

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Game Online merupakan sejenis permainan digital yang saat ini sangat populer terutama di kalangan anak muda. Game online menjadi sangat banyak diminati dikarenakan game online dapat dimainkan oleh orang-orang yang awalnya tidak mengenal satu sama lain dan melalui game tersebut orang-orang dapat menjalin hubungan yang lebih baik. Menurut Agustinus Nalwan dalam bukunya “Pemrograman Animasi dan Game Profesional”, game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi maka haruslah bisa memahami pembuatan game itu sendiri. Atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain.¹ Dengan kata lain jika ingin membuat sebuah game maka harus memahami cara pembuatan animasi karena animasi belum tentu adalah sebuah game tetapi game tentu merupakan gabungan dari berbagai animasi.

Game atau video game sendiri sudah ada sejak pertama kali pada tahun 1950-an seperti game “Tennis For Two” yang dirilis pada tahun 1952 kemudian pada tahun 1972 muncullah mesin game arcade yang bernama “Pong”. Pong sendiri merupakan

¹ Agustinus Nalwan, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2004), Hal. 23

sejenis permainan yang dikembangkan / diciptakan oleh perusahaan game yaitu ATARI. Game “Tennis For Two” merupakan game multiplayer (yang dimainkan 2 orang atau lebih) 2D yang dimana game tersebut dimainkan dengan cara yang sangat sederhana yaitu dengan menahan arah bola menuju ke garis selayaknya bermain tennis. Kemudian pada akhir tahun 1970-an sampai awal 1980 arcade game menjadi sangat populer di jamannya sehingga game yang berawal begitu-begitu saja berkembang menjadi beragam permainan seperti game *Arcade* 2D yang berkembang menjadi lebih banyak genre seperti: *Adventure* (petualangan), *Fighting* (bertarung), *Maze Video Game* (permainan labirin), dan sebagainya. Pada tahun 1990-an, game-game tersebut harus hilang kepopulerannya karena kalah bersaing dengan konsol gaming Playstation yang dibuat oleh perusahaan Sony pada tahun 1994. Game-game Nintendo kalah populer dengan Playstation karena game-game tersebut masih menggunakan konsep grafik 2D sedangkan Playstation menggunakan konsep 3D yang lebih nyata dan lebih kompleks. Gaming 3D inilah yang menjadi sangat populer dan masih menjadi trend sampai saat ini. Perkembangan game yang cukup beragam ini juga mempengaruhi kemunculan game-game online yang banyak dimainkan saat ini. Game online sendiri pada awalnya hadir pada tahun 1990-an dan hanya dapat dimainkan di PC. Masuk tahun 2000-an game online yang sangat terkenal dan populer yaitu *Ragnarok: Online* (2002).

Game Ragnarok sendiri merupakan game bergenre *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) yang berasal dari Korea yang sangat mendunia bahkan sangat populer di Indonesia. Dari situlah hadir beberapa game

online dan bermacam genre yang juga banyak peminatnya seperti Counter Strike (2000), Point Blank (2008) yang bergenre *FPS (First Person Shooter)*, *DotA (2003)* yang bergenre *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* seperti pada game *Mobile Legends*, dan lain-lain. Karena boomingnya game online pada saat itu, orang-orang juga mulai mencari peluang bisnis dengan mendirikan warnet (warung internet) untuk para penikmat game online tersebut. Seiring berjalannya waktu, pada tahun 2010-an Smartphone menjadi sangat banyak digunakan begitu pula dengan game-game onlinennya atau yang dikenal dengan sebutan mobile gaming atau game mobile.

Game Mobile sendiri sebenarnya sudah ada sejak adanya handphone pada tahun 1994. Game pertama yang ada pada saat itu yaitu Tetris seperti yang sudah dibahas sebelumnya dan game yang juga sangat terkenal yaitu Snake (1997) yang dikembangkan oleh Nokia.² Kemudian pula smartphone menjadi sangat berkembang menjadi *touchscreen* (layar sentuh) game-game yang disediakan juga sangat banyak. Pada tahun 2013, game mobile menjadi sangat banyak peminatnya dan game-game tersebut yaitu seperti: Angry Birds (2009), Flappy Birds (2013) yang sangat viral di media sosial Youtube, Clash of Clans (2012), dan lain sebagainya.

Seiring berkembang pesatnya game mobile di Indonesia, pada tahun 2016 perusahaan Moonton akhirnya merilis game MLBB (Mobile Legends: Bang-Bang). MLBB merupakan game bergenre MOBA yang dimainkan oleh 5vs5 orang sebagai pemain/player. MLBB terdiri dari 5 orang player melawan 5 player tim lainnya yang

² Rendy Islami, Sejarah dan Perkembangan Game Mobile, diakses dari <https://technologue.id/sejarah-dan-perkembangan-game-mobile>, pada tanggal 27 Maret 2022

menjadi lawan dalam game. Cara memenangkan permainan tersebut cukup simple yaitu dengan menghancurkan 10 tower musuh yang terdiri dari 1 tower utama dan 9 tower kecil yang berada dalam 3 jalur tersebut dan sebaliknya untuk tim sendiri. Game ini juga sangat populer di Asia Tenggara seperti: Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, dan Myanmar. Negara-negara tersebut juga mengadakan MPL (Mobile Legends Profesional League) yang merupakan turnamen resmi dari Moonton.



Gambar 1.1 Logo Mobile Legends Dulu
Sumber : <https://www.freepnglogos.com/>



Gambar 1.2 Logo Mobile Legends Sekarang
Sumber : FajarYusuf.com

2. Mobile Legends Bang-Bang



tentu saja demi menjangkau pengguna baru yang lebih banyak.

Tak perlu merogoh kocek dalam, banyak game gratis yang sudah tersedia secara resmi. Game online gratis ini juga bisa kamu temukan di Play Store maupun App Store.

Berikut rekomendasi game online gratis yang lawconnection.id rangkum untuk kamu.

Mobile Legends

Game online android yang paling populer pertama yakni mobile legends, game buatan moonton yang satu ini memang beberapa tahun ini sedang menjad primadona para gamers. Karena menyuguhkan permainan yang cukup menegangkan dan seru untuk di mainkan.

yang beraneka ragam, mulai dari game strategi hingga game simulasi.

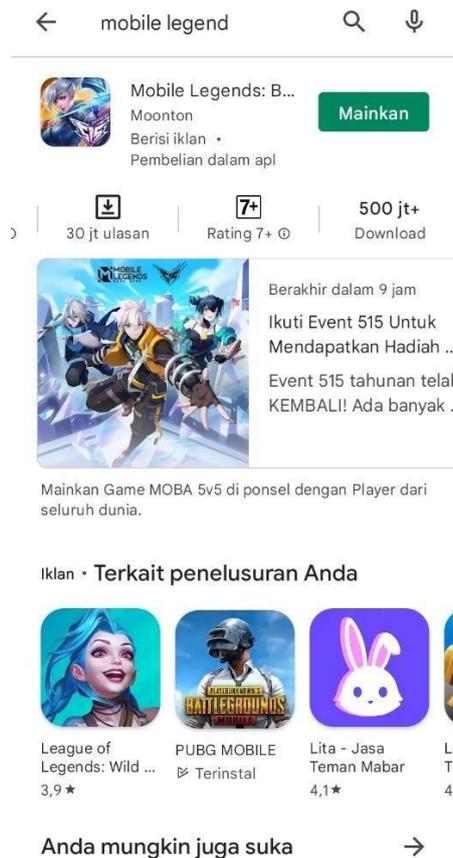
1. Mobile Legend



Mungkin beberapa dari Anda sudah tidak asing lagi dengan game online Android satu ini. Adalah Mobile Legend yang menawarkan sebuah permainan dimana Anda bisa bertarung secara tim, 5 Vs 5. Dengan begitu, tentunya Anda harus memiliki sebuah tim

Gambar 1.3 Screenshot Kumpulan Data Game Online Terbaik
Sumber : review1st.com, carisinyal.com dan retizen.republika.co.id

Logo *Mobile Legends* yang dulu berbeda jauh dengan yang sekarang ini dimana yang dulu terdiri dari tulisan *Mobile Legends* dengan icon yang berbentuk sayap di belakangnya dan yang sekarang berbentuk seperti arena MOBA dengan huruf M di tengahnya. Menurut data dari internet tahun 2022, game *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) menduduki peringkat atas atau top 5 dalam jajaran game online terbaik. Ini memperjelas bahwa game MLBB merupakan game yang memiliki peminat terbanyak atau game terpopuler di Indonesia. Dan hasil dari data di Google Playstore terdapat sebanyak 500 juta download/pengguna sampai saat ini serta 30 juta ulasan mengenai game tersebut. Disini dapat dilihat bahwa game MLBB ini sudah mencapai jumlah yang sangat banyak di dunia.



Gambar 1.4 Game MLBB di Google Playstore
Sumber: Dokumen Pribadi

Karena negara-negara itu mempopulerkan game tersebut maka dirancang atau dibuatlah karakter tokoh atau dalam sebutan game tersebut yaitu hero. Dua karakter asal Indonesia yaitu *Gatotkaca* dan *Kadita* merupakan karakter tokoh yang terinspirasi dari perwayangan dan mitos/cerita rakyat namun kurang populer dalam kalangan muda. Penulis ingin menganalisis lebih dalam lagi mengenai pembuatan atau perancangan karakter tersebut. Game yang mengangkat cerita dari sebuah cerita legenda atau sejarah sudah ada sejak dulu tetapi tidak semuanya alur cerita yang dibuat persis seperti pada cerita tersebut. Seperti pada game *God of War* yang menceritakan cerita dewa-dewi Yunani kuno. Cerita tersebut menceritakan cerita Kratos (karakter utama) yang memiliki misi untuk mengalahkan para dewa-dewi Yunani kuno tersebut. Namun berdasarkan kisah mitologi Yunani, Kratos adalah seorang dewa yang ditugaskan oleh Zeus untuk menjalankan tugas- tugasnya. Namun hal ini

dilakukan guna membuat cerita menjadi semenarik mungkin Tetapi sosok Kratos ini menjadi sangat populer di dunia berkat kehadiran game tersebut. Berbeda nasib dengan kedua tokoh asli Nusantara ini, dimana Gatotkaca yang merupakan tokoh pewayangan menjadi terkikis karena budaya luar serta modernisasi yang hadir. Beberapa daerah di Jawa masih mengadakan pertunjukkan wayang ini yang hanya diminati dan dinikmati oleh beberapa kalangan saja. Mungkin saja karena tokoh Gatotkaca ini jarang dibuat dalam berbagai hiburan seperti film dan game lainnya. Karakter Kadita atau yang dikenal sebagai “Ratu Pantai Selatan” merupakan sosok urban legends yang sangat dikenal di wilayah perairan tanah Jawa ini juga kalah saing dengan urban legends Indonesia terkenal lainnya seperti Kuntilanak, Pocong, Genderuwo, dan lain sebagainya. Cerita Ratu Pantai Selatan ini pernah dijadikan dalam bentuk film namun film tersebut merupakan film lawas yang juga kurang populer dalam dunia perfilman. Tidak seperti urban legends lainnya yang sangat sering dijadikan dalam film-film layar lebar yang alur cerita filmnya tidak kalah mengerikan dengan urban legends luar negeri lainnya.



Gambar 1.5 Wallpaper Gatotkaca game Mobile Legends

Sumber: uhdpaper.com



Gambar 1.6 Wallpaper Kadita game Mobile Legends

Sumber: uhdpaper.com

Karakter Gatotkaca dan Kadita dalam game *Mobile Legends* juga jarang digunakan/dimainkan oleh para player/pemain dalam game tersebut. Lantas apa karena desainnya yang kurang menarik atau saja tampilan visualnya yang kurang bagus. Jika dilihat kedua karakter ini bisa dibilang sudah sesuai dengan yang ada dalam cerita-cerita maupun cerita wayang. Namun dengan beberapa hal yang membedakan tentu ada yang dimana pembedanya itu bisa jadi cerita asal-usul karakternya, senjata karakter atau bahkan penampilannya. Semua ini dibuat tentu ada makna atau maksudnya tersendiri. Jika semuanya disamakan kemungkinan game ini dapat dikatakan sebagai plagiarisme. Dalam Desain Komunikasi Visual, pembuatan desain karakter, bentuk-bentuknya hingga atribut/alat-alat yang dimiliki karakter jelas mempunyai maksud tersendiri yang menjadi pendukung karakter tersebut. Peninjauan atau penelitian desain mengenai kedua karakter asli Nusantara ini akan dilihat bagaimana kelanjutan dari kedua karakter tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Karena berfokus pada masalah ini maka pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:
Bagaimana tinjauan desain karakter nusantara pada game *Mobile Legends*?

1.3 Tujuan & Manfaat

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meninjau lebih rinci mengenai karakter tokoh asli Nusantara pada game online Mobile Legends: Bang Bang.

Manfaat Penelitian

a. Manfaat akademis

Manfaat dari penelitian diharapkan dapat menjadi pengetahuan umum mengenai karakter-karakter game yang terinspirasi dari tokoh-tokoh dalam cerita rakyat serta ilmu dari tinjauan desain.

b. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi para desainer atau ilustrator dalam merancang sebuah karakter dan juga dapat menjadi pesan positif terhadap gamer dalam memainkan dan memahami sebuah karakter dalam game/permainan apapun.

1.4 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian Tugas Akhir/Skripsi yang dilakukan oleh penulis ini, penulis menggunakan berbagai metode-metode penelitian dalam melakukan analisa seperti berikut:

a. Paradigma penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian kualitatif dengan menjelaskan berbagai teori-teori desain karakter guna memperjelas jalannya penelitian ini.

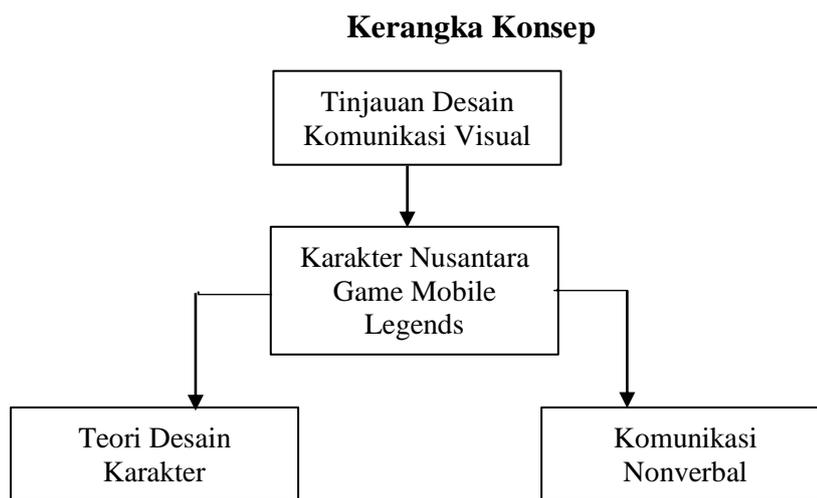
b. Metode penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif guna menjelaskan dan

mendeskripsikan karakter-karakter tokoh yang ada dalam game “*Mobile Legends*”. Penjelasan deskriptif ini yaitu seperti meliputi efek visual atau tampilan karakter tersebut dalam game, cerita karakter serta *lore* (pengetahuan dasar) dalam game dan perbandingan dalam cerita-cerita rakyat dan budaya masyarakat.

c. Subjek penelitian

Subjek dari penelitian ini yaitu adalah informasi pada game *Mobile Legends: Bang-Bang*.



1.5 Teknik Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini yaitu data-data mengenai perancangan dan pembuatan karakter pada game tersebut survei perancangan kedua karakter Nusantara beserta cerita-cerita tokoh yang menginspirasi karakter tersebut seperti pada pertunjukan wayang, internet dan game *Mobile Legends*.

b. Data Sekunder

Data Sekunder dari penelitian ini yaitu berasal dari beberapa sumber seperti jurnal-jurnal penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian penulis sendiri.

1.6 Teknik Analisis Data

Menurut Miles & Huberman (1992 :16) menyebutkan bahwa teknik analisis data kualitatif menjadi tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Reduksi data yaitu analisis yang bertujuan menajamkan, menggolongkan, mengarahkan dan membuang yang tidak penting, dan mengorganisasikan data yang dimana dapat membuat peneliti menjadi mudah dalam mengambil kesimpulan.

b. Penyajian Data

Penyajian data bisa berupa tulisan ataupun kata-kata, gambar-gambar, grafik maupun tabel. Tujuannya adalah untuk menggabungkan berbagai informasi sehingga bisa mendapatkan suatu keadaan yang sedang terjadi. Dengan hal ini, peneliti dapat memahami data dan tidak ketinggalan informasi.

c. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir yang dilakukan ketika semua data-data yang sudah diringkas dan dikumpulkan kemudian memunculkan hasil yang bisa disimpulkan.³

Teknik analisis yang akan dilakukan oleh penulis dalam penelitian yaitu dengan menganalisis dan meninjau hal-hal yang berkaitan dengan mengumpulkan beberapa data dari game serta internet. Hal-hal tersebut meliputi visual, audio, animasi/gerakan, dan warna mengenai karakter/hero asal Indonesia tersebut. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teori-teori seperti: Teori Komunikasi Nonverbal dan Teori Warna pada Desain karakter

³ Milles dan Huberman, Analisis Data Kualitatif, Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992, hlm. 16.