

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi merupakan hal yang sangat dekat dengan manusia. Sejak terlahir ke dunia, bayi dengan alamiah melakukan komunikasi dengan sekitarnya dalam bentuk menangis. Bayi akan merespon dengan menangis jika ia mengalami rasa sakit, kelaparan, kelelahan, kebosanan, atau ketidaknyamanan akibat basahya popok. Menangis menjadi metode komunikasi yang digunakan oleh bayi untuk menyampaikan berbagai perasaan dan kebutuhannya. Oleh karenanya, komunikasi menjadi sesuatu yang erat dalam kehidupan manusia karena dilakukan untuk menyampaikan sesuatu yang dirasakan oleh setiap individu. Seringkali komunikasi menjembatani diskusi, edukasi, dan proses-proses lainnya yang kerap dilakukan dalam keseharian.

Komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi yang baik dan efektif dapat sangat membantu untuk mengantarkan pesan secara tepat pada penerima pesan. Berkomunikasi secara efektif sendiri berarti bahwa komunikator dan komunikan sama-sama memiliki pengertian yang sama tentang suatu pesan.¹ Namun, tak jarang pesan yang tersampaikan tidaklah efektif karena komunikasi tidak mengandung kesepahaman, akibat komunikan tidak mengerti isi pesan dan tidak melaukannya sebagaimana yang dikehendaki komunikator, sehingga membuat kesalahpahaman. Oleh karenanya dibutuhkanlah desain komunikasi visual sebagai sebuah visualisasi pesan yang disampaikan dari suatu komunikasi.

Diberlakukannya desain komunikasi visual, untuk menerangkan pesan yang ingin disampaikan melalui komunikasi. Manusia adalah makhluk visual. Manusia akan belajar dan memahami dengan lebih cepat dengan adanya suatu

¹ Nurul Fatmawati, Berkomunikasi Secara Efektif, Ciri Pribadi yang Berintegritas Dan Penuh Semangat, <https://artikel/13988/Berkomunikasi-Secara-Efektif-Ciri-Pribadi-yang-Berintegritas-Dan-Penuh-Semangat.html> diakses pada 9 Oktober 2023.

contoh penggambaran atau visualisasi. Desain sendiri adalah suatu rencana atau gambaran yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi dari suatu objek yang belum benar-benar dibuat. Dalam ayat Al-Qur'an sendiri diterangkan, pada surat Ash-Shaff ayat 4 yang berbunyi:

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ

Artinya: “Nun, demi kalam dan apa yang mereka tulis.”

Kekuatan huruf memberikan banyak kontribusi terhadap kekayaan ilmu desain grafis mulai dari ornamen huruf, titik, dan estetikanya. Kekayaan arsitektur Al-Quran melahirkan ilmu tipografi setiap huruf dengan model dan bentuk lekuk sesuai daya tampung kesan, arti, makna, simbol, dan keindahan sebuah huruf memengaruhi psikologi manusia. Oleh karena itu, sesuai ayat yang telah tertulis, menekuni ilmu desain sangat diperlukan sebagai suatu perencanaan yang matang. Terutama ilmu desain untuk merancang visual dari suatu komunikasi.

Desain komunikasi visual diberlakukan di seluruh aspek kehidupan manusia, mulai dari yang paling sederhana, hingga yang paling rumit. Contohnya seperti lampu lalu lintas berwarna merah yang menandakan ‘berhenti’, kuning yang menandakan ‘siaga’, dan hijau yang menandakan untuk ‘boleh melaju’. Selain itu, desain komunikasi visual juga terdapat pada prosedur penggunaan yang biasa terdapat pada bagian belakang suatu kemasan produk. Hingga yang cukup rumit, desain komunikasi visual pun juga terdapat pada desain website seperti contohnya simbol ‘x’ menandakan *cancel*. Karenanya, desain komunikasi visual terdapat di seluruh aspek kehidupan kita untuk mempermudah proses berkomunikasi untuk menyampaikan pesan dalam sehari-hari. Salah satunya pula aspek desain dalam industri *game*, yaitu aspek desain karakter.

Di era kini, industri *game* merupakan salah satu industri yang sedang mengalami pertumbuhan dan tampaknya akan mengalami prospek yang cerah di masa depan. Berdasarkan penelitian Ellavie Ichlasa Amalia, di tahun 2023, pemasukan dari industri *mobile game* diperkirakan mencapai USD 92,6 miliar

atau setara dengan 1 triliun rupiah dengan total pemasukan untuk industri *game* global diperkirakan akan mencapai USD 187,7 miliar.² Industri *game* adalah sektor besar yang tidak hanya mencakup pengembangan, pemasaran, dan monetisasi *video game*, tetapi juga produksi, distribusi, dan konsumsi konten yang dihasilkan oleh *video game*. Keuntungan dalam industri *game* didapat dengan cara membuat *game* berbayar ataupun pembelian di dalam *game*. Dan dalam mendapatkan keuntungan, sebuah *game* haruslah dibuat dengan aspek-aspek yang menjual bagi para pemain *game*. Dalam berbagai aspek dalam *game*, aspek desain menjadi satu aspek yang paling utama dalam pembuatan *video game*.

Para penanggung jawab dalam desain harus dapat membentuk desain visual *game* yang menjual, karena seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, aspek visual *game* menjadi salah satu aspek utama yang menarik minat pemain *video game*. Desain visual dalam sebuah *game* meliputi desain dunia *game*, cara bermain, kota, karakter, dan sebagainya. Dalam desain visual sebuah *video game*, karakter menjadi aspek paling kuat yang menarik minat para pemain. Berbeda dengan film dan animasi, desain karakter *game* lebih kompleks karena harus sesuai dengan *play* di dalamnya. Li, Rao, dan Wu (2008) mengatakan bahwa menurut hipotesa yang telah diuji menggunakan kuisioner terhadap 253 pemain *game* online, mengindikasikan bahwa latar cerita, grafik visual, dan proses pengontrolan karakter berpengaruh besar pada kesenangan serta kepuasan pemain dan juga mempengaruhi intensi pembelian virtual item dalam *game* online oleh pemain.³ Desain karakter menjadi sangat penting dalam *game* karena karakter tersebut menggambarkan seperti apa dunia *game* di dalamnya, bagaimana alur cerita suatu *game*, serta penggambaran interaksi antara *game* dengan pemain. Seperti contoh, karakter dengan latar belakang *viking* tentu memiliki desain yang berbeda dengan karakter *science fiction*. Selain itu ada beberapa *skill* khusus yang harus disesuaikan dengan karakter yang akan dibuat.

² Ellavie Ichlasa Amalia, Newzoo: Industri *game* Global Masih Tumbuh di 2023, Segmen Konsol Jadi Kunci <https://hybrid.co.id/post/newzoo-industri-game-global-masih-tumbuh-di-2023-segmen-konsol-jadi-kunci> diakses pada tanggal 8 September 2023.

³ Li, P., Rao, S. dan Wu, J. (2008). Journal of Electronic Commerce Research, VOL 9, NO 3: Why They Enjoy Virtual *game* Worlds? An Empirical Investigation.

Tidak hanya itu, *artsyle* dalam visualisasi *game* pun juga harus dipertimbangkan dengan baik sesuai genre dan apa yang diminati kebanyakan pemain *game* di genre tersebut. Oleh sebab itu, para *designer* harus melakukan riset terhadap pasar sebelum melakukan tahapan perancangan.

Sebagai mahasiswa dalam proses pembelajaran ataupun sebagai pengembang *game*, mengamati desain komunikasi visual dari *game* yang tenar menjadi salah satu hal yang perlu dicoba untuk dilakukan. Kita dapat membedah sebuah desain dari cara mengamatinya sebagai pembelajaran, dan pada akhirnya nanti dipraktikkan sendiri dengan melewati banyak modifikasi yang telah disesuaikan pada *game* yang kita buat. Dalam ranah kreatif, hal tersebut sangat efektif pula untuk mempelajari riset tentang apa yang para pemain sukai dalam sebuah *game*.

Salah satu *game* yang sedang tenar di tahun 2023 lalu adalah 'Honkai: Star Rail'. Dirilis pada 26 April 2023, Honkai Star Rail adalah *game action role-playing gacha*, berbasis *turn-based* yang dikembangkan oleh MiHoYo, pengembang *game* yang sama dengan *game* Genshin Impact yang populer sejak perilisannya di 2021 hingga kini. Dengan lebih dari 30 juta unduhan saat perilisannya dan jauh melebihi 11 juta pra-registrasi, *game* ini hampir sepopuler Genshin Impact hanya seminggu setelah diluncurkan.⁴ Bertemakan tentang luar angkasa dengan bumbu fantasi, Honkai Star Rail sangat disukai oleh para penggemar *game*, khususnya *game* RPG. Menyajikan cerita yang menyegarkan dan terasa keorisinalannya, menjadi daya tarik yang tinggi dari Honkai Star Rail. Selain itu, daya tarik utama dari Honkai Star Rail adalah banyaknya karakter-karakter yang didesain dengan apik dari segi visual hingga latar belakangnya. Membuat para pemain gemar untuk memainkannya hingga berjam-jam lamanya. Honkai Star Rail bahkan memenangkan penghargaan “*Best Mobile Game of The Year*” mengalahkan sederet *game* populer lainnya seperti Final Fantasy VII: Ever Crisis

⁴ Playerauctions, Honkai Star Rail Player Count (Estimated) – *game* Popularity Based on Google Trends, <https://www.playerauctions.com/player-count/honkai-star-rail/> diakses pada 29 Juni 2023.

dan Monster Hunter Now pada bulan November tahun 2023 lalu.⁵ Hingga sampai saat ini di bulan Januari tahun 2024, Honkai Star Rail telah diunduh hingga lebih 2,11 juta kali⁶ dan mendapatkan rekomendasi dari laman-laman permainan *video* seperti Gameshub, Screen Rant, Eurogamer, IGN, PC Gamer, dan sebagainya.⁷



Gambar 1.1

Laman-Laman yang Merekomendasikan *Game* Honkai Star Rail (Diambil dari Twitter Resmi Honkai Star Rail)

Salah satu karakter paling populer selama perilisan versi Honkai Star Rail hingga sejauh ini adalah Jing Yuan. Jing Yuan adalah karakter bintang 5 di Honkai Star Rail yang dinantikan oleh banyak penggemar. Peluncuran *banner* Jing Yuan terbukti sukses karena banyaknya pemain yang melakukan *top up* untuk melakukan *warp* saat *banner* ini dirilis, hingga merusak platform pembayaran *game* Honkai Star Rail China.⁸ Hal ini menjadi bukti keberhasilan desain karakter Honkai Star Rail karena sangat digandrungi oleh banyak

⁵ Honkai Star Rail Team, 微博正文, <https://m.weibo.cn/status/NsXTVbybv> diakses pada 26 Februari 2024.

⁶ J. Clement, Number of Honkai: Star Rail app downloads worldwide from April 2023 to January 2024 (in millions), <https://www.statista.com/statistics/1403889/honkai-star-rail-number-of-downloads-worldwide/> diakses pada 26 Februari 2024.

⁷ Honkai Star Rail Team, Thank You For Your Support in Honkai Star Rail, <https://twitter.com/honkaistarrail/status/1669920341819535362?t=2go2uwKcy3-L06mHu52wtA&s=19> diakses pada 26 Februari 2024.

⁸ Honkai Star Rail Team, 崩坏星穹铁道, <https://weibo.com/7643376782/N12XDePqc> diakses pada 29 Juni 2023.

penggemar dan dinantikan bahkan sebelum *banner* gacha karakter tersebut dirilis. Oleh karenanya, skripsi ini berfokus untuk meneliti apa yang membuat desain karakter ini berhasil sehingga diminati oleh banyak penggemar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka rumusan penelitian ini adalah :

Bagaimana hasil analisis desain karakter Jing Yuan dari *game* Honkai Star Rail?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil analisis desain komunikasi visual karakter Jing Yuan dari *game* Honkai Star Rail.

D. Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini bisa membawa manfaat bagi banyak pihak yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah wawasan mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam tentang pengembangan ilmu desain komunikasi visual dari segi permainan video, terutama permainan video bergenre RPG (*roleplaying game*).

2. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah ilmu pengetahuan terkait desain komunikasi visual dalam bentuk permainan video bagi studi para mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi dan para pembacanya.

3. Manfaat Praktis

a. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi

yang bermanfaat bagi para peneliti selanjutnya khususnya tentang desain komunikasi visual pada permainan video.

b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar acuan bagi para mahasiswa yang hendak merancang sebuah karakter/maskot untuk keperluan *broadcasting* dan sebagainya.

c. Penelitian ini diharapkan dapat membagikan ketertarikan mahasiswa dalam melakukan penelitian atau mempelajari desain komunikasi visual dari permainan video.

E. Sistematika Penulisan Laporan

Untuk memudahkan pemahaman penelitian ini, peneliti akan menyajikan uraian yang sistematis mengenai beberapa aspek yang akan dibahas dalam lima bab sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN, mencakup penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI, membahas tinjauan pustaka dan kerangka teori yang mencakup konsep dan teori-teori yang mendukung penelitian.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN, memberikan penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk pendekatan kualitatif, sumber data, teknik pengumpulan data seperti observasi dan dokumentasi, serta teknik analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN, membahas hasil analisis desain komunikasi visual karakter Jing Yuan dengan menerapkan metode Manga Matrix, prinsip Gestalt, dan teori Model Komunikasi oleh Harold D. Laswell.

BAB V: PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat diambil dari penelitian ini.

