

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Game Pamali merupakan permainan yang mengajak para pemain untuk melakukan simulasi dengan menyelamatkan diri sendiri atau jika melakukan pelanggaran akan berakibat buruk. Dalam permainan ini, para pemain tidak akan lepas dengan budayayang tertuang maupun cerita rakyat yang ada, sehingga munculnya karakter hantu dapat menambah rasa takut.

Genre horror diciptakan untuk membangkitkan rasa takut kepada para pemain dan bertujuan untuk menghibur. Namun sebagian orang menganggap bahwa genre horror dapat menantang adrenalin dan juga dapat mengukur rasa ketakutan. Pada dasarnya ganre horror mulai dari game, film, maupun cerita novel pada dasarnya akan selalu berhubungan dengan sosok antagonis yang membuat ketakutan, sehingga kebanyakan akan melibatkan hantu yang membuat pada penonton atau para pemain akan ketakutan dan terkejut.

Game berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya adalah permainan. (Clark C. Abt, 1987 dalam Rizkysari, M., & Tri, L, 2015, h. 2) Di dalam permaian para pemain harus melibatkan dirinya dalam mengambil keputusan untuk mencapai sebuah tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu .Pada zaman sekarang, permainan menjadi daya tarik masyarakat untuk menghabiskan waktu luang atau mencari hiburan saat bosan. Dengan berjalannya waktu, permainan terus berkembang hingga dapat dimainkan dimana saja, salah satunya adalah komputer.

Game yang dimainkan pada PC ( Personal Computer), memiliki tampilan visual yang berkualitas tinggi karena layar komputer memiliki resolusi yang lebih tinggi dibandingkan dengan layar handphone maupun layar televisi. (Chris Crawford, 1984 dalam Rio, C., 2015, h. 14) Sebagai perancang video game, desain pada game

berkembang sangat cepat sehingga hampir semua genre game dapat menggambarkan kepribadian para pemain.

Game Pamali sendiri merupakan game PC bergenre horror yang mengajak para pemain untuk melakukan simulasi dalam konteks tertentu dan persepsi visual yang menarik mulai dari alur cerita, visual desain karakter, penggunaan warna, dan lain sebagainya. Pamali diluncurkan pada tanggal 28 Desember 2018, yang dikembangkan oleh StoryTale Studio yang merupakan mahasiswa sarjana di Bandung. Didalam game Pamali terdapat 4 folklore horror, yaitu The White Lady, The Tied Corpse, The Little Devil, dan The Hungry witch.

The Hungry Witch merupakan salah satu karakter horror yang bernama Leak yang berada di Bali. Judul The Hungry Witch berasal dari Bahasa Inggris, hungry yang artinya lapar dan witch yang artinya penyihir, sehingga sering disebut dengan Leak. Leak sendiri kepanjangan dari Lingganing Aksara (dalam Bahasa Bali) yang artinya aksara-aksara suci. Dalam budaya di Bali dapat dibedakan antara laki-laki dan perempuan, sedangkan pada game tersebut hantu leak tidak memiliki jenis kelamin. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Leak adalah hantu jadi-jadian yang konon katanya dapat berupa binatang (kera atau burung atau lain sebagainya) yang diciptakan oleh seseorang dengan cara memantrai diri.

Persepsi visual karakter hantu leak menggunakan pewarnaan dan ilustrasi yang cukup kreatif. leak yang merupakan salah satu hantu yang cukup terkenal, sehingga ceritanya pun dijadikan sebagai cerita di pentas seni. Tidak hanya itu Leak yang berasal dari Bali ini pun, sebenarnya terdapat di berbagai daerah dengan penamaan dan adanya perbedaan dengan penggambaran leak sendiri. Bahkan memiliki tujuan dan ceritanya masing-masing. Penggunaan warna juga memiliki perbedaan antara tampilan visual desain pada game, sehingga saat para pemain terasa lebih berkesan menakutkan dibandingkan dengan visual desain kostum.

## 1.2 Rumusan masalah

- Bagaimana mengkaji visual desain dan dampak penggunaan warna karakter hantu leak pada game Pamali Folklore Four “The Hungry Witch”?

### 1.3 Tujuan dan Sasaran Penelitian

Bertujuan untuk mengetahui persepsi visual desain dan warna pada karakter hantu leak pada game Pamali Folklore four “The Hungry Witch” dapat memberikan kesan yang menyeramkan.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari tugas akhir ini digunakan untuk memahami dan memberi alasan dalam melakukan pengkajian desain visual karakter hantu pada game Pamali.

- Masyarakat
  - Untuk menambah pengetahuan dan mengedukasi tentang persepsi visual karakter hantu Leak
- Institusi
  - Untuk mendeskripsikan persepsi visual karakter Leak dan dampak warna yang digunakan
- Penelitian
  - Untuk menambah pengetahuan tentang persepsi visual dan dampak warna yang digunakan pada karakter hantu Leak

### 1.5 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2010), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang memiliki tujuan dan kegunaan penelitian.

Pada penelitian ini, visual desain karakter hantu leak dan warna yang digunakan oleh game Pamali harus dipastikan bahwa penggambaran dan pewarnaan yang digunakan memiliki kesan visual desain yang kuat, sehingga game bergenre horror ini dapat terpenuhi.

Penggunaan Metode deskriptif kualitatif dipakai dalam penelitian ini berfungsi untuk menganalisa dan meringkas berbagai kondisi dan situasi dengan mengumpulkan data yang didapatkan dari observasi online dan studi Pustaka. Melalui observasi online dan studi pustaka diharapkan dapat meneliti lebih jelas tentang penggambaran visual desain karakter dan pewarnaannya, yang didapatkan melalui buku, jurnal, dan review yang tertulis pada website resmi. Maka diharapkan dengan observasi online dan studi pustaka dapat menjelaskan lebih dalam tentang pembahasan penelitian ini.

