

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

*Video game* merupakan permainan yang ditampilkan dengan menggunakan layar kaca dengan menggunakan bantuan teknologi. *Video game* sangat populer pada anak – anak dan remaja, bahkan usia dewasa pun *video game* sudah tidak asing lagi. Menurut Esposito (2005) *video game* adalah permainan yang dimainkan berkat bantuan perangkat *audiovisual* dan dapat didasarkan pada sebuah cerita. setiap *video game* memiliki keunikannya tersendiri terutama pada desain karakter. Desain karakter pada *video game* pasti berbeda – beda dikarenakan perbedaan pada inti cerita dan pesan yang ingin disampaikan kepada pemain, sehingga desain karakter akan ikut menyesuaikan. Contohnya pada *game* yang memiliki tema *horror*, sehingga desain karakternya pun akan memiliki kesan yang seram dan menjijikan.

Menurut Deguzman (2021) desain karakter adalah penciptaan sebuah estetika, kepribadian, dan penampilan visual secara keseluruhan pada sebuah karakter. Karakter tersebut digunakan sebagai sarana untuk desainer bercerita dengan melalui aspek seperti palet warna, postur, dan detail – detail yang dibuat untuk alasan tertentu. Maka dari itu desain karakter dapat mencerminkan sifat karakter seperti yang disampaikan di cerita, contohnya jika sifat karakter tersebut misterius maka memiliki postur tubuh yang tinggi, memakai pakaian yang tertutup, dan memiliki sebuah penutup muka untuk menyembunyikan identitasnya. Maka dari itu *video game* yang menarik untuk dibahas terkait desain karakter bos antagonis yang terdapat di dalamnya adalah *video game Cry of Fear*. *Cry of Fear* adalah *game indie horror* yang mengandung unsur psikologis yang dikembangkan pada tahun 2008 oleh sebuah tim *developer* Team Psykallar yang dipimpin oleh Andreas Ronnberg dan wakilnya James Marchant. *Video game Cry of Fear* cukup populer pada tahun 2012 dikarenakan *genre horror* merupakan *genre* yang sedang populer pada tahun tersebut terutama pada *video game*, sehingga *Cry of Fear* memenangkan beberapa penghargaan seperti *Community Award* dan *Best Single Player*.

*Video game Cry of Fear* memiliki 6 boss utama yang memiliki nama berbeda – beda yaitu Sawyer, Mace, Carcass, Doctor Purnell, Book Simon, dan Sick Simon. Menurut Orion (2016) *Cry of Fear* memiliki desain karakter yang sangat baik dengan memainkan unsur keabromalan sehingga memberikan kesan yang seram kepada pemain, sehingga hal tersebut cukup menarik untuk dilakukan sebuah penelitian untuk dapat menganalisis dan mendalami desain karakter tersebut secara deskriptif agar dapat dijadikan sebuah referensi dalam melakukan analisis karakter dan saat merancang sebuah desain karakter.

Penelitian mengenai analisis karakter pernah dilakukan oleh Aryani, I., D. pada tahun 2013 yang berjudul *Tinjauan Semiotika Visualisasi Karakter pada Game Atelieriris the Azoth of Destiny*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa *game Atelieriris the Azoth of Destiny* merupakan *game RPG (Role Playing Game)* yang memiliki tipe *genre fantasy* sehingga terdapat berbagai macam ras yang tersedia seperti manusia, peri, dan lain – lain. Setiap ras tersebut memiliki penampilannya masing – masing sehingga memberikan sebuah arti dari desain penampilan karakter tersebut. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan terdapat pada objek penelitiannya yaitu perbedaan pada jenis *game*. *Atelieriris the Azoth of Destiny* merupakan *game RPG* yang memiliki *genre fantasy* sedangkan *Cry of Fear* merupakan *game first person* yang memiliki *genre horror*.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian desain karakter supaya dapat menganalisis desain karakter secara mendalam dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian ini dapat juga digunakan sebagai sumber informasi mengenai cara membangun atau mendesain sebuah karakter yang baik dan benar. Selain itu penelitian ini berguna untuk membedah desain karakter pada *video game Cry of Fear* secara deskriptif. Menemukan bagaimana boss pada *video game Cry of Fear* ditampilkan dan bagaimana bentukan persepsi dari karakter tersebut.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

*Cry of Fear* merupakan tema objek yang menarik untuk dibahas terutama pada desain karakter *boss* yang dimilikinya. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka identifikasi masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

- *Cry of Fear* memiliki desain karakter yang sangat menarik dalam bentuk visual dan cara penyampaian pesan persepsi.
- *Cry of Fear* telah meraih dua penghargaan yaitu *Community Award* dan *Best Single Player of The Year*.
- *Cry of Fear* merupakan *video game* yang populer pada tahun 2012 dan disebarluaskan secara gratis kepada seluruh pemain.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana visual karakter *boss* pada *video game Cry of Fear* ditampilkan dan dapat membentuk sebuah pesan persepsi dari karakter *boss* tersebut?

## **I.4 Batasan Penelitian**

Batasan penelitian ini digunakan untuk menghindari penyimpangan atau perluasan inti permasalahan. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu menganalisis desain *boss* antagonis sebanyak 6 karakter dalam *game Cry of Fear*.

## **I.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu dapat menganalisis desain karakter *boss* antagonis *video game Cry of Fear* sebanyak 6 *boss* secara deskriptif untuk menganalisis dan mencari tahu bagaimana karakter *boss* pada *video game Cry of Fear* ditampilkan sehingga dapat mengetahui pentingnya peranan desain karakter pada sebuah *video game* yang memiliki *genre horror*.

## **I.6 Manfaat Penelitian**

Selain tujuan dari penelitian ini terdapat juga sebuah manfaat positif dari penelitian ini dan dapat dipakai secara akademis maupun secara praktis, manfaat tersebut adalah :

- Manfaat penelitian secara teoritis penelitian ini dapat berguna sebagai sebuah informasi berbentuk deskriptif mengenai desain karakter *boss* pada *video game Cry of Fear*.
- Manfaat penelitian secara praktis penelitian ini dapat berguna sebagai referensi dalam membedah sebuah desain karakter secara mendalam dan sebagai referensi dalam merancang desain karakter.

### **I.7 Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini bukanlah penelitian pertama yang memiliki tema menganalisis desain karakter *video game*, tetapi terdapat sebuah penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Tjoantara N. A., Ratri D., Maslan R. Judul dari penelitian tersebut yaitu Analisis Desain Karakter Makhluk Folklore dari Jepang dalam Buku Cerita Anak Bergambar tahun 2022. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu mengidentifikasi dan memahami ilustrasi makhluk mitologi yang berasal dari Jepang dan membandingkannya dengan ilustrasi pada buku gambar anak.

Penelitian kedua yang memiliki objek tema desain karakter adalah penelitian yang dilakukan oleh Sanah A., N., Z., E. dan Oemar B., E. pada tahun 2021 yang berjudul Analisis Semiotika Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Nussa dan Rara Pada Filem Animasi Nussa *Season Dua*. Penelitian tersebut berisi mengenai menganalisa visual dan desain karakter dari animasi Nussa *season 2* untuk mencari arti dan makna yang terdapat di dalamnya, diteliti juga unsur dan nilai pendidikan yang dapat diterima dari filem animasi tersebut.

### **I.8 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif pada desain karakter *boss* pada *video game Cry of Fear* untuk dapat memahami bagaimana karakteristik dan persepsi pesan yang dimiliki oleh karakter *boss* tersebut. Metode pengumpulan data yang akan dipakai di dalam penelitian ini yaitu dengan cara observasi secara langsung dan tidak langsung, observasi secara langsung yaitu mengamati desain karakter *boss* dengan cara

memainkan *video game Cry of Fear*, kemudia secara tidak langsung yaitu mengumpulkan data mengenai desain karkater *boss* melalui internet.

### **I.8.1 Tahap Penelitian**

Peneliti akan melakukan penelitian ini dengan cara tiga tahap, yaitu tahap awal yaitu observasi, kemudian tahap pertengahan yaitu dokumentasi, dan tahap akhir yaitu analisis. Berikut merupakan penjelasan dan kegiatan yang dilakukan disetiap tahap – tahap tersebut :

- Observasi

Tahap ini akan dipakai untuk mengamati desain karakter *boss* antagonis satu per satu secara langsung, yaitu dengan cara memainkan *game Cry of Fear* melalui *platform Steam*, data tersebut adalah data primer yang akan dipakai dalam penelitian ini.

- Dokumentasi

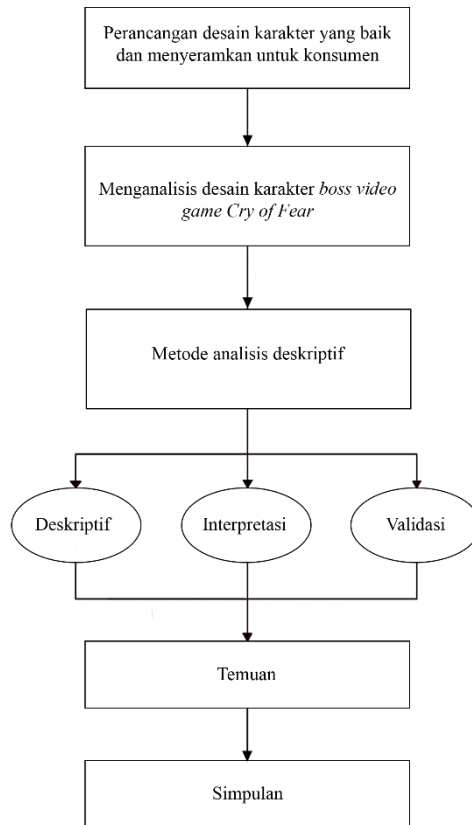
Tahap ini akan dipakai untuk mencari dan mengumpulkan data – data sekunder yang dapat mendukung dan memperkuat penelitian. Pencarian dan pengumpulan data akan dilakukan melalui penelitian – penelitian terdahulu, dan artikel internet yang memiliki hubungan dengan tema penelitian.

- Analisis

Tahap ini akan dipakai untuk memilah data – data yang sudah terkumpul pada tahap sebelumnya sehingga data yang memiliki hubungan dengan penelitian akan dikumpulkan dan dijadikan sebagai dasar pada penelitian ini.

### **I.9 Kerangka Penelitian**

Dalam pembuatan penelitian ini, peneliti memiliki sebuah rancangan untuk mempermudah dalam pembuatan penelitian ini, perancangan penelitian tersebut sebagai berikut:



Gambar I.1 Kerangka penelitian  
 Sumber : Dokumen pribadi  
 (Diakses pada 20/4/2022)

### I.10 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah saat menelaah isi dari penelitian ini secara menyeluruh, maka diperlukannya sebuah sistematika penelitian yang merupakan kerangka dalam penulisan skripsi. Adapun sistematika penelitian sebagai berikut:

#### 1. Bagian Awal Penelitian

Bagian awal dari penelitian berupa cover sampul, lembar pengesahan, lembar pernyataan, abstrak, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran dan glossarium.

#### 2. Bagian Utama Penelitian

- BAB I PENDAHULUAN

Bagian bab I dari penelitian berupa latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat

penelitian, penelitian terdahulu, metode penelitian, kerangka penelitian dan sistematika penulisan.

- **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bagian bab II dari penelitian ini berupa tinjauan pustaka yang terdiri dari penelitian – penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dan hubungan dengan penelitian yang peneliti lakukan sehingga dapat dijadikan referensi tambahan atau memperkuat data. Landasan teori terdiri dari pembahasan dan pengertian seputar objek penelitian seperti *video game*, desain karakter, karakter *boss* antagonis, dan lain – lain.

- **BAB III OBJEK PENELITIAN**

Bagian bab III dari penelitian ini berupa informasi dan data primer maupun sekunder dari objek penelitian yang diteliti oleh peneliti yaitu mengenai karakter – karakter *boss* antagonis dari *game Cry of Fear*.

- **BAB IV ANALISIS OBJEK**

Bagian bab IV dari penelitian ini berupa pembahasan permasalahan dari objek penelitian yang diteliti oleh peneliti yaitu menjelaskan arti dan tujuan dari setiap desain karakter *boss* antagonis dan hubungannya dengan inti cerita dari *game Cry of Fear*.

- **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bagian bab V dari penelitian ini berupa kesimpulan dari seluruh penelitian yang telah peneliti lakukan dan beberapa saran mengenai cara untuk mengatasi masalah yang ada selama penelitian.