

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Multiplayer online battle arena* secara harfiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara bersamaan melalui koneksi internet atau sering disebut sebagai MOBA adalah salah satu subgenre dari video *game* strategi. Dalam beberapa tahun terakhir, popularitas *game* MOBA meningkat pesat khususnya di kalangan remaja. Menurut data Activate bahwa rentang usia penikmat *e-sports* termasuk MOBA berada pada kisaran 18-34 tahun, berdasarkan data yang dipaparkan pada acara “IDBYTE E-SPORT 2019” di ICE BSD, Tangerang. Trend ini terjadi secara global, termasuk di Indonesia, hal ini dikonfirmasi oleh data resmi dari pihak Moonton, melalui Azwin Nugraha selaku *Public Relation and Communications Manager* Moonton Indonesia perihal negara dengan pemain “*Mobile Legends: Bang-Bang*” (MLBB) paling banyak saat ini. Dari data tersebut meskipun tanpa diungkapkan angka pastinya Indonesia berada di peringkat 5 besar penyumbang pengguna aktif terbanyak disusul Filipina, Myanmar, Malaysia dan Kamboja. (Sibarani, 2020)

Salah satu alasan mengapa *game* MOBA pada platform mobile seperti MLBB menjadi sangat populer adalah karena dapat dimainkan bersama-sama (*multi-player*). Selain itu perangkat yang digunakan pun tidak membutuhkan *smartphone* dengan level *high-end*, karena ukuran penyimpanan yang dibutuhkan pun tidak begitu besar. Alasan lainnya mengapa *game* MOBA dengan *platform mobile* lebih digemari adalah karena jauh lebih *simple* dibandingkan *game* MOBA pada *platform* PC, sehingga mudah untuk dipelajari dan juga berpengaruh pada durasi yang lebih pendek dibandingkan *game* MOBA PC yang lebih kompleks sehingga *game* MOBA pada *platform mobile* dirasa lebih fleksibel karena dapat dimainkan di mana pun dan kapan pun melalui *smartphone* selama ada akses internet.

“*Mobile Legends: Bang-Bang*” sebagai judul *game* paling populer di Asia Tenggara, memiliki program pengembangan *hero* dari berbagai negara contohnya Zilong (Yun Zhao) sebagai *hero* asal Tiongkok, Lapu-Lapu dari Filipina, tidak lupa 2 *hero* khas Indonesia Gatotkaca dan Kadita. Pengembangan

*hero* lokal juga termasuk bentuk apresiasi Moonton kepada negara-negara pemainnya. Dengan hadirnya Gatotkaca dan Kadita dalam “*Mobile Legends: Bang-Bang*” juga menjadi media promosi dan pengenalan *hero* khas Indonesia ke mata Internasional juga dalam negeri. Sehingga mendorong minat masyarakat terhadap eksistensi karakter legenda dan mitos lokal saat dihadirkan dalam media *game* ini.

Populernya *game* MOBA dewasa ini mendorong anak bangsa untuk ikut membuat *game* MOBA. Anantarupa Studios selaku *developer* menggaet Dunia Games sebagai *publisher game* MOBA pertama Indonesia yang berjudul "Lokapala". Menurut Diana Paskarina, COO dari Anantarupa studio pada saat *grand launching* tanggal 20 Mei 2020 lalu, bukan sekedar ikut-ikutan memproduksi *game* MOBA, namun juga untuk ikut bersaing dengan *game* MOBA internasional dan ikut ke pasar *eSports* yang sedang trend saat ini. (Priono, 2020)

Yang menarik dari *game* ini adalah dengan caranya menonjolkan unsur-unsur sejarah, mitologi dan budaya terutama pada karakter *ksatriya-ksatriya*-nya contohnya, terdapat *hero* bernama Nala (*Fighter*) yang berperan sebagai Laksamana Angkatan Laut dari Majapahit, yang membantu Jinno (*Tanker*) yang terinspirasi dari mahapatih Gajahmada. Yang menjadi perhatian adalah beberapa karakter ditampilkan berbeda dari gambaran umum yang diketahui masyarakat. Contohnya pada karakter Ilya yang merupakan reinterpretasi tokoh Gatotkaca yang digambarkan sebagai sosok anak perempuan, jauh dari peran yang ada dalam karakter cerita perwayangan yang digambarkan sebagai sosok pria yang tangguh.

Estetika sebagai ilmu yang memahami keindahan memegang peranan penting dalam membentuk karakter pada *game* tersebut menambah perasaan *immersive* yang dihasilkan *game* tersebut sehingga *game* tersebut semakin menarik. Sehingga hal tersebut menjadi menarik untuk dipelajari lebih lanjut bagaimana *game Lokapala* menampilkan *ksatriya*-nya dan dengan menggunakan estetika juga dapat dicari apakah penggambaran karakter *ksatriya-ksatriya* di dalamnya dapat merepresentasikan Indonesia.

## 1.2 Permasalahan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa masalah-masalah yang akan dikaji, yaitu :

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam Pembuatan Penelitian ini ditemukan beberapa permasalahan yang teridentifikasi yaitu:

1. Karakter dalam *game* yang mengangkat tokoh khas lokal sebagai representasi Indonesia.
2. Gambaran tokoh dalam *game* Lokapala yang tidak ditampilkan seperti bagaimana tokohnya dikenali masyarakat umum.
3. Perlunya estetika dalam membentuk karakter *game*.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Dari pokok masalah ini maka merumuskan rumusan masalah dari *Game*, yaitu:

1. Bagaimana *game Lokapala* menampilkan karakter-karakter mitos, sejarah, dan budaya ke dalam *ksatriya*-nya?
2. Bagaimana unsur estetika dalam *ksatriya-ksatriya* di dalam *game Lokapala* dapat merepresentasikan Indonesia?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembahasan adalah :

- Apa/ *What?*

Pembahasan mengenai visual dan estetika tokoh *ksatriya* dalam *game Lokapala*

- Bagaimana/*How?*

Penulis meneliti estetika pada karakter-karakter *ksatriya* dalam *game Lokapala*

- Siapa/*Who*?

Masyarakat peminat *game* MOBA dengan rentang usia 18-34 Tahun

- Tempat/*Where*?

Penelitian dilakukan dan dibatasi pada wilayah Jawa Barat.

- Waktu/*When*?

Pengaturan waktu Anakronik, sesuai dengan yang berlaku pada *game Lokapala*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian *Game Lokapala* adalah:

- a. Untuk mengetahui unsur-unsur visual dan estetika yang digunakan dalam adaptasi karakter *ksatriya game Lokapala*.
- b. Untuk mengetahui nilai-nilai yang dapat diambil dari estetika dalam karakter *ksatriya* dalam *game Lokapala*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Manfaat dibuatnya penelitian ini bagi penulis adalah untuk menambah wawasan dan pengalaman penulis. Diharapkan setelah menyelesaikan penelitian ini, penulis lebih mengetahui hal-hal yang dibutuhkan dalam penerapan estetika ke dalam karakter sebuah *game*.

- b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada masyarakat mengenai nilai-nilai estetika dalam *game*.

- c. Bagi Akademis

Dapat dijadikan sebagai kajian dan referensi bagi Universitas Telkom di masa mendatang.

d. Bagi Industri *game*

Diharapkan dari hasil penelitian ini bisa menjadi referensi mengenai pentingnya untuk menampilkan estetika nusantara terutama dalam mengangkat karakter khas lokal.

#### Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang industri kreatif.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data dan Metode Penelitian**

Berikut adalah metode penelitian yang penulis lakukan:

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam mengumpulkan data pendukung penelitian peneliti menggunakan dua metode pengumpulan data, antara lain:

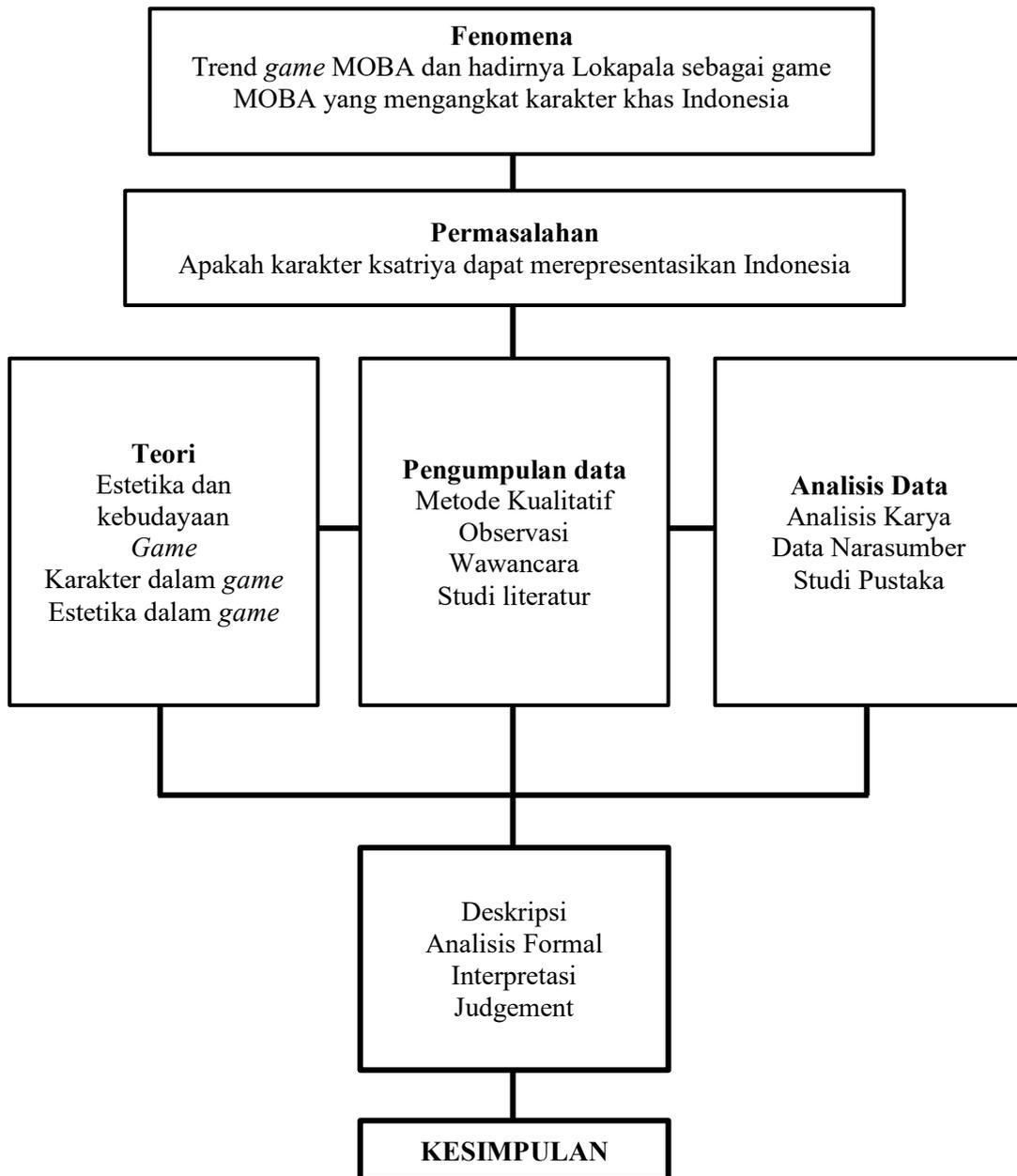
##### **1) Studi Pustaka**

Data-data dan teori yang bersumber dari buku, hasil penelitian, dan jurnal. Peneliti melakukan studi pustaka untuk mengetahui referensi data terkait karakter-karakter yang akan diteliti, seperti data mengenai kerajaan Majapahit, pewayangan juga data-data mengenai desain karakter dan estetika Nusantara.

#### **1.6.2 Metode Analisis Data**

Metode Analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif analitik, dengan cara menguraikan sekaligus menganalisis. Dengan menggunakan kedua cara secara bersama-sama diharap pemaknaan objek akan lebih maksimal. Kutharatna (2016: 336)

## 1.7 Kerangka Penelitian



## 1.8 Pembabakan

Berikut adalah pembabakan dari penelitian ‘Estetika Nusantara pada Karakter-karakter Ksatriya pada *Game* Lokapala.’.

### A. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan membahas tentang tujuan dan ringkasan tentang cara penelitian yang akan dilakukan penulis mengenai ‘Estetika dalam Karakter-karakter Ksatriya pada *Game* Lokapala.’

### B. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dasar pemikiran membahas tentang teori-teori dan konsep yang akan mendasari pelaksanaan penelitian. Dasar pemikiran meliputi teori objek, teori media dan teori pendukung.

### C. BAB III DATA

Data berisi dari data yang didapat penulis dari proses pengumpulan data. Data akan dipaparkan sesuai relevansi terhadap penelitian dan sesingkat mungkin.

### D. BAB IV ANALISIS

Di bab ini akan membahas analisa dari data-data yang sudah terkumpul, hubungan antara data-data dan artinya. Analisis akan dijelaskan dengan menggunakan hubungan data dengan teori-teori yang ditentukan dalam dasar pemikiran.

### E. BAB V PENUTUP

Penutup berisi kesimpulan dan saran, yaitu hasil dari penelitian dan menjawab permasalahan yang dituliskan pada pendahuluan. Kesimpulan akan menyimpulkan apakah hipotesa benar atau salah. Saran adalah hasil dari penelitian untuk penelitian selanjutnya dan dapat menjadi masukan

bagi karya-karya yang berhubungan dengan subjek penelitian di masa depan.

#### F. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar literatur, riset terdahulu dan/atau website yang dikutip dan menjadi acuan dalam penelitian.

#### G. LAMPIRAN

Lampiran akan berisi hasil data penelitian dalam bentuk data mentah yang belum disimpulkan dan bukti-bukti dalam proses penelitian.