

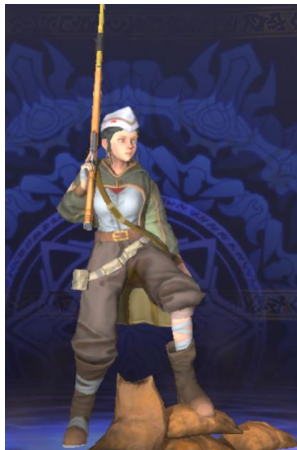
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Videogame* adalah sebuah permainan dengan perangkat lunak yang dimainkan oleh satu, dua orang atau lebih melalui *audiovisual* (Zimmerman, 2004). Menurut Arthur Berger (2002) *Videogame* merupakan pekerjaan seni kreatif yang dibuat oleh tim yang terdiri dari penulis, seniman, musisi, dan lain-lain. *Videogame* juga sudah menjadi teknologi media baru yang ditujukan untuk pengguna secara spesifik. Sehingga industri *videogame* sudah menjadi bagian dari industri hiburan yang sangat besar. Industri *videogame* di Indonesia sendiri sudah berkembang pesat belakangan ini. Melalui acara BAPAREKRAF Game Prime 2020 banyak sekali developer lokal yang sudah menunjukkan karya-karyanya. Dengan besarnya antusias dan berkembangnya industri *videogame* lokal. Terdapat permainan buatan *developer* lokal yang menarik untuk dilirik salah satunya adalah Lokapala.

Lokapala merupakan sebuah *videogame* lokal karya Antarupa Studios yang dirilis pada awal Januari 2020. Lokapala mengusung genre permainan *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) dimana terdapat 2 tim dan masing-masing tim memiliki 5 Pemain yang saling bertempur dengan tujuan menghancurkan markas induk lawan. Genre permainan *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) bisa dikatakan sangat populer karena memiliki model permainan yang sederhana namun tetap membutuhkan strategi yang matang. Sehingga *videogame* yang bergenre *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) sering disebut sebagai *game* kompetitif. Melalui banyak sekali komunitas dan bahkan perlombaan yang diselenggarakan diinternasional maupun lokal. Tren Genre permainan ini masih akan terus meningkat karena menurut jumlah pemain dari situs *twitch.com* masih menduduki peringkat teratas. *Videogame* Lokapala sendiri juga tidak kalah menarik dibanding dengan *videogame* yang memiliki *genre* yang sama karena banyak sekali karakter yang asli berasal dari Indonesia. Lokapala sendiri sudah diunduh lebih dari satu juta pengguna melalui *Googleplay Store*. Hingga sekarang masih banyak komunitas dan perlombaan lokal yang resmi diselenggarakan.



Gambar 1.1 3D Model Nio

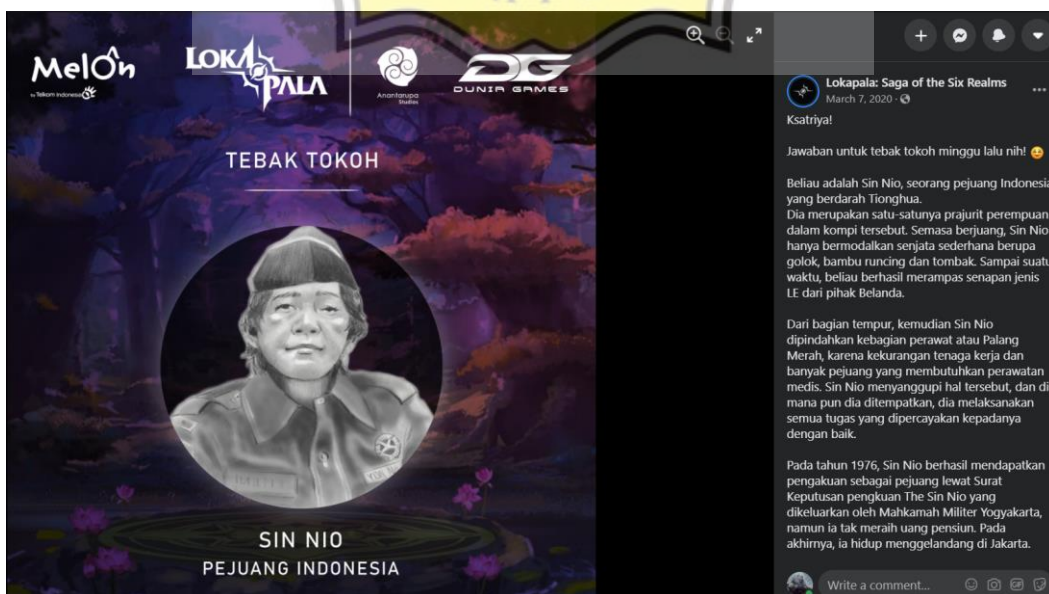


Gambar 1.2 Ilustrasi Karakter Nio

Sumber 1.1: Dokumentasi pribadi

Sumber 1.2: <https://games.grid.id/read/152456427/nio-ksatriya-baru-lokapala-yang-terinspirasi-dari-pejuang-indonesia?page=all>

Salah satu karakter yang akan menjadi fokus dalam kajian ini adalah Nio. Menurut publikasi akun sosial media resmi, dan berita dari situs Dunia Games desain karakter Nio ini berdasarkan tokoh pahlawan Indonesia yang bernama Sin Nio. Sin Nio adalah tokoh pejuang wanita pada masa penjajahan Belanda yang berasal dari Wonosobo. Tetapi desain karakter Nio pada *videogame* Lokapala menggunakan senjata senapan jarak jauh. Sedangkan menurut cerita tokoh asli Sin Nio pada masa penjajahan hanya menggunakan golok saja. Muncul sebuah perbedaan yang signifikan didalam desain karakter Nio pada videogame dengan tokoh sejarahnya.



Gambar 1.3 Media Sosial Lokapala

Sumber: <https://web.facebook.com/Lokapala.Anantarupa/photos/a.2412004568884105/2719235098161049/>

Desain Karakter Nio dalam *videogame* Lokapala menjadi pokok bahasan yang menarik untuk ditinjau lebih dalam lagi. Karena pada saat karakter ini muncul untuk diperkenalkan kepada pemain karakter Nio menjadi karakter yang paling banyak disuarakan. Melalui banyak sekali media sosial seperti Instagram, facebook, dan game jurnalis lokal untuk menyuarakan karakter ini. Karena ditemukannya beberapa permasalahan dan hipotesa mengenai pemahaman tentang bagaimana munculnya perbedaan yang signifikan pada desain karakter Nio dibanding cerita pada tokoh aslinya beserta urgensi pengenalan pahlawan wanita kemerdekaan Sin Nio kepada pemain melalui permainan ini. Berdasarkan latar belakang yang dibahas pada tinjauan ini memiliki batasan penelitian yang terbatas hanya pada desain karakter satu karakter saja didalam *videogame* Lokapala yaitu Nio.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang permasalahan dan batasan masalah yang akan dibahas dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana tinjauan desain karakter Nio dan penerapannya pada *videogame* Lokapala ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

- Mengetahui tinjauan desain karakter Nio dan penerapannya pada *videogame* Lokapala

## 1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penulisan tugas akhir kajian ini penulis mengharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut :

### a. Manfaat Bagi Penulis

- Memenuhi tugas akhir sebagai syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual
- Menambah wawasan penulis dalam mengkaji sebuah desain karakter

### b. Manfaat Bagi Masyarakat

- Menambah wawasan bagi pembaca mengenai tinjauan visual desain karakter Nio dan penerapannya pada *videogame* Lokapala

### c. Manfaat Bagi Akademik

- Memberi referensi kepustakaan Unika Soegijapranata Semarang tentang kajian visual desain karakter bagi penelitian berikutnya

## **1.5 Tinjauan Pustaka**

### **1.5.1 Arief Adityawan, 2011, *Tinjauan Desain Grafis Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini***

- a. Membahas bagaimana sudut pandang dan tahapan dalam tinjauan desain
- b. Menggunakan teori-teori tinjauan desain yang digunakan untuk menganalisa desain karakter yang akan dibahas

### **1.5.2 Bryan Tillman, 2011, *Creative Character Design***

- a. Membahas bagaimana desain karakter secara umum dapat tercipta beserta teori-teori apa saja yang harus diperhatikan
- b. Menggunakan teori-teori untuk membahas seluruh elemen yang digunakan pada objek penelitian yang akan dibahas

### **1.5.3 Robin J.S, 2015, *Virtual Character Design for Games and Interactive Media***

- a. Membahas bagaimana desain karakter secara spesifik khususnya dalam *videogame*
- b. Menggunakan teori-teori desain karakter dalam *videogame* untuk objek penelitian yang akan dibahas

### **1.5.4 Tan Huaixiang, 2004, *Character Costume Figure Drawing***

- a. Membahas bagaimana pemahaman tentang kostum pada sebuah desain karakter
- b. Menggunakan pemahaman tentang kostum pada sebuah desain karakter untuk objek penelitian yang akan dibahas

### **1.5.5 Roland Barthes, 1968, *Element of Semiology***

- a. Membahas makna denotatif dan konotatif pada desain karakter
- b. Menggunakan pisau bedah semiologi untuk mencari makna denotatif dan konotatif pada desain karakter

## **1.6 Metode Penelitian**

### **a. Metode kualitatif deskriptif**



Penulis menjelaskan secara deskriptif mengenai tinjauan desain karakter Nio pada *videogame* Lokapala. Melalui berbagai macam aspek seperti visual keseluruhan, dan cerita karakter dalam permainan Lokapala.

**b. Observasi**

Mengamati langsung dengan memainkan *videogame* Lokapala itu sendiri kemudian dianalisa secara mendalam terhadap karakter Nio

**c. Studi Pustaka / Literatur**

Menggunakan buku referensi dan literatur yang berkaitan dengan pokok bahasan dalam kajian penelitian.

**d. Wawancara**

Membahas tentang bagaimana persepsi pengamat melalui beberapa sudut pandang dengan cara wawancara mengenai karakter Nio pada *videogame* Lokapala.

