

Analisis Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Honor Dreadout

Ricky Widyananda Putra¹, Jeanie Annissa²

¹ Universitas Budi Luhur, Jakarta, ² Universitas Budi Luhur, Jakarta

Submitted : 5 Desember 2020,

Accepted : 25 Januari 2021,

Published : 30 Januari 2021

ABSTRAK

Game yang seyogyanya berperan hanya sebagai media hiburan semata, saat ini memiliki peran baru sebagai media penyampaian pesan, ide dan gagasan, yang saat ini dengan luas segmentasi medianya menjadi salah satu chanel yang diperhitungkan untuk mempengaruhi dan mempersuasi khalayak. Kemampuannya untuk dalam memproyeksikan gagasan dalam bentuk gambar, suara serta daya interaktivitas sebagai suatu proses untuk mencapai tujuan, menjadikan *game* sebagai media yang sangat kompleks, dimana setiap elemen didalamnya memiliki peran penting dalam merangkai makna sehingga setiap pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh khalayak. Pada perancangan sebuah *game* selain memiliki konsep yang kuat *creator* juga harus memperhatikan aspek visual yang kemudian diwujudkan dalam rancangan sebuah visual *game*. Aspek visual begitu penting dalam menarik minat *user* untuk bermain terutama pada *game* yang ber-genre *third person shoote*. Perancangan *visual game* yang tepat akan membuat *user* dapat dengan mudah mengidentifikasi setiap elemen visual yang ada, sehingga *user* dapat mengikuti *gameplay* sesuai dengan tujuan Komunikasi yang diharapkan. Penelitian ini mengkaji visual *game* yang didalamnya ada perancangan tata letak dan karakter pada *game DreadOut* menggunakan teori persepsi visual dan teori manga matrix. Dengan ditemukannya pertimbangan-pertimbangan yang diperlukan dalam proses perancangan visual dan karakter pada *game DreadOut*, diharapkan dapat digunakan sebagai dasar pengembangan *game* yang ber-genre sama dikemudian hari.

Kata Kunci: *Game, Persepsi, Manga Matrix, Visual, DreadOut*

ABSTRACT

Games, which should only act as entertainment media, currently have a new role as a medium for conveying messages, ideas and ideas, which currently, with its wide media segmentation, is one of the channels calculated to influence and persuade the audience. Its ability to project ideas in the form of images, sounds and interactivity as a process to achieve goals, makes games a very complex medium, where each element has an important role in arranging meaning so that every message conveyed can be well received by the audience. In designing a game, besides having a strong concept, the creator must also pay attention to the visual aspects which are then manifested in the design of a visual game. The visual aspect is very important in attracting users to play, especially in games with the third person shoote genre. Appropriate visual game design will allow the user to easily identify each visual element, so that the user can follow the gameplay in accordance with the expected communication goals. This study examines the visual game in which there is a layout and character design in the DreadOut game using visual perception theory and manga matrix theory. With the discovery of the considerations needed in the visual and character design process in the DreadOut game, it is hoped that it can be used as a basis for developing games with the same genre in the future.

Keywords: *Game, Perception, Manga Matrix, Visual, DreadOut*

Korespondensi: Ricky Widyananda Putra, M.Sn, Universitas Budi Luhur, Jalan Raya Ciledug, Petukangan Utara 12610. *Email:* rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id

PENDAHULUAN

Game bukanlah fenomena baru, bahkan saat ini masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan dan mengakses beragam permainan. Bermain *game* telah menjadi kebiasaan dan kebutuhan sebagian masyarakat untuk melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari sebagai salah satu media hiburan, bahkan lebih jauh lagi sebagai media untuk dapat berinteraksi dan berekspresi. *Game* telah dikenal dan terus diminati oleh masyarakat karena menyajikan suatu yang menghibur dan interaktif. Sebuah *game* harus dikembangkan dengan konsep yang teliti dan cermat terutama pada parameter visualnya agar tujuan dari kreator dapat tercapai. Tampilan visual adalah sensor pertama yang akan diterima oleh indera yang nantinya akan memiliki peran yang sangat besar untuk mempersuasi *user* (*gamers*) untuk memainkan *game* tersebut. Pemahaman *user* terhadap pesan dan konsep yang disampaikan didalam sebuah *game* dapat digiring melalui rancang bangun visual yang dikonstruksi oleh desainer.

Dalam proses perancangan dan pengembangan konsep visual *game* sangat penting untuk mengenal *user* yang nantinya diharapkan akan memainkan *game* yang dirancang. Salah satu cara dalam mengenal *user* dapat dilakukan dengan cara mempelajari dan meneliti *game* yang sudah ada sebelumnya, sehingga dapat diketahui proses *user* dalam memaknai sebuah tampilan visual, hal ini dapat digali dengan beragam pendekatan salahsatunya dengan menggunakan teori persepsi visual.

Tampilan visual dalam sebuah *game* di antaranya meliputi; desain karakter, background, tata letak, objek, bentuk, warna, dll, yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain dan seni rupa. *DreadOut* merupakan sebuah *game* horor yang terinspirasi dari *game* horor klasik seperti *Fatal Frame*, *game* ini dibuat oleh studio lokal asal Bandung yaitu Digital Happiness. *Game* buatan anak bangsa ini muncul secara resmi di website Steam. *DreadOut* bercerita tentang sekelompok pelajar yang terpaksa masuk ke sebuah kampung yang terbengkalai ketika mereka sedang melakukan karyawisata.

User akan bermain sebagai Linda, seorang siswi SMA yang merupakan salah satu dari kelompok pelajar tersebut. Dalam kampung tersebut, Linda dan kawan-kawan terperangkap dalam sebuah sekolah yang berhantu dan mereka terpisah satu sama yang

lain. Linda yang dibekali telepon genggamnya kini harus berusaha mencari teman-temannya dan juga mencari jalan untuk keluar dari tempat tersebut.

DreadOut mungkin salah satu game yang bisa menunjukkan atmosfer mencekam secara baik. Dari awal permainan *user* akan disuguhi lantunan ‘Lengser Wengi’. Untuk orang luar negeri, mungkin lagu tersebut hanyalah sebuah pembuka biasa, namun bagi masyarakat Indonesia, lagu tersebut memberikan dampak yang berbeda karena kita mengenalnya. *DreadOut* nampaknya lebih fokus untuk memberikan pengalaman budaya lokal dan hal ini sangatlah tepat mengingat budaya Indonesia memiliki potensi untuk diolah dan menjadikan sebuah karya memiliki nilai eksotis.

Game *DreadOut* merupakan salah satu game *third person* yang dapat dimainkan lewat PC ataupun perangkat *smartphone*. Sebuah game lokal yang cukup fenomenal, sampai diangkat ke layar lebar oleh rumah produksi local bernama Goodhouse.id. Perancangan *visual game* yang didukung oleh perancangan karakter yang tepat akan membuat *user* dapat dengan mudah mengidentifikasi setiap elemen visual yang ada, sehingga *user* dapat mengikuti *gameplay* dan memahami kemampuan (*ability*) dari setiap karakter dengan mudah, hal ini tercermin dalam konsep dan pengembangan *visual game DreadOut*, sehingga sampai saat ini *game DreadOut* terus diunduh di *steam* ataupun *playstore* dan terus meningkat. Berdasarkan kenyataan tersebut maka game ini perlu diteliti agar dapat menjadi referensi untuk pengembangan *game third person* yang akan datang.

Berdasarkan hal tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah Bagaimana komunikasi budaya di persepsikan dalam bentuk Visual dan direpresentasikan dalam tampilan penciptaan karakter pada *game DreadOut*. Itulah mengapa *game DreadOut* sangat layak untuk menjadi dasar pengembangan konsep visual game yang mengangkat budaya di Indonesia dari segi tampilan. Sehingga fokus penelitian ini akan melihat kecenderungan interaksi antara *user* dengan tampilan visual game dan bagaimana komunikasi dari interaksi ini terbentuk sehingga persepsi visual *user* dapat diarahkan dan pesan yang disampaikan oleh game diterima dengan baik oleh *user* dengan menganalisis tampilan visual pada *game DreadOut*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. mengemukakan bahwa “penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi.” (Jalaludin, 1985)

Metode deskriptif analisis dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan obyek penelitian seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Matrix System, suatu metode yang menekankan pada penerapan suatu kombinasi gagasan terhadap bentuk, wujud, maupun komposisi dimana elemen-elemen tersebut kemudian diolah sedemikian rupa, sehingga menjadi rumusan dasar dari gagasan penciptaan karakter. Untuk desain karakter dari game DreadOut yang dianalisa, diwakilkan oleh empat karakter yaitu: Babi Ngepet, Tuyul, Kyuubi dan Devorador.

Babi Ngepet adalah iblis babi atau babi dalam mitologi Jawa. Menurut mitos lokal, makhluk ini diyakini sebagai manifestasi dari seseorang yang berlatih ilmu hitam untuk membantu orang menjadi kaya seketika, tetapi sebagai gantinya mereka harus mengorbankan kemanusiaan mereka, membiarkan diri mereka berubah menjadi babi hutan. Transformasi manusia-hewan mirip dengan perubahan bentuk atau konsep manusia serigala di Barat. Mitos-mitos itu juga menceritakan tentang seorang pria yang diselimuti jubah hitam sebelum secara ajaib berubah menjadi makhluk ini. Setelah transformasi, iblis babi berkeliaran di sekitar desa, menggaruk tubuhnya dengan dinding, pintu, lemari, atau perabotan. Ajaibnya, barang-barang milik penduduk desa, seperti uang, emas, dan perhiasan akan hilang dan secara ajaib terbawa oleh Babi Ngepet. Jika misi itu berhasil, ketika Babi Ngepet dengan aman kembali ke rumah dan mengubah kembali ke bentuk manusia, jubah hitam akan dipenuhi dengan kekayaan yang dicuri.

Orang yang mempraktekkan sihir hitam Babi Ngepet membutuhkan bantuan dari orang lain. Tugas asisten adalah untuk tinggal di rumah dan menjaga lilin menyala yang mengambang di baskom air, sementara Babi Ngepet beraksi. Jika api pada lilin bergetar,

memudar atau hampir keluar, itu adalah tanda bahwa Babi Ngepet dalam bahaya. Mitos lain mengatakan bahwa jika api lilin benar-benar padam, praktisi akan terjebak selamanya dalam bentuk babi hutannya. Kemudian untuk mengembangkan tipe tubuh Karakter Babi Ngepet ini menggunakan dua jenis parameter : *combination* dan *collective form*. Dengan mengkombinasikan figur manusia dan hewan mamalia (Babi) dan menkolaborasikan kemampuan bergerak (*mobility*) dari manusia dan Babi.

Tabel 1 Matrix bentuk Babi Ngepet berdasarkan manga matrix


	Human Being	Doll	Mammal	Reptile	Amphibi an	Fish	Insect
Human being			√				
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibian							
Fish							
Insect							



Gambar 1. Skema kombinasi bentuk Karakter Babi Ngepet

Kostum digunakan sebagai pelengkap dalam memperkuat identitas karakter. Dengan pertimbangan parameter list dalam matrix system. Klasifikasi parameter kostum dari karakter Babi Ngepet meliputi: *Body*, berupa bulu-bulu pada seluruh tubuh dengan tampilan wajah berupa manusia laki-laki dengan terdapat bercak-bercak darah pada mulut yang memberikan kesan buas dan liar. Klasifikasi material kostum: *organic matter*.

Tabel 2 Matrix sifat Babi Ngepet Berdasarkan Manga Matrix

	<p>Behavior: Galak dan sangat mengandalkan kekuatan fisik</p>
	<p>Desire: menggunakan kemampuan untuk menguasai arena yang di jaganya</p>
	<p>Biological environment: Daerah perkebunan dan hutan</p>
	<p>Special Atribut : mampu menyembunyikan diri, melompat seketika ke lawan dengan menimbulkan damage yang besar pada lawan</p>
	<p>Weakness: Tingkat kesulitan menghadapi karakter ini cukup tinggi</p>
<p>Status, Profession, position: Hostile</p>	

Tuyul digambarkan sebagai makhluk gaib yang penampilannya diyakini terlihat seperti anak botak, dan cenderung memiliki perilaku kekanak-kanakan, konon tidak terlalu cerdas. Khususnya di Jawa, kepercayaan populer bersirkulasi bahwa seseorang dapat "memperbudak" seorang Tuyul untuk melakukan beberapa hal demi keuntungannya sendiri, seperti mencuri milik atau kekayaan seseorang. Namun, itu tidak datang dengan harga gratis. Tuan (jika tuan adalah laki-laki, salah satu keluarga / saudara perempuan) harus "menyusui" mereka sebagai imbalan atas jasa mereka. Jika tuannya melanggar aturan, kemalangan akan menimpa dirinya dan keluarganya. Untuk mengalihkan perhatian Tuyul, seseorang harus meletakkan keping di setiap sudut rumahnya, karena Tuyul akan bermain dengan hewan. Beberapa cerita rakyat menambahkan bahwa kacang hijau juga dianggap sebagai barang yang efektif untuk mengalihkan perhatian Tuyul.

Kemudian untuk mengembangkan tipe tubuh Karakter tuyul ini menggunakan dua jenis parameter : *combination* dan *collective form*. Dengan mengkombinasikan figur manusia dewasa dan anak kecil dan dapat kemampuan bergerak (*mobility*) yang lincah.

Tabel 3 Matrix bentuk Tuyul berdasarkan manga matrix


	Human Being	Doll	Mammal	Reptile	Amphibia	Fish	Insect
Human being	V						
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibian							
Fish							
Insect							



Gambar 2. Skema kombinasi bentuk Karakter Tuyul

Kostum digunakan sebagai pelengkap dalam memperkuat identitas karakter. Dengan pertimbangan parameter list dalam matrix system. Klasifikasi parameter kostum dari karakter Tuyul meliputi: *Body wear*: berupa celana pendek.

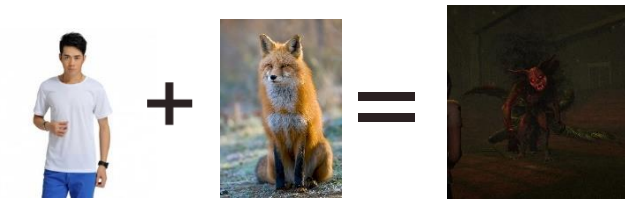
Tabel 4 Matrix sifat Tuyul berdasarkan manga matrix

	Behavior : Usil, Tidak bisa diam, lincah
	Desire : menggunakan kemampuan untuk menguasai arena yang di jaganya
	Biological environment : Daratan
	Special Atribut : Mampu menyembunyikan diri, menyerang seketika ke lawan dengan menimbulkan damage pada lawan.
	Weakness : Tingkat kesulitan menghadapi karakter ini cukup rendah
	Status, Profession, position : Hostile

Kyuubi adalah monster berbentuk rubah yang memiliki ekor sebanyak Sembilan buah. Kyuubi merupakan monster yang sangat kuat dan pintar tetapi berperasaan kejam dan sadis. Selain itu kyuubi memiliki gigi taring dan cakar yang tajam, untuk mendapatkan mangsanya. Kemudian untuk mengembangkan tipe tubuh Karakter Kyuubi ini menggunakan dua jenis parameter : *combination* dan *collective form*. Dengan mengkombinasikan figur manusia dan hewan mamalia (Rubah) dan menkolaborasikan kemampuan bergerak (*mobility*) dari manusia dan Rubah.

Tabel 5 Matrix bentuk kyuubi berdasarkan manga matrix


	Human Being	Doll	Mammal	Reptile	Amphibian	Fish	Insect
Human being			V				
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibian							
Fish							
Insect							



Gambar 4. Skema kombinasi bentuk Karakter Kyuubi

Kostum digunakan sebagai pelengkap dalam memperkuat identitas karakter. Dengan pertimbangan parameter list dalam matrix system. Klasifikasi parameter kostum dari karakter Kyuubi meliputi: *Body*, berupa bulu-bulu pada seluruh tubuh dengan tampilan wajah berupa rubah dengan bentuk badan seperti manusia dan pada bagian mata berwarna merah serta memiliki taring dan cakar yang tajam untuk memberikan kesan buas dan liar. Klasifikasi material kostum: *organic matter*.

Tabel 6 Matrix sifat Kyuubi berdasarkan manga matrix

	Behavior : Galak dan sangat mengandalkan kekuatan fisik
	Desire : menggunakan kemampuan untuk menguasai arena yang di jaganya
	Biological environment : Hutan
	Special Atribut : mampu bergerak cepat dan menggunakan ekornya untuk mengalahkan para musuh yang datang.
	Weakness : Tingkat kesulitan menghadapi karakter ini cukup tinggi
	Status, Profession, position : Hostile

Devorador adalah iblis berbentuk seperti anjing cacat. Dia dulunya manusia tanpa senang menganiaya hewan, terutama anjing. Ada kemungkinan bahwa kebiasaan ini berasal dari pelecehan yang dia alami dari ayahnya selama masa kanak-kanak. Suatu malam, dia memutuskan untuk mencuri salah satu hewan peliharaan tetangganya, anjing Labrador. Dia melemparkan hewan peliharaan ini ke dalam lubang di dekat lahan kosong di lingkungannya. Dia akan mengunjungi anjing itu setiap malam, menontonnya perlahan-lahan mati kelaparan. Anjing itu dengan putus asa mencoba mengais-ngaiskannya, tetapi gagal melarikan diri. Seminggu kemudian, dia pergi ke tempat parkir untuk memeriksa apa yang tersisa dari hewan peliharaan yang dicuri. Namun, dia tidak menyadari pemilik anjing itu telah menemukan apa yang terjadi, dan menunggu kedatangannya. Terjadi perkelahian yang tidak menyenangkan. Dengan ironi, dia jatuh ke dalam lubang yang sama dia melemparkan banyak anjing. Anjing terakhir yang dia lempar disana masih hidup. Dengan energi terakhirnya, anjing itu membalas dendam, menyerang penculiknya, dan melahap wajahnya. Pemilik anjing itu kemudian menyelamatkan hewan peliharaannya, dan membiarkannya mati di dalam lubang, lubang yang sama yang digunakannya untuk penyiksaan. Dalam kematian, orang jahat ini dibangkitkan sebagai entitas gelap dalam bentuk setengah anjing setengah manusia. Masih ingin membalas dendam pada orang yang membiarkannya mati di dalam lubang

Kemudian untuk mengembangkan tipe tubuh Karakter Devorador ini menggunakan dua jenis parameter : *combination* dan *collective form*. Dengan mengkombinasikan figur manusia dan hewan mamalia (Anjing) dan menkolaborasikan kemampuan bergerak (*mobility*) dan kemampuan daya tahan tubuh (*durability*) dari manusia dan Anjing.

Tabel 7 Matrix bentuk Devorador berdasarkan manga matrix


	Human Being	Doll	Mammal	Reptile	Amphibian	Fish	Insect
Human being			V				
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibian							
Fish							
Insect							



Gambar 8. Skema kombinasi bentuk Karakter Devorador

Kostum digunakan sebagai pelengkap dalam memperkuat identitas karakter. Dengan pertimbangan parameter list dalam matrix system. Klasifikasi parameter kostum dari karakter Devorador meliputi: *Body wear* : berupa baju yang lusuh dengan celana panjang lusuh ditambah dengan beberapa noda bercak darah yang memberikan kesan mengerikan dan buas. Klasifikasi material kostum: *inorganic matter*.

Tabel 8 Matrix sifat Devorador berdasarkan manga matrix

	Behavior : Agresif
	Desire : menggunakan kemampuan untuk menguasai arena yang di jaga
	Biological environment : Daerah perhutanan dan perkotaan
	Special Atribut : mampu menerima berbagai serangan lawan, dan memiliki kemampuan ofensif dengan menerjang langsung ketempat lawan berada.
	Weakness : tingkat kesulitan menghadapi karakter ini cukup tinggi
	Status, Profession, position : Hostile

SIMPULAN DAN SARAN

Peneliti akan menguraikan kesimpulan dari pokok – pokok penelitian secara keseluruhan, serta saran – saran yang diharapkan berguna untuk proses penciptaan karakter pada *game third person* kedepannya. Kualitas grafis dan tampilan gambar menjadi hal pertama yang dilihat para *User* (Pemain Game), dengan kualitas visual yang baik akan membuat *User* tertarik untuk memainkan game tersebut. Sehingga sebuah

game harus dikembangkan dengan konsep yang teliti dan cermat terutama pada parameter visualnya agar tujuan dari kreator dapat tercapai. Tampilan visual adalah sensor pertama yang akan diterima oleh indera yang nantinya akan memiliki peran yang sangat besar untuk menjaring user agar memainkan *game*. Oleh karena itu dalam proses perancangan dan pengembangan konsep visual *game* sangat penting untuk mengenal *user* yang diharapkan nantinya akan memainkan *game* tersebut. Mengetahui *user* dilakukan dengan mengetahui bagaimana *user* memaknai sebuah tampilan visual atau dikenal dengan persepsi visual. Persepsi visual *user* dapat dibentuk dengan pengembangan konsep tampilan visual yang dibuat oleh desainer *game*.

REFERENSI

- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, ANDI, Yogyakarta
- Aprilia, Shieny dan Widhiyasa, Arief. 2014. *Membuat Game dengan XNA Game Studio*, Agate, Bandung.
- Rakhmat, Jalaludin. 1985. *Metode Penelitian Komunikasi*. Remadja Rosda Karya, Bandung.
- Tinarbuko, Sumbo Tinarbuko. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*, Jalasutra, Yogyakarta,
- Tsukamoto, H. 2014. *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*
- <http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/> Tanggal Akses 7 Oktober 2020, 17:00 WIB
- <https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-antar-budaya> Tanggal Akses 7 Oktober 2020 Pukul 15.00 WIB