

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menghadirkan berbagai macam jenis permainan virtual yang kini telah menjadi bagian dari hampir setiap lapisan masyarakat. *Game* merupakan alat hiburan yang bertujuan untuk hiburan, pendidikan, atau sebagai pekerjaan. Dalam beberapa tahun terakhir game mengalami perkembangan pesat terutama dari platform mobile dan personal computer (PC) dari segi grafis dan visual. Terlebih lagi ketika pandemi COVID-19 banyak negara yang menganjurkan warganya untuk tetap dirumah dalam melakukan segala aktivitasnya dan game menjadi salah satu opsi bagi masyarakat untuk menghibur diri.

Dari sekian banyak *game* yang bermunculan terdapat satu *genre* yang mendapat cukup banyak perhatian yaitu *genre first person shoot (FPS)* Sejak munculnya salah satu game FPS yakni *Counter Strike : Global Online Offensive* atau sering disebut CS:GO pada 12 Agustus 2012 memunculkan beberapa game dengan sistem permainan hampir mirip seperti *Overwatch* (2016) dan yang terbaru *Valorant* (2022). Yang membuatnya menarik adalah penampilan karakter-karakternya serta penambahan fitur seperti skill-skill khusus yang ada pada masing-masing karakter sehingga terlihat tidak monoton seperti para pendahulunya. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan teori nilai-nilai estetika didalam seni rupa, penelitian ini akan mengkaji nilai-nilai estetika menggunakan pendekatan kritik seni didalam desain karakter setiap karakter di game Valorant.

Kata Kunci : FPS, Karakter, Kritik Seni, Game, Desain