

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kusumawardani (2015, h. 156), pengertian *game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaannya untuk dapat berhubungan dengan pemain - pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama. Suasana didalam *game online* dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata.

Genre horor adalah genre yang berusaha menimbulkan ketakutan pada penontonnya, untuk tujuan hiburan. Genre horor juga bertujuan untuk membangkitkan mimpi buruk, ketakutan, rasa jijik, dan teror dari hal – hal yang tidak diketahui dan mengerikan kepada para penontonnya. Genre horor terutama bagi orang – orang yang menyukai genre ini akan menganggap film atau novel atau *game* sebagai sesuatu yang menarik dan menantang adrenalin.

Game online Identity V (sejak 2 April 2018 dibuat oleh NetEase Inc) adalah *game online* bergenre horor yang memiliki gaya visual desain yang menarik baik dari segi penggambaran cerita (*storyline*), permainannya (*gameplay*), desain karakter, penggunaan objek, pencahayaan, tata letak (*layout*), pemilihan warna dan sebagainya.



Gambar 1.1 *Game online* Identity V

Sumber : <https://kaleoz-media.oss-ap-southeast-1.aliyuncs.com/kaleoz-store/202011/oss-aa9187c69457d8949b63b32f68ba53e1.jpg>

Dari *game online* Identity V ini memiliki aspek desain yang bisa dikaji salah satunya adalah pemilihan warna yang dimiliki untuk meningkatkan kesan horor dalam *game online* ini. Melalui analisis desain *game online* tersebut muncul sebuah permasalahan yang patut diteliti, yakni permasalahan apakah *game online* Identity V dalam menggunakan warna untuk meningkatkan kesan horor pada menu utama sudah terpenuhi atau tercapai?

Visual desain yang digunakan sebenarnya bertujuan untuk menambah daya tarik visual didalam *game online* tersebut. Namun seperti yang tertulis sebelumnya banyak pemain yang mulai kurang merasakan kesan horor yang disampaikan karena kurangnya penggunaan warna yang ada (kurang kuat dalam penggunaan warna yang ada untuk menekankan kesan horor yang seharusnya ada), sehingga apakah visual desain penggunaan warna yang dibuat tepat sasaran dalam memberikan kesan horor kepada para pemainnya?

Alasan pembahasan *game online* Identity V adalah salah satu *game online* yang cukup terkenal dalam *game* bergenre horor dan memiliki desain visual yang cukup menarik untuk di bahas. Lalu penggunaan warna dibahas sebagai topik utama karena penggunaan warna memegang peranan penting dalam pembangunan kesan dan pesan visual yang diberikan, kesan horor dapat tercipta salah satunya melalui penggunaan warna yang tepat jika warna yang digunakan tidak tepat maka kesan dan pesan visual yang ditargetkan tidak akan tercapai dengan sempurna.

Oleh sebab itu *game online* Identity V menarik untuk dibahas karena tidak terlalu banyak menggunakan warna gelap ataupun kabut sehingga kesan horor yang diberikan kurang berdampak kepada para pemainnya. Analisis ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan atau pengertian tentang adanya visual desain warna yang ada dapat menambah kesan horor pada menu utama *game online* Identity V.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah warna yang digunakan di dalam *game* Identity V masih dapat dikatakan sebagai warna yang membentuk kesan horor?

1.3 Hipotesa

Penggunaan warna yang ada kurang untuk menekankan kesan horor pada *game* tersebut, sehingga tidak sedikit yang mengatakan bahwa dari waktu ke waktu *game online* Identity V kurang terasa kesan horrornya.

1.4 Tujuan dan Sasaran Penelitian

Untuk mengetahui bahwa visual desain warna *game online* Identity V dapat memberikan kesan horor, sehingga diharapkan para pembaca dapat mengerti bahwa penggunaan warna dapat mempengaruhi kesan horor yang dibuat untuk menambah daya tarik *game online* Identity V.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini untuk mengetahui dampak dari penggunaan warna terhadap munculnya sebuah kesan horor di dalam tampilan awal sebuah permainan.

1.6 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan dengan judul penelitian oleh penulis mengenai “Analisa Visual Pembentuk Kesan Horor Pada Menu Utama Game Identity V” maka diperlukan penjelasan mengenai penggunaan warna. Penulis menggunakan buku WARNA buku 1 yang di tulis pada tahun 2019 oleh Surianto Rustan, lalu menggunakan jurnal Angela Wright tentang *Color Psychology (the “Colour Affects” system)*, dan website tentang Rasa Takut Adalah Candu, dan Game Horor Adalah Buktinya oleh Ayyub Mustofa tentunya untuk menjadi acuan dalam penelitian analisis ini. Untuk tambahan pengertian lainnya penulis mencari informasi tambahan melalui studi pustaka *online* yang ada di internet.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh penulis adalah kuantitatif, yakni pengumpulan hasil data melalui metode deskriptif dan studi literatur.

Teknik pengumpulan data :

a. Data Primer

Data dikumpulkan melalui metode deskriptif, studi kasus dilakukan untuk mencari data – data dari para pemain tentang pendapat mereka terhadap *game online Identity V*.

b. Data Sekunder

Mengumpulkan data melalui observasi komparasi dan studi literatur. Data dikumpulkan melalui informasi yang berupa foto, buku, jurnal dan dokumen yang berhubungan dengan analisis ini.

