BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Di sebagian bangsa atau Negara, biasanya memiliki cerita rakyat yang sangat beraneka ragam. Sebagian cerita rakyat mengandung unsur mitos. "Mitos merupakan salah satu jenis cerita prosa rakyat, disamping legenda dan dongeng" (Dananjaya, 1991: 50). Mitos biasanya mengandung cerita mengenai asal-usul alam semesta, dewa-dewa, dan segala sesuatu yang supranatural. Makhluk-makhluk yang ada pada cerita mitos sering dikenal sebagai makhluk mitologi. Pada zaman sekarang internet merupakan kebutuhan bagi manusia. segala sesuatu sudah dimudahkan dengan adanya internet. Internet tidak hanya untuk menghubungkan seseorang dengan orang lain, tetapi juga sebagai sarana hiburan. Salah satunya melalui *game online. Game* DoTA2 merupakan salah satu *game online* strategi yang terkenal dan banyak peminatnya pada zaman sekarang. "*Every day, millions of players worldwide enter battle as one of over a hundred* DoTA *heroes."* (Valve, 2013). Dengan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap harinya hampir satu juta pemain yang masuk ke dalam *game* DoTA2. Karakter yang ada di *game* DoTA2 ini sebagian menyerupai makhluk mitologi dari berbagai Negara dan kepercayaan.



Gambar I.1 Karakter *DoTA2* Medusa

Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Game DoTA2 memiliki karakter dengan berbagai mitos yang ada. Di dalam permainan tersebut, sebagian karakter yang ada diambil dari cerita-cerita makhluk

mitologi. Makhluk mitologi adalah makhluk hidup yang keberadaannya masih belum dapat dipastikan kebenarannya secara ilmu pengetahuan, seperti keberadaan para dewa dan makhluk-makhluk yang hidup pada zaman dahulu. Pada sebagian visualisasi karakter *Game* DoTA*2* memiliki persamaan dan perbedaan dengan karakter makhluk mitologi. Perbedaan yang terdapat pada karakter tersebut diantaranya perbedaan secara visual. Hal ini dapat menyebabkan para *player* salah persepsi tentang makhluk mitologi Yunani.

Harusnya para *player* dapat memahami perbedaan antara karakter *game* DoTA2 dan makhluk mitologi secara visual. *Player* juga seharusnya memahami bahwa karakter pada *game* DoTA2 yang menyerupai makhluk mitologi merupakan pengembangan visual karakter.

Penelitian ini sangat penting untuk dibahas dikarenakan dapat mengkaji adanya perbedaan visual cerita makhluk mitologi dengan yang ada pada *game* DoTA2*,* dan dapat mengetahui sejauh mana distorsi visual karakter *Game* DoTA2 apabila dibandingkan dengan makhluk mitologi.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifiksikan masalah sebagai berikut:

- Adanya distorsi visual antara penggambarannya karakter pada *game* dengan karakter makhluk mitologi Yunani pada umumnya dapat memungkinkan terjadinya kesalahan persepsi.
- Adanya ketidakpahaman pemain terhadap karakter yang dimainkannya sehingga dapat menyebabkan kesalahpahaman akan visualisasi karakter makhluk mitologi.

I.3 Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa saja unsur-unsur persamaan dan perbedaan yang terdapat pada visual karakter versi *Game* DoTA2 dengan makhluk mitologi Yunani umumnya?

2. Bagaimana perbedaan antara karakter *game* DoTA2 dan makhluk mitologi Yunani dalam persepsi pemain DoTA2 akan pemahaman cerita mitos pada umumnya?

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan dari sisi objek dibatasi pada unsur visual karakter *game* DoTA2 mulai dari bagian kepala, wajah, bentuk tubuh, dan atribut yang digunakanya. Karakter *game* DoTA2 yang diteliti dikhususkan kepada karakter yang menyerupai makhluk mitologi Yunani, dikarenakan dari segi kuantitas karakter makhluk mitologi Yunani lebih mendominasi. Permasalahan juga difokuskan kepada pemahaman *player* terhadap karakter *game* DoTA2 dengan makhluk mitologi.

I.5 Metode Penelitian

Pada penelitian komparatif makhluk mitologi di *game* DoTA2, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif komparatif. Menurut Sugiyono pada bukunya penelitian komparatif merupakan penelitian yang membandingkan satu variabel atau lebih dengan variabel lainya. Metode penelitian komparatif digunakan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan yang terdapat pada visualisasi karakter versi *game* DoTA2 dengan visualisasi karakter versi makhluk mitologi pada umumnya. Pada penelitian komparatif memiliki tahapan-tahapan, seperti:

1. Menentukan masalah penelitian pada rumusan masalah.
2. Menentukan kelompok karakter *game* DoTA2 yang akan diteliti.
3. Memisahkan unsur-unsur visual yang terdapat pada karakter *game* DoTA2.
4. Mengumpulkan informasi sebagai bahan pembanding antara karakter *game* DoTA2 dengan makhluk mitologi dalam bentuk visual maupun narasi.
5. Membandingkan persamaan dan perbedaan yang terdapat pada karakter *game* DoTA2 dengan karakter makhluk mitologi.
6. Mengumpulkan data dari dampak perbedaan antara karakter *game* DoTA2 dan makhluk mitologi terhadap persepsi pemain.

7. Membuat kesimpulan dari persamaan dan perbedaan visualisasi karakter serta dampak pada *player* akan adanya perbedaan tersebut.

Studi literatur digunakan sebagai metode pengumpulan data. Studi literatur merupakan pencarian data-data terkait penelitian menggunakan buku dan artikel.

I.5.1 Teknik Pengambilan Data

Studi pustaka merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk pengambilan data, seperti mengambil buku karangan Ratna (2010) yang berjudul "Metodologi Penelitian dengan tujuan untuk mengetahui cara melakukan penelitian komparatif".

- Tinjauan Pustaka

Adapun buku-buku yang diambil untuk mengumpulkan data tentang mitos dan makhluk mitologi adalah buku berjudul "Folkor Indonesia" yang dikarang oleh Dananjaya (1997) untuk mengetahui pengertian mitos, legenda dan juga dongeng. Buku yang dikarang oleh Berens (2010) dengan judul "Kumpulan Mitologi dan Legenda, Yunani & Romawi" sebagai sumber beberapa penjelasan akan makhluk mitologi yang berasal dari Yunani dan Romawi. Buku berjudul "Mitologi Dunia", Mitos-mitos yang Terkenal yang Dipercaya Masyarakat Penjuru Dunia yang dikarang oleh Revaldo (2017) untuk mendapatkan informasi beberapa makhluk mitologi dunia.

Adapun artikel yang dikarang oleh Wibowo (2017) dengan judul "Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit kamu?" untuk mendapatkan sumber informasi mengenai beberapa macam *game* dan juga genrenya.

- Data Wawancara

Wawancara juga digunakan kepada para pemain *game* DoTA2 untuk mengetahui dampak perbedaan antara karakter *game* DoTA2 dan makhluk mitologi. Adapun yang dijadikan narasumber untuk mengetahui dampak pada distorsi visualisasi karakter DoTA2 adalah kepada pemain profesional atau pemain lama dan pemain baru. Agar dapat mengetahui sejauh mana

pengetahuan pemain akan perbedaan karakter makhluk mitologi Yunani dan karakter yang menyerupai makhluk mitologi dalam *game* DoTA2.

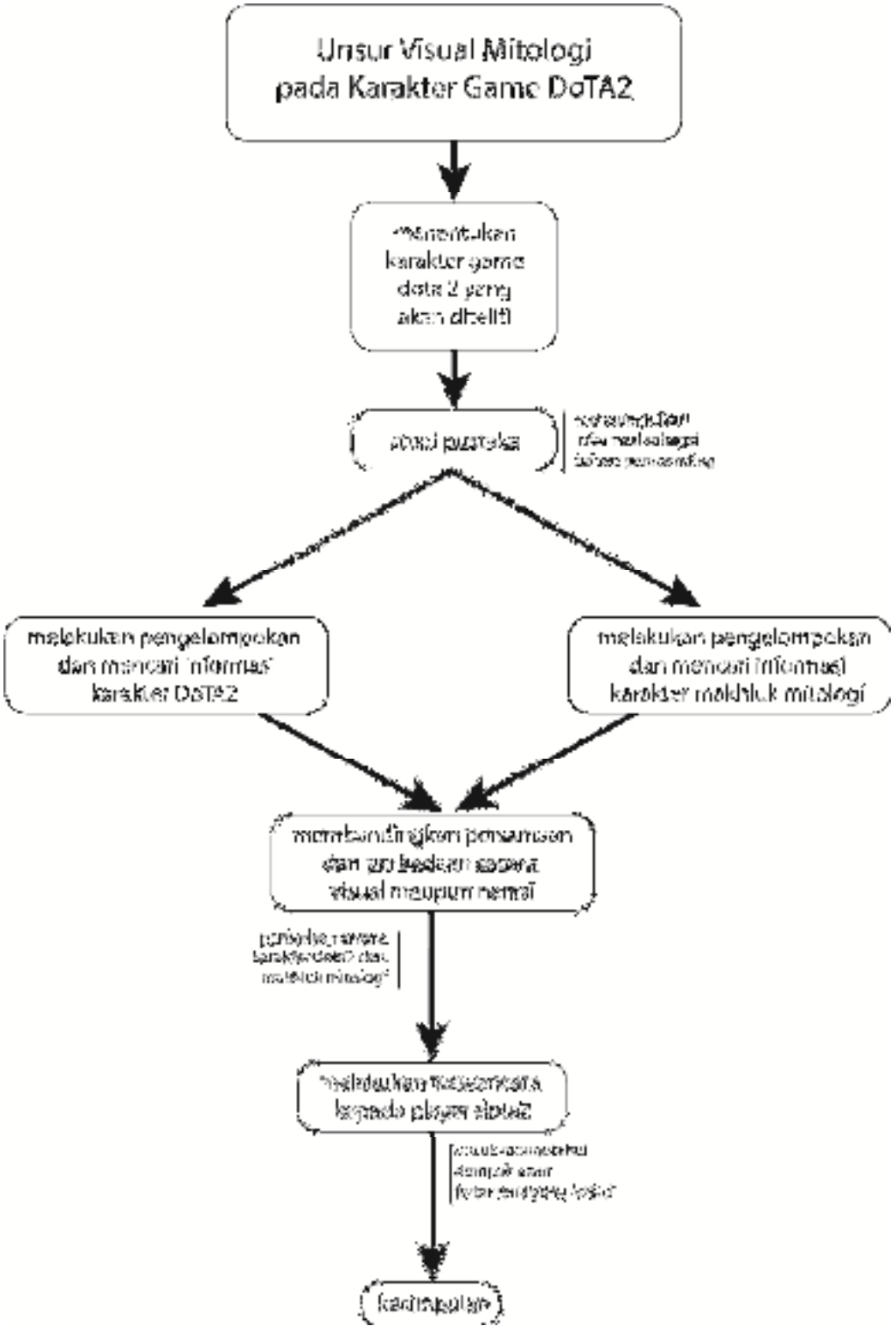
I.6 Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengkomparasikan antara karakter *game* DoTA2 dengan makhluk mitologi, dengan tujuan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan visualisasi karakter pada *game* DoTA2, untuk mengetahui seberapa banyak distorsi visual yang terdapat pada karaktaer DoTA2. Mengetahui perbedaan antara karakter dalam *game* DoTA2 dan makhluk mitologi dalam persepsi pemain. Untuk mengetahui seberapa banyak distorsi visual yang terdapat pada karaktaer DoTA2. Agar pemain tidak salah persepsi akan visualisasi karakter makhluk mitologi yang sesungguhnya dengan adanya distorsi visual pada karakter DoTA2.

I.7 Manfaat Penelitian

a. Untuk Bidang Akademik
    1. Menjadi sumber pustaka terkait visualisasi karakter *game*, khususnya karakter dengan latar belakang mitologi.
    2. Dapat menjadi referensi dalam pembuatan karakter *game*.
b. Untuk Praktisi
    1. Berguna untuk para pengembang *game* dalam menjadikan acuan membuat karakter *game*.
    2. Dapat menjadi rekomendasi dalam pembuatan visualisasi karakter *game.*

I.8 Bagan Berfikir



Gambar I.2 Bagan Berfikir

Sumber: Dokumen pribadi (2018)

I.9 Sistematika Penelitian

Pada penelitian skripsi ini disajikan dalam beberapa bab dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan

Merupakan uraian permasalahan sebagai acuan untuk melaksanakan penelitian, mulai dari mengetahui latar belakang dari mitologi dan *game* DoTA2, mengidentifikasikan masalah yang terdapat pada karakter *game* DoTA2, rumusan masalah yang menjadi acuan penelitian, batasan masalah dari objek dan subjek penelitian, metode yang digunakan untuk melakukan penelitian, tujuan dan manfaatnya, dan bagan berfikir untuk melakukan penelitian.

Bab II. Pengertian Dasar Objek Mitologi, *Videogame,* Pemain

Berisi pembahasan tentang pengertian dari objek dasar kajian penelitian seperti pengertian pemain, *videogame,* mitos dan mitologi.

Bab III. Pengenalan *Videogame* DoTA2*,* Cara Bermain DoTA2, dan Observasi Karakter.

Merupakan uraian pengertian mengenai *videogame* DoTA2, elemen yang terdapat pada *videogame* tersebut dan cara bermain.

Bab IV. Pembahasan Penelitian

Merupakan pelaksanaan penelitian yang mencari persamaan dan perbedaan yang terdapat pada visualisasi karakter makhluk mitologi dan karakter *videogame* DoTA2. Untuk mencari distorsi visual dan dampak adanya distorsi tersebut bagi pemain DoTA2.

Bab V. Kesimpulan

Merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan keseluruhan dari penelitian.