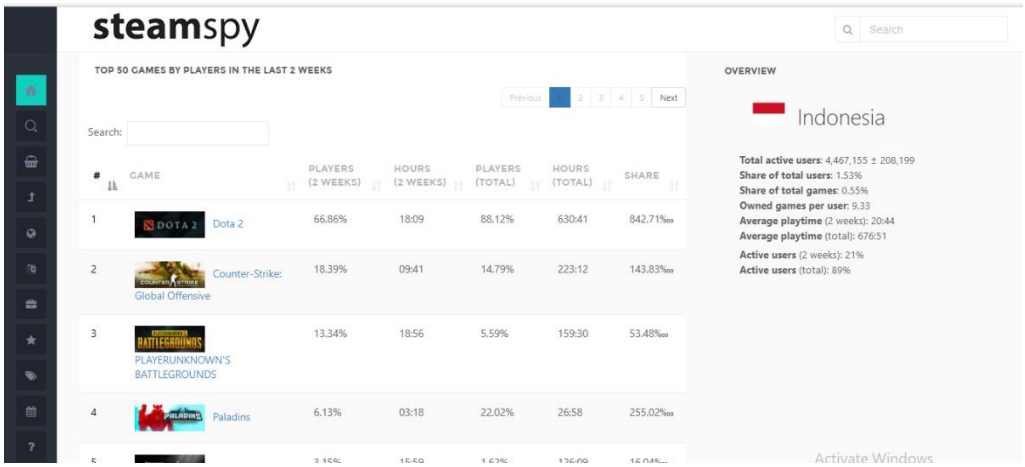
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dari masa ke masa, *video game* mengalami proses perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi digital, sehingga keberadaan *video game* saat ini dapat dikategorikan sebagai peluang bagi para pengembang / perancang *game* dimana semakin hari peminat *game* semakin banyak jumlahnya. Penggemar *game* dewasa ini bukan hanya dari kalangan anak kecil saja, tetapi penggemar *game* justru di dominasi oleh kalangan remaja dan dewasa yang rata-rata kecanduan memainkannya. Permainan Dota 2 yang menarik ditambah desain karakter *game* yang unik membuat *game* tersebut meraih ranking pertama dalam kategori jumlah pemain terbanyak dalam *platform game* Steam. Hal tersebut menarik penulis untuk dilakukannya penelitian tentang kajian desain mengenai karakter desain *Hero* dalam *game* bernama Dota 2.

Penelitian ini sangat bermanfaat karena objek yang akan di teliti merupakan objek desain yang dimainkan oleh khalayak ramai dan tentu diharapkan akan dapat bermanfaat dalam pengembangan bidang desain karakter *game* kedepannya. Gambar berikut merupakan data yang dimuat dalam situs steamspy.com, terlihat bahwa *game* Dota 2 merupakan *game* Steam dengan pemain terbanyak di Indonesia.



Gambar 1.1 Data *Game Steam* Terlaris

Sumber : Dokumentasi Pribadi (www.steamspy.com, diakses: 26 Maret 2018)

Dota 2 merupakan salah satu game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena) online* dengan pengguna / pemain terbanyak di Indonesia. Dota 2 dirancang oleh seorang bernama Icefrog, ditangan Icefrog Dota 2 terus berkembang hingga versi sekarang 7.11 (27 maret 2018). Cara bermain permainan lebih fokus kepada strategi dan kerjasama tim, dan bisa dimainkan sampai 10 orang bersama, dan dibagi menjadi 2 kelompok tim *Radiant*, dan tim *Dire*. Markas tim *Radiant* ada di pojok kiri bawah sementara tim *Dire* di pojok kanan atas peta. masing-masing markas dilindungi oleh tower dan unit-unit yang dikontrol oleh komputer.

Game Dota 2 memiliki 112 karakter *Hero* yang dibagi menjadi 3 jenis sub-kategori *Hero* yaitu, pertama *Hero Strength* (kuat), kedua *Hero Agility* (cepat), dan ketiga *Hero Intelligent* (cerdas). Karakter *Game* merupakan salah satu poin penting dalam *game* Dota 2, karena karakter *game* memiliki peran sentral ketika permainan berlangsung. Ketika permainan berlangsung, peperangan antar *Hero* sering menjadi

tolak ukur / faktor penentu kemenangan tim, sehingga dibutuhkan *Hero* dengan peran sebagai *initiator* dan *durable* yang tangguh. *'Initiator'* merupakan peran *Hero* yang bertugas sebagai inisiator petempuran dengan *Hero* musuh, sementara *'Durable'* merupakan peran *Hero* yang memiliki ketahanan pertempuran paling lama. dari dua *variable* tersebut, Dota 2 memiliki peran *initiator* dan *durable* tertinggi yang dimiliki oleh 3 *Hero Strength* yaitu Axe, Centaur, dan Tidehunter.

Permasalahan disini muncul ketika desain karakter *Hero* Dota 2 tersebut tidak memiliki bentuk anatomi yang sesuai dengan bentuk manusia asli, melainkan memiliki bentuk fantasi yang diadaptasi dari makhluk mitologi atau campuran bentuk lainnya. Ketiga kategori *Hero Strength*, *Agility*, dan *Intelligent* harus memiliki korelasi sifat kemampuan dengan bentuk visualisasi desain pada *Hero*, hal ini tercermin dari bentuk desain karakter dari *Hero* "kuat" yang cenderung bertubuh besar, *Hero* "cepat" yang rata-rata bertubuh normal / kecil, dan *Hero* "cerdas" yang memiliki kemampuan khusus pada senjatanya. Sehingga apakah bentuk dari *Hero* bertipe *Strength* (kuat) memiliki ciri desain karakter khas yang menandakan kemampuan darah yang banyak, sehingga para pemain terbiasa memainkan *Hero Strength* sebagai tameng tim untuk peran menjadi *initiator* dan *durable*.

Tipe *Hero* dengan peran *initiator* dan *durable* tertinggi yaitu Axe, Centaur, dan Tidehunter memiliki ciri-ciri visual beragam yang diambil dari bentuk – bentuk adaptasi campuran bentuk fantasi, hewan, *orc*, *demon*, *angel*, manusia, dan lain-lain, sehingga perancang sebuah karakter desain *game* harus memahami bagaimana membuat karakter desain sesuai dengan karakteristik personal dari studi kajian

Hero Strength Dota 2. *Visual Effect* pada kemampuan *Hero* juga menjadi bagian dari struktur tubuh seorang *Hero,* oleh sebab itu bagaimana visualisasi *skill* yang menjadi pelengkap dalam visualisasi *Hero,* dimana hal tersebut menjadi keunikan dalam *game* bertema fantasi seperti Dota 2. Kemenangan menjadi tujuan utama dalam *match* Dota 2 disamping untuk hiburan semata. Penelitian ini berfokus dalam mengkaji desain *Hero Strength* dengan variabel *initiator* dan *durable* tertinggi serta segala aspek dalam *Hero* tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang di atas, karakter *Hero Strength* Dota 2 dengan variable *initiator* dan *durable* menjadi pokok bahasan. Maka terdapat *point-point* penting yang dapat teridentifikasi, yaitu sebagai berikut:

a. Bagaimana desain bentuk fantasi *Hero strenght* yang berperan *initiator* dan *durable* tertinggi yaitu Axe, Centaur, dan Tidehunter berupa proporsi, warna dominan, senjata, kostum, dan elemen pendukungnya ?
b. Bagaimana ciri desain *effect skill* pada *Hero,* dan dari kemampuan yang dikeluarkan oleh *Hero initiator* dan *durable* tertinggi Dota 2 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Mengetahui visualisasi dari ciri-ciri visual *Hero Strength* peran *initiator* dan *durable* Dota 2 berupa proporsi, warna dominan, senjata, kostum, dan elemen pendukungnya.
b. Mengetahui ciri *visual effect skill* pada *Hero*, dan dari kemampuan yang dikeluarkan oleh *Hero* peran *initiator* dan *durable* tertinggi Dota 2.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terutama dalam bidang keilmuan desain, yaitu:

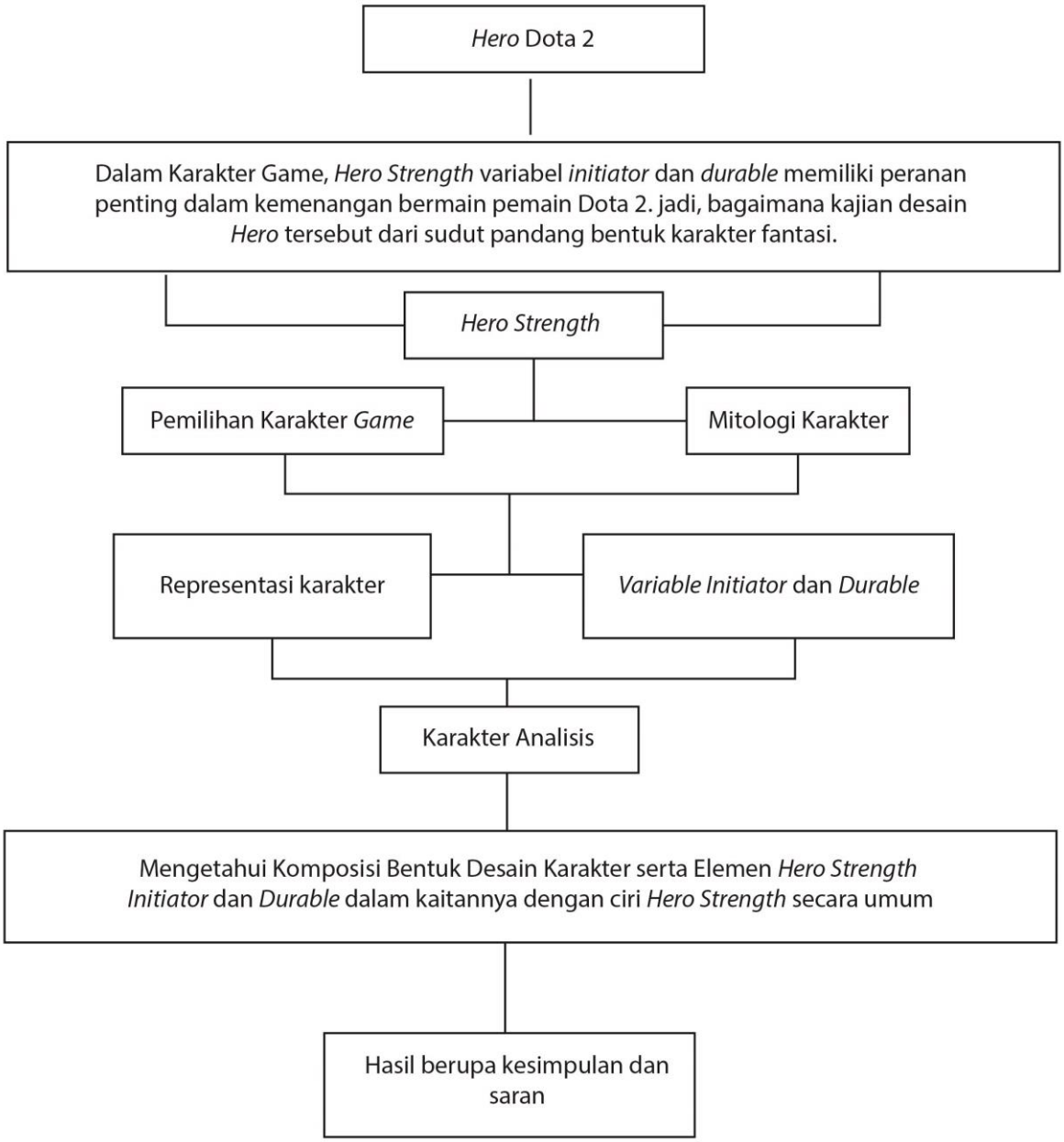
a. Dapat menjadi rujukan keilmuan terhadap *developer game* dalam mendesain sebuah karakter *game* yang ideal, khususnya jenis *Hero* berotot.
b. Menjadi rujukan untuk bidang akademis yang berkaitan dengan topik, objek dan metodologi yang sama.
c. Memberikan pemahaman untuk bidang praktisi atau kepada masyarakat umum, bahwa *game* merupakan hiburan yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, terlebih Dota 2 merupakan *game* platform Steam dengan pemain terbanyak di Indonesia.

1.5 Pembatasan Penelitian

Sadar akan luasnya permasalahan penelitian yang akan diteliti, maka peneliti membuat batasan penelitian yaitu sebagai berikut:

a. Studi kasus yang diteliti *Hero Strength* variabel *initiator* dan *durable* tertinggi dalam *game* Dota 2 yang rilis tanggal 9 Juli 2013. Pemilihan objek penelitian ini berdasarkan pertimbangan bahwa *Hero strength initiator* dan *durable* merupakan representasi kekuatan untuk memulai pertarungan untuk memenangkan pertandingan dalam *game* Dota 2.
b. Penelitian berfokus pada kajian desain bentuk karakter (yang diwakili secara visual) berupa ciri-ciri visual *Hero Strength* yang meliputi kategori desain karakter utama, warna dominan, unsur aksesoris, dimensi, bentuk dan *visual effect* kemampuan *Hero*.
c. Penelitian dibatasi pada bentuk karakter dari desain *Hero* bersangkutan dan tidak mengacu kepada gerakan tubuhnya.
d. Penelitian tidak akan membahas mengenai *game* desain berupa tombol-tombol fungsi penggerak atau lainnya, hanya akan membahas mengenai kajian bentuk *Hero Strength* dengan peran *initiator* dan *durable*.

1.6 Kerangka Penelitian



Bagan I.1 Kerangka Penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan dalam 5 (lima) bab. Adapun sistematika penulisan dari masing-masing bab yaitu sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

   Bab ini menguraikan latar belakang masalah mengenai fenomena atau gejala yang dijadikan topik untuk dikaji yaitu karakter *game*, *Hero* Dota 2 dan pembahasan latar belakang karakter *game* Dota 2 yang akan dikaji ciri-ciri visualnya. Kemudian merumuskannya ke dalam *Hero Strength* Dota 2 yang bertujuan untuk mengetahui mengenai apa saja faktor penyama, faktor pembeda, kenapa dan bagaimana kajian ciri-ciri *visual* desain karakter tersebut sebagai permasalahan yang akan diteliti, menetapkan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai, menentukan batasan dan ruang lingkup penelitian, kerangka penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

   Bab ini berisikan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Menjelaskan metodologi penelitian, memaparkan teori mengenai karakter *game*, pemaparan teori terbagi dalam beberapa bagian. yaitu menguraikan teori desain *game* karakter secara fundamental seperti definisi, anatomi, jenis-jenis, fungsi dan peran. Kemudian pemaparan mengenai sistem permainan sebagai teori yang digunakan dalam membedah objek penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian Karakter Analisis

   Bab ini dimulai dengan membahas mengenai objek penelitian secara khusus, bagaimana sajian visual *Hero Strength* dalam *game* Dota 2 tersebut, kemudian di kelompokan dari setiap karakter yang akan di deskripsikan. Objek penelitian merupakan ciri-ciri visual karakter *game* tampak keseluruhan. Kemudian akan di tentukan sampel *Hero* yaitu dengan *variable initiator* dan *durable* sebagai observasi studi kasus. Tahap ini menjadi acuan bagi tahap berikutnya yaitu tahap *Character Analysis*.

4. Bab IV Analisis Visual *Hero Strength* Dota 2

   Bab ini akan menjelaskan objek yang tengah diteliti. Dimulai dengan memaparkan sampel-sampel yang telah ditentukan di bab sebelumnya, kemudian akan diuraikan secara umum yaitu analisa terhadap perbandingan ciri-ciri visual karakter *Hero Strength* Axe, Centaur, dan Tidehunter dalam *game* Dota 2. Analisa ciri-ciri visual karakter *game Hero Strength* merupakan fondasi yang akan dibedah dengan konsep *Character Analysis Contrapposto* dan *Head-Length* yang dikemukaan oleh Francis Tsai.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

   Bab ini berisi kesimpulan penelitian secara keseluruhan yaitu berupa hasil analisis dan harapan dari tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini.