tiga) kelompok yaitu senjata utama (senapan, *shotguns, sub-machine guns* dan *Machine gun*), senjata sekunder (*handguns*) dan pisau. Karakter dalam game ini juga dilengkapi dengan seperangkat alat-alat perang seperti granat, bom asap, dan flashbang. Beberapa senjata memiliki fitur khusus seperti *telescope, silencer*, dan lain-lain.

Point Blank Game mempunyai sistem pangkat, dimana setiap karakter yang telah mencapai tingkat mayor atau lebih tinggi, *headgear* yang digunakan akan berupa Baret berwarna merah dengan logo sesuai dengan senjata yang digunakan.



Gambar 3.16. Baret Merah dalam *Point blank game*
Sumber: *POINT BLANK online game*

Headgear berupa baret yang digunakan tampak sama satu dengan yang lainnya, yang membedakannya yaitu pada saat baret tersebut digunakan, yaitu terletak di logo beret tersebut. Hal ini menandakan sebuah ke khususan sebuah pasukan tempur.

	- Menambah *first shot* - Mengurangi akurasi
	- Menambah *range damage* - Mengurangi *fire speed*
	- Menambah *fire speed* - Mengurangi *weapon reaction*

	- Menambah *weapon reaction* - Mengurangi *range damage*
	- Menambah akurasi - Mengurangi *moving speed*

Tabel 3.1. Logo yang terdapat di Baret Merah
Sumber: *POINT BLANK online game*