BAB II. PENGERTIAN DASAR OBJEK KAJIAN MITOLOGI, *VIDEOGAME*, DAN PEMAIN

II.1 Mitologi

Di sebagian bangsa dan negara memiliki berbagai macam cerita rakyat atau *folkor,* cerita-cerita tersebut biasanya di sebut sebagai cerita mitos. Mitologi merupakan sebuah ilmu yang membahas tentang cerita-cerita mitos. Definisi dari mitologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2017) adalah "ilmu tentang bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan". Istilah mitologi muncul ketika cerita-cerita mitos menjadi perbincangan yang menarik, dan menjadi sebuah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan para dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan. Mitologi dapat juga diartikan sebagai kumpulan cerita-cerita rakyat dan dongeng, mengandung kehidupan para dewa dan makhluk-makhluk yang hidup pada zaman dahulu yang telah dibukukan. Makhluk mitologi sangat beraneka ragam, hampir setiap bangsa dan negara memiliki beraneka ragam cerita atau dongeng yang menceritakan tentang makhluk mitologi.



Gambar II.1 contoh makhluk mitologi
Sumber: https://4.bp.blogspot.com/-XwrFz3ujhl4/VvP2fSkT4WI/AAAAAAAADyo/BDjugRRoCOMRRv0fXKeiPsvLTlPNF8UyA/s1600/Makhluk-Mitologi-Cantik.jpg
(Diakses pada 12/04/2018)

II.1.1 Mitos

Pada umunya mitos itu merupakan sesuatu yang kebenarannya masih diragukan atau belum pasti. Mitos merupakan cerita-cerita kepercayaan pada zaman dahulu yang sering terjadi pada bangsa Yunani. “Yunani meyakini sesuatu yang belum dapat dibuktikan secara ilmiah. Hal itulah yang disebut dengan mitos” (Revaldo, 2017). Cerita-cerita yang terdapat pada bangsa Yunani sangat beraneka ragam, dan kebenarannya masih diragukan atau tidak dapat dipastikan. Cerita-cerita ini hanya menjadi sebuah kepercayaan yang ada pada bangsa Yunani. Walaupun cerita mitos tersebut tidak dapat dipastikan kebenarannya, bangsa Yunani masih meyakininya dan tetap mempercayai keberadaan cerita tesebut.



Gambar II.2 cerita mitos
Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/
6c/Niobe_JacquesLouisDavid_1772_Dallas_Museum_of_Art.jpg
(Diakses pada 12/04/2018)

II.2 *Videogame*

“Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan” (Schell, 2008). Permainan atau dalam bahasa inggris biasa disebut sebagai *game.* Menurut Guguh pada penelitiannya, Permainan diambil dari kata mainan dengan arti sebuah objek yang dapat dimainkan dan dapat menjadi hiburan. Sebuah hiburan akan menciptakan kesenangan kepada yang memainkannya. Setelah berkembangnya teknologi, permainan tidak hanya dilakukan secara nyata namun juga dapat dilakukan secara *virtual* dengan menggunakan teknologi yang ada seperti telefon genggam, komputer, ataupun konsol *game.*



Gambar II.3 *Videogame*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Dari pernyataan di atas *game* merupakan sebuah hiburan yang dapat dimainkan secara bersamaan ataupun sendiri. Sebuah permainan merupakan sebuah kompetisi yang memiliki peraturan, membuat para pemain akan diharuskan mengikuti aturan dan memenangkan permainan.

Game merupakan sesuatu yang memberikan sebuah hiburan dengan mengaplikasikannya menggunakan grafis, suara dan gerakan. Pada dasarnya *game* memberikan suatu hiburan kepada yang memainkannya namun pada *videogame* pemain akan diberikan hiburan tambahan berupa grafis yang menarik dan ditambah efek suara yang menyesuaikan situasi dalam *videogame.* Jadi hubungan antara grafis, suara dan hiburan mendukung satu dengan yang lain sehingga dapat menjadi suatu hiburan kepada yang memainkannya. Pada saat ini istilah *videogame* jarang digunakan dikarenakan pada umumnya pemain lebih sering menggunakan istilah *game,* lebih singkat dan mudah dipahami.

II.2.1 Jenis-jenis dan Genre *Game*

Pada saat ini telah muncul berbagai macam jenis *videogame* yang beraneka ragam, mulai dari cara bermain, peraturan, dan tujuan *videogame* tersebut. Adanya *videogame* yang beraneka ragam ini, maka dikelompokkan menjadi beberapa macam, seperti RPG, FPS, MOBA, dan lain-lain. Menurut Wibowo (2017) pada artikelnya *videogame* memiliki 4 jenis dan 11 genre *videogame.*

1. Jenis-jenis *Game*
    a. PC *Game*

        Jenis *videogame* ini seperti namanya merupakan *videogame* yang dimainkan dengan menggunakan *personal computer*. Pemain

menggunakan *keyboard* dan *mouse* untuk memainkan *videogame*. Pemain juga dapat menggunakan *stick analog* pada *personal computer*.



Gambar II.4 PC *videogame player*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

b. *Console Game*

Videogame yang dapat dimainkan pada *console videogame* sangat terbatas dan harus menyesuaikan dengan *console* yang ada. *Console* merupakan sebuah perangkat yang disambungkan kepada layar menggunakan kabel.



Gambar II.5 X box

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

c. *Handheld Game*

Handheld game merupakan sebuah perangkat yang hampir sama dengan *console game,* namun lebih praktis dikarenakan perangkat ini tidak harus disambungkan kepada sebuah layar dan dapat dibawa kemana saja.



Gambar II.6 Nitendo Switch
Sumber: http://www.bbc.co.uk/
(Diakses pada 12/04/2018)

d. *Mobile Game*

Jenis *videogame* ini sangat praktis dan mudah dibawa kemana saja, dikarenakan perangkat *mobile* atau telefon genggam merupakan perangkat yang dibutuhkan dan dimiliki oleh hampir setiap orang. Hal ini dapat mempermudah pemain untuk memainkan permainan yang disukai dimana saja tanpa harus membeli perangkat tambahan.



Gambar II.7 *mobile videogame*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

2. Genre *Game*

a. *Action Game*

Videogame bergenre ini merupakan permainan yang sangat mengutamakan keterampilan, ketangkasan dan reaksi cepat pemain. Hal tersebut sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan. "jenis *videogame* ini merupakan *videogame* paling awal sebelum hadirnya genre-genre lain seperti *fighting videogame* hingga *first person shooter*" (Wibowo, 2017).



Gambar II.8 God of War
Sumber: https://www.pinterest.co.uk/
(Diakses pada 12/04/2018)

b. *Fighting Game*

Fighting videogame dapat diartikan sebagai permainan yang berisi pertarungan. Pada *videogame* ini pemain akan dipertemukan dengan pemain lain dalam sebuah arena untuk melakukan pertarungan satu lawan satu.



Gambar II.9 Takken
Sumber: https://www.laptopmag.com/
(Diakses pada 12/04/2018)

c. *First Person Shooter* (FPS)

Videogame bergenre ini merupakan *videogame* dengan sudut pandang dari seseorang, yang membuat para pemain seperti berada didalam *videogame* tersebut. Pada umumnya genre ini hanya menampilkan tangan dan senjata pada layar. Seperti namanya *first person shooter* mengambil sudut pandang orang pertama.



Gambar II.10 Point Blank
Sumber: http://maxwellatsea.com/
(Diakses pada 12/04/2018)

d. *Third Person Shooter* (TPS)

Videogame yang menggunakan TPS hampir sama dengan FPS, namun yang membedakan, pada genre ini tampilan avatar pemain terlihat pada layar karena sudut pandang kamera berada dibelakang avatar pemain.



Gambar II.11 Rules of Survival
Sumber: https://playroider.com
(Diakses pada 12/04/2018)

e. *Real Time Strategy* (RTS)

Genre ini memiliki cara bermain yang unik dikarenakan pemain tidak menggunakan satu karakter tetapi pemain memperhatikan seluruh elemen yang ada pada *videogame* tersebut, seperti pasukan perang, gedung dan sumber daya yang dapat membangun sebuah kerajaan. Pada genre *videogame* ini, pemain akan menjadi pemimpin untuk memperkuat kerajaan dan dapat mengambil alih kerajaan lain.



Gambar II.12 Clash of Clans
Sumber: https://gaming.stackexchange.com/
(Diakses pada 12/04/2018)

f. *Role Playing Game* (RPG)

Pada awal *videogame* ini pemain akan diminta untuk memilih dan membuat avatar pemain. *Videogame* ini pada umumnya berjangka panjang, karena setiap perjalanan memiliki misi tertentu. Selain sebagai hiburan, *videogame* bergenre ini dapat bersosialisasi dengan teman baru.



Gambar II.13 Dragon Nest
Sumber: https://www.youtube.com
(Diakses pada 12/04/2018)

g. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

Genre ini merupakan gabungan antara RTS dan RPG. Cara bermain menyerupai RTS yang mengutamakan strategi tim untuk menghancurkan kerajaan lawan, namun dalam *videogame* ini pemain tidak harus memperhatikan seluruh elemen yang ada, cukup dengan menggunakan 1 karakter seperti pada *videogame* bergenre RPG. Dalam *videogame* ini juga pemain dapat bersosialisasi dengan pemain lain.



Gambar II.14 Mobile Legend
Sumber: https://techno.okezone.com/
(Diakses pada 12/04/2018)

h. *Adventure*

Videogame yang termasuk pada genre ini, memiliki cara bermain dengan jalan cerita yang sangat panjang. Di setiap perjalanan akan mendapatkan misi dan tantangan untuk meningkatkan kemampuan pemain. Pada umumnya *videogame* ini diambil dari cerita film yang terkenal.



Gambar II.15 Tomb Rider
Sumber: https://www.xbox.com
(Diakses pada 12/04/2018)

i. Simulasi

Pada *videogame* ini pemain akan mencoba melakukan sesuatu yang baru. Dapat berupa simulasi menjadi seseorang di dunia virtual, dapat juga menjadi supir bis, dan lain-lain. Definisi dari simulasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2018) adalah metode pelatihan yang meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya.



Gambar II.16 The Sims
Sumber: http://ramblingfoxreviews.blogspot.co.id
(Diakses pada 12/04/2018)

j. *Sport game*

Seperti namanya *sport videogame* merupakan permainan yang bergenre olahraga. *Videogame* ini digemari oleh para pecinta olahraga khususnya olahraga sepak bola karena permainan ini menyerupai olahraga asli. Dalam *videogame* ini pemain melakukan pertandingan olahraga secara virtual.



Gambar II.17 FIFA 13
Sumber: https://www.youtube.com/
(Diakses pada 12/04/2018)

k. *Racing game*

Racing videogame merupakan permainan kompetisi perlombaan dalam bentuk virtual. *Videogame* ini memiliki cara bermain yang mengandalkan ketangkasan pemain dalam mengemudi.



Gambar II.18 Need for Speed
Sumber: https://www.neogaf.com
(Diakses pada 12/04/2018)

II.3 Pemain *Videogame (gamers)*

Pemain merupakan orang yang terlibat dalam sebuah permainan. Pemain pada sebuah permainan atau *videogame* dibagi menjadi 2 macam yaitu manusia dan juga *bot.* Pemain dalam bentuk manusia dapat mengendalikan *avatar* atau karakter yang dimainkan pada sebuah *videogame,* sedangkan *bot* secara otomatis dikendalikan oleh komputer. “Pemain terdiri dari dua orang atau lebih dalam situasi yang dihasilkan dari aksi para individu tersebut.” (Carmicheal, 2005). Pada setiap *videogame* terdapat beberapa pilihan untuk memilih jumlah pemain yang akan bermain pada *videogame* tersebut, seperti *single player* atau *multiplayer.* Pada *single player* pemain akan dipertemukan dengan pemain lain secara acak sebagai satu tim untuk melawan tim lain atau pemain akan melawan satu lawan satu dengan pemain lain ataupun *bot.* Sedangkan *multiplayer* menyangkut banyak individu. Dapat berupa saling berkompetisi ataupun menjadi satu tim untuk melawan tim lain.



Gambar II.19 Pemain *videogame online*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pada *videogame* DoTA2 melibatkan 10 orang pemain yang dibagi menjadi 2 tim. Pemain akan bermain bersama tim untuk melawan tim lain yang dapat berupa manusia ataupun *bot.* setiap tim beranggotakan 5 pemain. Setiap individu dapat memilih satu karakter *hero* sebagai *avatar* yang akan dimainkan selama permainan berlangsung.

II.4 Karakter

Karakter merupakan suatu sifat yang mewakili seseorang. Defenisi karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2018) sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain; tabiat, watak. Karakter merupakan ciri-ciri khusus yang dapat menjadi perbedaan antara satu dengan yang lain. Pada umumnya setiap orang memiliki sifat-sifat yang berbeda dengan orang lain. Arti karakter dalam *videogame* adalah "wakil pemain didunia *videogame* yang dirancang memiliki nama, kepribadian, emosi, memiliki kemampuan berkomunikasi, sehingga dipercaya sebagai aktor sosial."(Bartle, 2003). Karakter yang terdapat pada *videogame* merupakan makhluk hidup yang dirancang memiliki ciri-ciri khusus yang berbeda-beda sehingga pemain dapat mudah mengetahui setiap karakter yang ada pada *videogame* tersebut.