BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Permainan adalah salah satu kegiatan yang sering dilakukan oleh manusia baik dalam waktu luang maupun sebagai pertandingan. Permainan juga ada berbagai macam dari yang paling dasar yang bisa dimainkan oleh anak – anak sampai permainan yang hanya boleh dimainkan oleh orang dewasa. Dunia permainan menjadi semakin berkembang mengikuti jaman dan manusia mengembangkan permainan sesuai dengan asal tinggal mereka walaupun ada kemiripan satu dan daerah lainya. Video *game* adalah hal yang tidak asing lagi bagi setiap manusia dimana kemajuan teknologi menjadi salah satu pengantar kemajuan jaman. Video *game*pun ada beberapa jenis yaitu permainan yang mengasah otak, permainan berbasis pertualangan, permainan mencari benda tersembunyi, permainan menggunakan senjata, permainan simulasi kehidupan, permainan berbasis horor atau misteri, dan masih banyak lagi jenisnya. Dalam dunia kesehatan ada penjelasan dari beberapa permainan yang memiliki manfaat kesehatan tersendiri. Permainan juga bisa menjadi sebuah ancaman tersendiri dimana setiap pemain bermain terlalu serius dan bahkan terlalu terobsesi pada sebuah permainan tertentu. Namun terlepas dari setiap masalah dan manfaat dari video *game* tetap saja permainan ini mejadi sebuah kegemaran setiap insan.

Setiap permainan video *game* biasanya ada kesamaan dengan kehidupan nyata salah satunya adalah karakter dalam permainan dunia maya. Karakter ini bisa menjadi sebuah bentuk, hewan, dan manusia. Mereka dibuat dalam video *game* dengan tujuan agar pemain dan permainan bisa memiliki perasaan yang sama pada saat dimainkan. Maksudnya pemain bisa merasakan apa yang seakan – akan karakter video *game* rasakan dan biasanya karakter diciptakan dengan tujuan – tujuan tertentu. Karakter dalam video *game* yang dianggap baik adalah biasanya karakter yang bisa memberikan pengalaman yang unik pada pemain saat bermain video *game*. Ini bukan hanya bermanfaat dalam penjualan namun bermanfaat juga pada tingkat kepuasan para pemain dalam memainkan video *game* ini.

Visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat oleh indra penglihatan. Visual media dijadikan sebagai salah satu cara yang cukup tepat dalam menyampaikan beberapa informasi baik tulisan maupun gambar. Seni visual juga sering digunakan sebagai media mengungkapkan perasaan pada jaman dahulu salah satunya adalah media seni lukis atau seni pahat. Permainan video *game*pun menggunakan unsur – unsur seni visual seperti penciptaan arena bermain, penciptaan cuaca dalam permainan, efek – efek khusus dalam permainan, hingga karakter yang bisa dimainkkan oleh pemain. Visual karakterpun biasa digunakan dalam video *game* sebagai salah satu penarik perhatian para pemain. Tentu saja visual karakter dalam video *game* ini ada yang sangat bagus dan ada juga yang buruk namun semua itu tidak terlepas dari apa yang pencipta video *game* rencanakan. Dan proses ini dilakukan bukan hanya dalam waktu yang sebentar namun membutuhkan studi dan percobaan yang berulang – ulang.

Contoh video *game* yang diambil adalah DreadOut**,** dimana karakter utama Linda Melinda ini disebut – sebut sebagai karakter wanita yang cukup sensual bagi sebagian pemain video *game*. Linda sendiri berasal dari permainan berbasis horor yang cukup terkenal pada tahun 2014 tepatnya pada 15 mei. DreadOut diklaim sebagi satu – satunya *game* karya anak bangsa yang berhasil memasuki permainan global dimana pernah dimainkan oleh salah satu Youtuber "pewdiepie*"* dan katanya sebagai salah satu permainan yang menarik karena karakter Linda cukup sensual menurutnya. Adapun beberapa pemain dalam negeri yang pernah memaikan permainan ini yang sependapat dengan pewdiepie bahwa Linda cukup seksi sebagai karakter remaja sekolah menengah atas. Tentu ini bisa dijadikan sebagai masalah mengapa karakter wanita harus memiliki label seksi dalam sebuah bentuk seni visual.

Video *game* DreadOut sendiri adalah permainan dimana karakter utama diharuskan bertahan hidup dan berusaha menyelamatkan teman – temannya. Permainan yang cukup terkenal ini tentu tidak terlepas dari beberapa masalah seperti permaian yang terlalu berat, beeberapa adegan yang kurang memberi emosi pada pemain, dan lain

sebagainya namun permasalahan yang akan dibahas adalah mengapa Linda diciptaan sebegitu sensual dalam permainan ini.

I.2 Identifikasi Masalah

Dalam penjelasan di atas di temukan beberapa masalah yang bisa di bahas lebih lanjut seperti:

a. Visual karakter Linda cukup sensual yang mengakibatkan pemain kurang fokus dalam permainan.
b. Penggambaran sisi sensual pada siswi SMA yang tidak mencerminkan budaya Indonesia.
c. Makna sensual yang masih cukup ambigu bagi sebagian kalangan.

I.3 Rumusan Masalah

Dari pemaparan permasalahan diatas maka permasalahan yang dibahas adalah visualisasi karakter Linda Melinda dalam video *game* DreadOut dan sisi sensualitas karakter tersebut. Bagaimana para pemain DreadOut ini mempersepsikan tentang visual Linda

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan di ambil adalah:

- Linda Melinda karakter utama dari permainan DreadOut yang menggunakan seragam sekolah yang tidak pada umumnya dan cukup sensual bagi sebagaian pemain. Ini berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi.

I.5 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan pada penelitiam ini adalah:

- metode penelitian kualitatif. Penggunan metode penelitian kualitatif ini memiliki tujuan agar fokus dalam mengolah data – data dari objek yang di teliti. Cara riset ini bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dan menggunakan landasan teori yang di manfaatkan sebagai pemandu dalam penelitian. Seperti melakukan pemaparan secara langsung terhadap

karakter Linda dengan menganalisa dari beberapa kesimpulan sementara mengapa Linda dikatagorikan sebagai karakter yang cukup sensual. Mencari beberapa persamaan dengan objek yang serupa pada kehidupan nyata untuk menenukan alasan mengapa Linda dianggap sensual secara visual.

- Metode pengambilan data adalah dengan cara mewawancarai 25 orang yang sudah pernah memainkan permainan DreadOut.
- Observasi secara lagsung dengan memainkan permainan DreadOut ini pada komputer. Dengan tujuan mencari persamaan dari permasalahan yang ditemukan selama wawancara kepada para pemain.
- Waktu dan tempat pengumpulan data dilakukan di Bandung terhitung dari tanggal 17 Januari hingga 10 Febuari 2017.

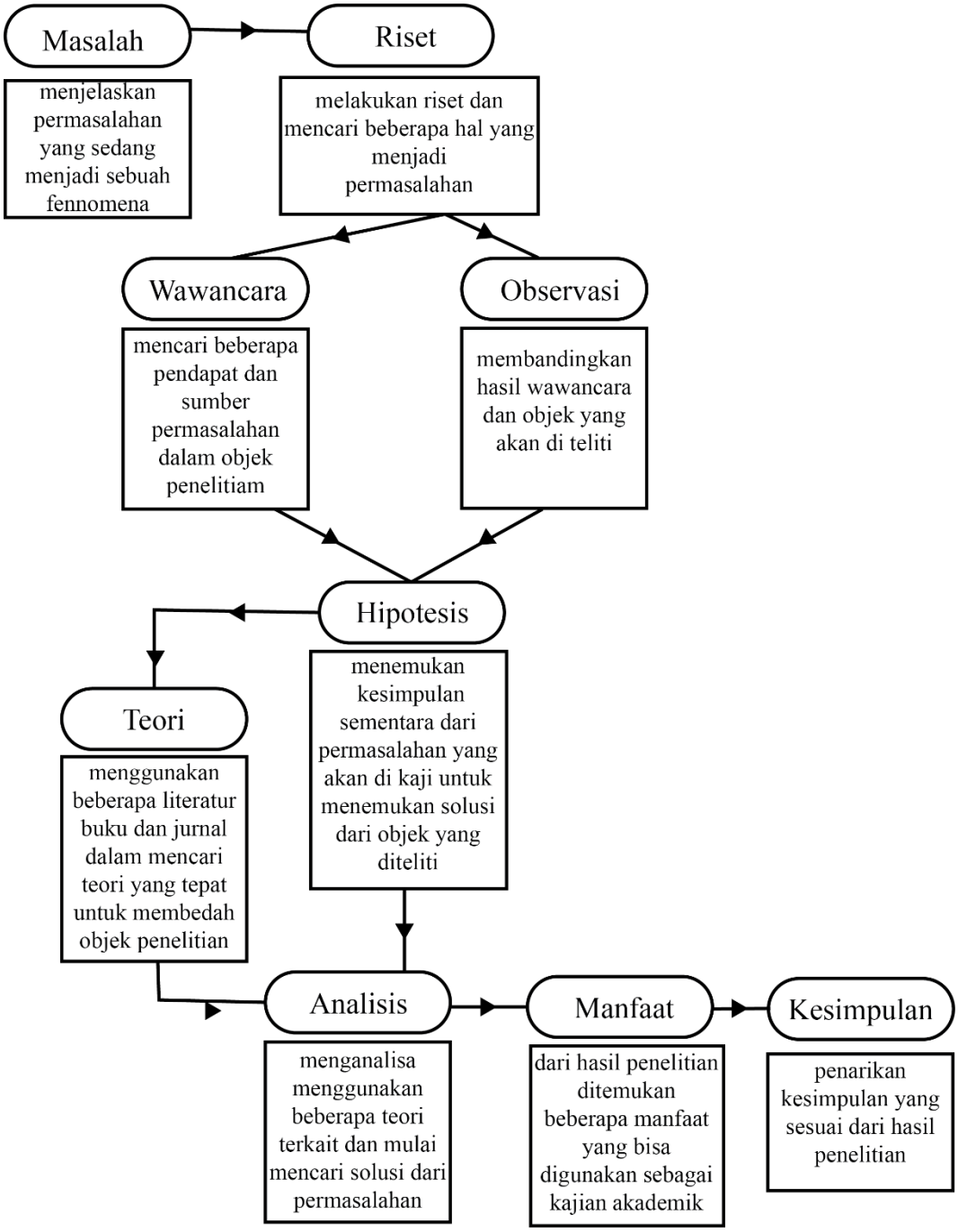
I.6 Tujuan Penelitian

Skripsi ini memiliki tujuan untuk memperdalam wawasan dan pengertian tentang sensualitas dan mencari minimal jawaban yang cukup jelas mengapa karya visual harus memasukan unsur sensual dalam karyanya.

I.7 Manfaat Penelitian

Manfaat dari skripsi ini diharapkan bisa digunakan untuk memahami dan memberikan alasan yang cukup tepat dalam melakukan kajian penciptaan karakter permainan video *game* yang baik.

I.8 Kerangka Berpikir Penelitian



Bagan I.1 bagan alur penelitian

sumber: pribadi 2018

Bagan diatas menjelasan alur yang diguakan selama penelitian dan bertujuan agar tetap fokus dalam mencari hal – hal penting yang bisa diteliti.

I.9 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dijelaskan permasalahan – permasalahan seputar objek yang akan di teliti. Dimulai dari hal – hal mendasar, batasan – batasan masalah, rumusan masalah, hingga manfaat dan tujuan penelitian ini di buat.

BAB II TEORI UTAMA DAN TEORI PENDUKUNG

Pembahasan teori – teori dan pelengkap teori – teori yang akan di gunakan dalam membedah objek yang di teliti. Gagasan ide dan beberapa pendukung gagasan itu sendiri akan di cantumkan dengan tujuan penelitian ini akan tetap dalam jalur yang benar.

BAB III OBJEK PENELITIAN

Pada bagian ini akan di jelaskan berbagaihal terkait objek penelitian yang dimulai dari:

- Profil
- Karakter
- Deskripsi karakter
- Sifat

BAB IV PEMBAHASAN MASALAH

Pada bagian ini akan dijelaskan mengapa objek ini bisa menjadi masalah utama yang sesuai dengan masalah pada bagian awal penelitian. Menggunakan teori utama dan metode penelitin yang sesuai agar bisa membahas permasalahan secara langsung.

BAB V KESIMPULAN

Pada bagian ini hanya tercntum beberapa kesimpulan dari hasil pembahasan – pembahasan sebelumnya.