

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gim merupakan salah satu industri kreatif di dunia, visual karakter menjadi elemen penting untuk menggambarkan cerita yang disampaikan. Karakter dalam bentuk visual dapat menciptakan keterikatan emosional dan identifikasi dengan audiens, sehingga sangat penting untuk mengetahui bagaimana karakter dapat dirancang dengan tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Namun, tidak semua karakter visual dapat menarik perhatian dan menciptakan ikatan emosional dengan pemain ataupun pencinta gim. Ada karakter yang terlihat datar dan tidak memiliki daya tarik yang cukup. Hal ini dapat mempengaruhi kesuksesan sebuah produk kreatif dan menimbulkan respon negatif dari pemain gim. Dalam konteks tersebut, analisis visual karakter menjadi penting untuk memahami bagaimana karakter dapat dirancang dengan tepat untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan dapat membantu audiens memahami bagaimana elemen visual karakter seperti warna, bentuk dan busana sehingga mampu menciptakan daya tarik tertentu yang kuat serta memengaruhi persepsi mereka terhadap karakter baik dalam gim, film, maupun komik. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi industri kreatif dalam menghasilkan karakter yang lebih menarik, inovatif dan memuaskan bagi audiens.

Gim Resident Evil adalah gim dari Capcom yang bergenre *survival* horor dan tembak menembak dengan musuh utama adalah zombi serta makhluk

mengerikan dan mengancam. Dimulai dengan kesuksesan gim pertama Resident Evil pada tahun 1996, muncul berbagai sekuel serta seri spin off seperti Resident Evil 2, serta Code Veronica. Resident Evil secara keseluruhan dikenal dengan cerita yang kompleks dan mendalam. Gim-gim dalam seri ini sering kali menawarkan plot yang melibatkan konspirasi, eksperimen biologis, dan pertempuran melawan ancaman yang mengancam keberlangsungan kehidupan manusia. Resident Evil sering kali menawarkan beragam mekanika *gameplay* yang menarik dan menantang. Mulai dari eksplorasi lingkungan yang luas, pemecahan teka-teki yang cerdas, penggunaan barang serta senjata yang variatif dan menarik hingga pertempuran melawan musuh yang menakutkan, gim-gim dalam seri ini menawarkan pengalaman bermain yang beragam dan mendalam ke dalam dunia yang kompleks dan penuh misteri. Karakter dalam Resident Evil sering kali menjadi ikonik dan memikat hati para penggemar, contohnya seperti Leon Kennedy dan Chris Redfield, maupun antagonis seperti Albert Wesker dan Nemesis, desain karakter dalam seri ini berhasil menciptakan karakter yang mengesankan dan mudah dikenali. Pada situs statista, gim Resident Evil merupakan salah satu gim *series* dari Capcom dengan tingkat penjualan tinggi Capcom di seluruh dunia dengan Resident Evil 2 *remake* di urutan ketiga sementara Resident Evil 8 di urutan keenam (www.statista.com/statistics/1241664/capcom-top-selling-titles-unit-sales/).

Unsur dan faktor utama yang memengaruhi beda tingkat penjualan dan minat adalah karakter, cara bermain, maupun narasi, ini tentu saja berdasar pada data *review* pengguna dari situs IGN, Gamerant, maupun Metacritic. Pada *review*

pemain Resident Evil 8 yang memainkan gimnya, memiliki rata-rata rating tujuh koma delapan dan pada umumnya lebih kagum pada karakter antagonis seperti Nyonya Dimistrecu dan musuh *werewolf* serta vampir daripada karakter protagonis yaitu Ethan Winters yang sama sekali tidak menunjukkan wajahnya menjadi kurang menarik bagi yang memainkannya (www.metacritic.com/game/resident-evil-village/).

Resident Evil 8 mendapat rating delapan atau *great* di situs IGN dengan menyebutkan karakter Alcina yang memiliki daya tarik tinggi namun dalam gimnya cepat dikalahkan tanpa mengetahui lebih dalam makna dari visualnya yang unik (<https://www.ign.com/articles/resident-evil-village-review>). Beberapa pemain serta komunitas di forum seperti reddit menyukai Ethan Winters karena memiliki keunikan mutasinya serta representasinya sebagai ayah, lalu alasan kritiknya karena berbeda dari tokoh utama sebelumnya yang biasanya ikonis, berani, energik, dan selalu selamat saat beraksi dan menghadapi ancaman dunia (www.reddit.com/r/residentevil/comments/z5tpz0/why_do_most_people_hate_ethan_winters_as_a/). Hal beserta argumen yang sama juga terjadi di kolom komentar video Youtube yang membahas seputar karakter Ethan Winters tersebut (<https://youtu.be/gDUd0wAuQ7k?si=sbHZ8XZ3ZYV8G9yU>). Maka, diperlukan analisis visual karakter dari gim Resident Evil 8 yang dalam agar dapat dipahami bagaimana makna dan perbedaannya secara umum dengan seri sebelumnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana elemen visual pada karakter di gim Resident Evil 8?

2. Bagaimana makna bahasa tubuh dan ekspresi wajah pada visual karakter di gim Resident Evil 8?

C. Tujuan

1. Menganalisis elemen visual karakter dalam gim Resident Evil 8.
2. Menjelaskan makna bahasa tubuh dan ekspresi wajah dari visual karakter di gim Resident Evil 8.

D. Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan proposal tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Manfaat yang krusial yaitu meningkatkan kemampuan analitis dan kritis penulis dalam mengamati, mengevaluasi, dan memahami karakter visual dalam gim serta memberikan pengalaman penelitian dan penulisan yang berharga bagi penulis, yang dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan akademik dan profesional. Kemudian juga menjadi salah satu persyaratan kelulusan S1 jurusan DKV di Universitas Sahid Surakarta.

2. Bagi Akademik

Manfaat untuk akademik tentu sebagai sumber referensi dan bahan penelitian bagi studi gim dan disiplin ilmu terkait lainnya, secara spesifik dengan topik dan tema tentang visual karakter dalam suatu gim. Hal ini juga memberikan sumbangan bagi pengembangan teori, metodologi penelitian, serta pendekatan analisis untuk menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya di masa depan.

3. Bagi pemain gim dan masyarakat

Manfaatnya antara lain yaitu memberikan perspektif baru tentang bagaimana karakter visual dalam gim dibuat dan dirancang, yang dapat meningkatkan apresiasi pemain terhadap industri gim dan seni desain dalam gim. Dengan memberikan wawasan tentang bagaimana karakter visual maka pemain dapat memaksimalkan pengalaman bermain gim mereka. Serta menimbulkan potensi bagi masyarakat ataupun calon pemain gim sehingga tertarik untuk mencoba dan memainkan gim Resident Evil 8.

4. Bagi pengembang gim

Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang karakter visual dalam gim, yang dapat membantu pengembang gim dalam merancang karakter yang lebih efektif dan menarik bagi pemain.

E. Tinjauan Pustaka

Seiring dengan perkembangan teknologi, permainan gim semakin canggih dalam segi visual. Salah satu aspek visual yang penting dalam permainan gim adalah karakter. Karakter visual yang menarik dan mudah dikenali dapat membuat pengalaman bermain gim menjadi lebih menyenangkan dan memuaskan. Oleh karena itu, banyak penelitian dilakukan untuk menganalisis karakter visual dalam permainan gim. Tinjauan pustaka ini akan memperkenalkan beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan analisis karakter visual pada beberapa bidang seperti animasi ataupun gim yang akan diuraikan manfaat serta perbedaan penelitian tersebut dengan skripsi penulis, sehingga dapat menjadi referensi dan membantu analisis data secara mendalam.

1. Santoso, Lusi. 2021. "Analisa Visual Desain Karakter Serial Animasi 'Kuku Rock You.'" 4: 35–44. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>.

Penulis mengemukakan bahwa elemen-elemen penting seperti warna, visual yang dibawa oleh karakter dalam serial animasi tersebut sudah cukup baik dan tersampaikan oleh target usia yang ingin dicapai oleh kreator. Dengan adanya visual karakter yang baik pun dapat menunjang alur cerita dengan akurat, tepat, dan sesuai. Penelitian tersebut bermanfaat sebagai salah satu pedoman pada aspek pembahasan visual karakter pada penelitian penulis. Perbedaan dengan skripsi oleh penulis, salah satunya yaitu pada metode pendekatan dan analisis terhadap hampir seluruh karakter pada gim Resident Evil 8.

2. Hahury. R. M. S. 2022. Analisis Pengaplikasian Teori Warna Dan Penggunaan Siluet Dalam Desain Karakter. Jurnal DKV Adiwarna.

Pada analisis ini, peneliti menggunakan metode analisis konten sehingga dapat lebih menemukan pemahaman mengenai topik yang dibahas yaitu peran warna serta siluet dalam pembentukan visual karakter. Di dalamnya terdapat cukup contoh hasil karakter yang menggunakan skema warna serta siluet tertentu yang sudah dipertimbangkan lebih dahulu aspek-aspek penting seperti karakteristik ataupun kepribadian yang nantinya akan dituangkan dalam cerita karakter tersebut. Analisis ini bertujuan untuk menjadi salah satu pedoman dasar pembuatan desain karakter sehingga dapat membantu pengembangan karakter ke tahap selanjutnya. Manfaat untuk penelitian penulis adalah sebagai salah satu gambaran maupun referensi dalam penyusunan penelitian. Perbedaan pada penelitian yang penulis susun adalah pembahasan visual karakter tidak terbatas warna ataupun siluet saja, contohnya seperti bentuk, tekstur, nilai, gaya, aksesoris,

proporsi, dan lain-lain. Solusi ataupun simpulan sama yaitu di bidang visual karakter tapi memiliki fokus yang berbeda.

3. Ridho Hibatulah, Naufal, and Asidigisianti Surya Patria. 2022. "ANALISIS VISUAL KARAKTER MARS DALAM GAME DOTA 2." *Jurnal Barik* 4(2): 27–37. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>.

Penelitian yang sudah ditulis bertujuan untuk mendeskripsikan ciri visual karakter Mars, serta menganalisis makna visual karakter tersebut pada gim Dota 2, yang menarik pembaca yang menyukai gim ataupun memainkan gim Dota 2 ataupun penulis lain yang ingin menyusun penelitian, analisis, maupun jurnal dengan topik yang sama. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif serta metode analisis menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, penulis dapat menjabarkan pengembangan asal mula referensi dari si karakter dan mencampurkan kreativitas sehingga tercipta karakter yang ingin ditampilkan pembuat gim. Referensi yang digunakan yakni pada aspek mitologi dan sejarah romawi maupun budaya yang menonjol pada karakter Mars ini. Dengan penelitian yang relevan dengan tema atau topik berbeda ini pun dapat memperkaya diskusi serta teori yang ada pada skripsi penulis serta dapat memahami konsep-konsep kunci, teori, dan temuan terbaru. Perbedaan yang tentu saja terlihat adalah pada skripsi penulis akan membahas beberapa karakter, tidak hanya satu, dalam gim Resident Evil 8 dari protagonis serta antagonis sehingga lebih kompleks, fleksibel, dan mendalam. Dalam pembahasan nantinya, akan meninjau juga sejarah singkat perkembangan visual ataupun desain suatu karakter dalam seri Resident Evil tersebut.

4. Brock, André. 2011. “‘When Keeping It Real Goes Wrong’: Resident Evil 5, Racial Representation, and Gamers.” *Games and Culture* 6(5): 429–52.

Pembahasan tersebut membahas soal masalah kultur dan representasi karakter kulit putih dan kulit hitam di Resident Evil 5 sebagai karakter utama dan suportif. Disebutkan bahwa masalah representasi ras pada gim menjadi salah satu topik debat dimana kebanyakan kulit putih menjadi karakter utama sementara karakter kulit hitam menjadi karakter background maupun musuh yang kadang digambarkan secara buruk dan jahat. Meski di Resident Evil 5 karakter kulit hitam bernama Sheva merupakan karakter suportif utama dan bisa dimainkan, musuh-musuh yang terdapat pada gim dan harus dilawan adalah berkulit hitam dengan sifat liar dan jahat yang dapat menjadi topik rasial seputar gim ini. Manfaat untuk penelitian penulis adalah menjadi salah satu contoh referensi penelitian yang membahas seputar karakter di Resident Evil serta dapat meningkatkan kredibilitas skripsi yang saya susun. Skripsi yang disusun penulis akan lebih menekankan pada analisis visual terhadap desain dan ekspresi karakter dalam gim, tanpa menonjolkan atau memperdalam masalah rasial dan kultural karakter gim. Fokus utama dari skripsi tersebut adalah untuk memahami bagaimana desain visual karakter mempengaruhi persepsi dan keterlibatan pemain dalam gim serta menjelaskan aspek-aspek visual tiap karakter di Resident Evil 8, dimana di jurnal yang tercantum membahas soal Resident Evil 5.

5. Gunawan, Peter Rhian, and Berti Alia Bahaduri. 2020. “Kajian Representasi Indonesia Pada Karakter Gatotkaca Dalam Gim Mobile Legends Menggunakan Metode Triangulasi.” *Serat Rupa Journal of Design* 4(2): 111–34.

Pada penelitian yang ditulis, penulis ingin mengeksplorasi sejauh mana pemain muda Indonesia dapat mengenali karakter Gatotkaca pada gim Mobile Legends dan bagaimana persepsi audiens terhadap identitas Indonesia pada karakter di gim tersebut. Manfaat untuk penelitian ini adalah sebagai salah satu acuan dan masukan teoritis terhadap makna visual karakter pada suatu gim. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah bahwa penelitian tersebut menggunakan kuesioner serta *focus discussion group* dalam mengumpulkan informasi maupun data yang diperlukan serta menyimpulkan pada akhirnya tokoh tersebut tidak menggambarkan sepenuhnya identitas Indonesia, sementara pada penelitian yang penulis susun disini akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif tanpa kuesioner dengan topik gim Resident Evil 8 yang akan membahas dalam lebih dari satu tokoh maupun karakter di gim tersebut.

F. Landasan Teori

1. Analisis

Analisis didefinisikan sebagai penjabaran sesuatu menjadi unsur-unsur, atau pembahasan sesuatu dari berbagai segi atau sudut pandang untuk menemukan unsur-unsur atau bagian-bagian yang tersembunyi (KBBI).

Analisis adalah proses memeriksa data untuk mengidentifikasi pola, hubungan, dan makna. Ini melibatkan penguraian data mentah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, yang kemudian diklasifikasikan dan dikelompokkan untuk membantu memahami fenomena yang sedang diteliti (Saunders et. al., 2015). Jadi, dengan mengidentifikasi pola dan makna, akan tersirat sebuah pesan tersembunyi didalamnya yang akan digunakan pada masalah dan penelitian yang

dilakukan. Analisis juga berfungsi untuk menyusun kesimpulan dan rekomendasi yang lebih akurat. Secara keseluruhan, analisis merupakan proses yang penting dalam penelitian dan pemecahan masalah. Ini memungkinkan untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang suatu topik, serta untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan terperinci tentang situasi atau masalah yang akan dan sedang dianalisis.

2. Visual karakter

Pengertian visual karakter adalah aspek dari karakter dalam gim yang berkaitan dengan tampilan dan penampilan karakter tersebut, termasuk bentuk tubuh, pakaian, raut wajah, animasi, dan elemen visual lainnya. Karakter dalam bentuk visual terdapat pada berbagai media yang populer seperti film, komik, maupun gim. Visual karakter dalam gim sangat penting karena dapat memengaruhi pengalaman bermain pemain dan memengaruhi kesuksesan suatu gim.

Visual karakter dapat diartikan sebagai tampilan fisik dan desain karakter, termasuk tekstur, warna, pencahayaan, animasi, dan elemen visual lainnya (Fullerton, 2008). Dengan elemen pada visual karakter yang ditampilkan, maka dapat mengungkapkan emosi, kepribadian, dan motivasi karakter dalam sebuah cerita yang tersampaikan. Visual karakter juga melibatkan penggunaan simbol, ikon, atau motif tertentu yang mewakili karakteristik atau sifat-sifat tertentu dari karakter tersebut dengan tujuan tertentu. Ini dapat mencakup simbol-simbol yang terkait dengan kepribadian, latar belakang, atau peran karakter dalam cerita. Jadi, ini memungkinkan penonton untuk terhubung dengan karakter dalam cerita atau

pengalaman tersebut, serta memberikan dimensi visual yang kaya dan menarik bagi narasi yang sedang diceritakan dan ditampilkan. Berikut penjelasan secara umum tentang elemen visual suatu karakter.

a. Desain Fisik

Desain fisik karakter mencakup aspek-aspek seperti bentuk dan postur tubuh, proporsi, dan detail fisik lainnya. Desain ini mencerminkan karakteristik dan kepribadian dari karakter yang bersangkutan, serta berperan penting dalam membangun hubungan antara karakter dan penonton atau pemain. Desain fisik karakter juga bisa mencerminkan latar belakang budaya, era waktu, atau genre dari karya tersebut.

b. Ekspresi

Ekspresi wajah karakter adalah cara utama untuk mengkomunikasikan emosi dan perasaan karakter kepada penonton atau pemain. Ekspresi ini bisa berkisar dari senyum bahagia hingga ekspresi takut atau marah, dan memiliki dampak yang besar terhadap cara kita merespons dan terhubung dengan karakter. Selain ekspresi wajah, ekspresi tubuh dan gerakan juga penting dalam mengekspresikan emosi dan kepribadian karakter. Pose juga merupakan salah satu ekspresi tubuh saat keadaan statis. Ini dapat memengaruhi bagaimana karakter tersebut diinterpretasikan oleh penonton atau pemain. Pose juga dapat digunakan untuk menciptakan komposisi visual yang menarik dan dinamis dalam karya seni visual. Kemudian pada media film serta gim terdapat animasi. Animasi yang baik memperhatikan detail-detail kecil dalam gerakan tubuh dan ekspresi

wajah, menciptakan karakter yang tampak hidup dan meyakinkan serta digunakan untuk menyampaikan informasi, narasi, atau emosi yang kompleks dengan cara yang kreatif dan menarik.

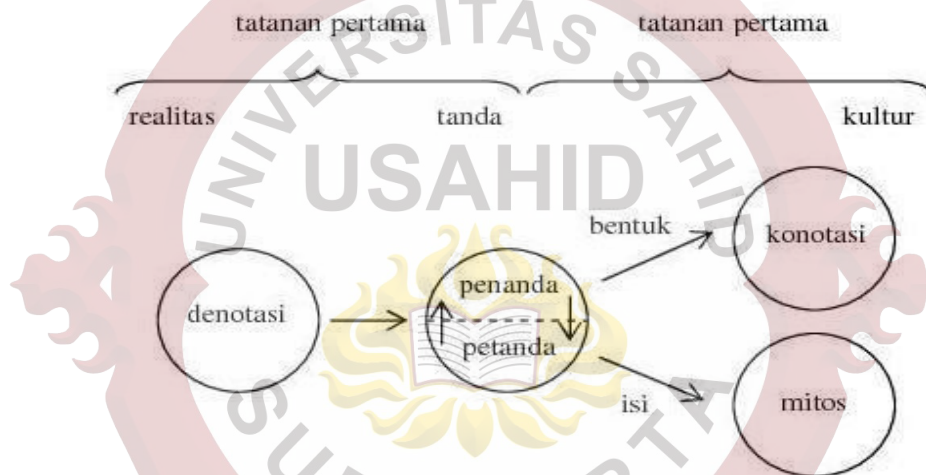
c. Simbolisme

Simbolisme visual digunakan untuk mengkomunikasikan informasi tambahan. Simbol-simbol seperti warna, aksesoris, atau simbol-simbol budaya yang menonjol dapat digunakan untuk menciptakan kedalaman dan kompleksitas dalam karakter. Selain itu, simbolisme juga dapat memiliki makna yang berbeda-beda tergantung pada konteksnya. Misalnya, warna merah dapat melambangkan cinta, berani, atau bahaya tergantung pada cara di mana mereka digunakan dalam suatu karakter ataupun karya.

3. Analisis Semiotika Roland Barthes

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang suatu tanda-tanda visual agar dapat dipahami dan menghasilkan suatu makna tertentu (Tinarbuko, 2008). Tanda disini bisa berupa objek, logo, gambar, musik, maupun gerak tubuh manusia ataupun makhluk hidup. Model analisis tanda oleh Roland Barthes terdiri dari denotasi dan konotasi, lalu terdapat juga mitos sebagai pemaknaan kedua setelah konotasi (Septiana, 2019). Roland Barthes merupakan salah satu pencetus teori semiotika visual. Beliau merupakan penerus pemikiran serta gagasan Saussure, dimana Saussure kurang tertarik bahwa kalimat atau tanda yang sama bisa menghasilkan makna yang berbeda pada orang yang berbeda situasinya (Yusri, 2020). Pendekatan Barthes terhadap semiotika visual menempatkan

kebebasan dan kreativitas interpretasi di tangan pengamat maupun penulis bahwa makna gambar seringkali tergantung pada pengalaman dan latar belakang budaya individu yang mengamatinya. Ini memberi kebebasan untuk menjelajahi dan menafsirkan karakter dalam gim dengan cara yang paling bermakna. Meskipun ada beberapa kesamaan antara pencetus lain seperti Saussure dan Peirce, pendekatan Barthes ini lebih menekankan pada subjektivitas, pengalaman individu, serta interpretasi mendalam dalam analisis semiotik.



Gambar 1.1 Signifikasi dari Roland Barthes
(Sumber: Sobur, 2004)

Denotasi adalah tahap pertama yang mendasari dalam semiotika Barthes, yang mengacu pada makna literal atau deskriptif dari suatu tanda atau simbol tertentu. Konotasi, di sisi lain, merujuk pada makna tambahan atau asosiasi yang melekat pada tanda atau simbol di luar makna denotatifnya. Mitos adalah proses di mana konotasi-konotasi tertentu dianggap sebagai kebenaran atau norma oleh masyarakat serta mempresentasikan makna lebih luas setelah konotasi yang telah dibahas. Contohnya seperti analisis semiotika Barthes pada poster film Parasite

pada bagian tangga, dimana konotasi nya adalah sebuah pijakan untuk menggapai atau mencapai sesuatu yang lebih tinggi, sementara mitosnya adalah jalan menuju kesuksesan membutuhkan perjuangan dan pengorbanan (Shalekhah, 2020). Melalui denotasi, konotasi, dan mitos dalam semiotika Barthes akan berfungsi untuk membentuk pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang tanda atau simbol dalam budaya visual. Dengan penggunaan semiotika Barthes dalam skripsi ini tidak hanya menawarkan pendekatan analitis yang komprehensif, tetapi juga memperkaya pemahaman tentang desain karakter dalam gim dari sudut pandang yang unik dan beragam.

4. Video Gim

Gim dalam konteks ini merupakan video gim yang termasuk jenis permainan elektronik yang dapat dimainkan ataupun digunakan oleh pemain gim secara visual maupun audio. Video gim sering kali menjadi bagian dari budaya populer dan berevolusi bersama-sama dengan tren dan perubahan dalam budaya populer di dunia sampai sekarang. Gim merupakan permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada menang dan kalah, biasanya dalam konteks dan tidak serius dan dengan tujuan *refreshing* (Rahman dan Tresnawati, 2016). Dalam pengertian lain, video gim adalah suatu gim yang dapat kita mainkan karena alat audio visual yang terdapat sebuah cerita (Esposito, 2005). Gim pada umumnya memiliki beberapa elemen utama serta penunjang yang melekat erat, seperti elemen *gameplay*, dimana mengandung mekanik permainan, aturan-aturan tertentu, serta interaksi antara pemain dengan objek tertentu dalam gim. Narasi adalah elemen penting lainnya dalam gim, yang

mencakup cerita, karakter, dan alur permainan. Narasi ini dapat mengarahkan pengalaman bermain, memberikan tujuan dan motivasi bagi pemain, serta menciptakan koneksi emosional antara pemain dan karakter dalam permainan. Elemen visual serta audio juga akan memiliki keterlibatan besar yang menjadi fondasi persepsi pengguna atau pemain yang memainkannya. Yang tidak kalah menarik adalah kehadiran NPC atau *non playable character* yang biasa tersebar di dunia gim. Karakter-karakter dengan kecerdasan buatan serta skrip aksi yang disematkan pengembang gim ini hadir untuk berinteraksi dengan pemain atau memberikan elemen cerita dalam dunia gim tersebut. Mereka bisa memiliki berbagai jenis interaksi dengan pemain yang variatif, mulai dari dialog, memberikan informasi, memberikan tugas atau misi, hingga bertarung atau berkolaborasi dalam pertempuran di gim. Terdapat 34 jenis genre gim pada umumnya, beberapa meliputi gim *stealth*, gim balapan, gim simulasi, gim edukasional, gim MOBA, gim pertarungan, gim RPG, gim *sandbox*, gim *survival* horror, serta gim tembak menembak (Wirzt, 2023). Dengan ragam jenis gim ini tentu saja akan menambah pengalaman bermain gim yang cukup ekspansif. Ada beberapa daftar waralaba gim terbaik sepanjang masa seperti God of War, Grand Theft Auto, Red Dead Redemption, Final Fantasy serta Resident Evil (Chan, 2023). Berikut daftar gim yang sudah berumur tua sejak 2004 tetapi masih pantas dan seru untuk dimainkan karena aspek narasi dan permainan yang cukup dalam (Wheeler, 2024).

Judul	Genre	Pengembang
Half Life 2	Tembak-menembak	Valve
Far Cry	FPS, <i>Open-world</i>	Crytek
NFS Underground 2	Balapan	Electronic Arts
World of Warcraft	MMORPG	Blizzard
Vampires The Masquerades Bloodlines	Aksi RPG	Troika Games
Driver 3	Aksi, Tembak- menembak	Reflections Interactive
GTA San Andreas	Aksi, Petualangan	Rockstar Games
Star Wars Knights of the Old Republic 2	RPG	Aspyr
Warhammer 40,000 Dawn of War	Strategi <i>Real-Time</i>	Relic Entertainment
Halo 2	Tembak-menembak	Bungie

Tabel 1.1 Gim Klasik
(Sumber: gamerant.com)

Beberapa dampak positif video gim pada manusia antara lain adalah meningkatkan ketangkasan, mendorong konektivitas otak serta materi abu-abu (tentang memori dan persepsi), memiliki potensi skill sosial lebih baik, serta menjadi *problem-solver* yang lebih baik (Geico, 2024). Video gim juga dapat mendorong kemampuan atau pikiran manusia tentang bagaimana tidak menyerah

dengan tetap berjuang untuk meraih tujuan tertentu yang dapat diaplikasikan di kehidupan sehari-hari.

5. Gim *Survival* Horor

Gim *survival* horor adalah salah satu tipe genre gim horor yang menekankan unsur ketegangan, ketakutan, dan bertahan hidup dalam situasi yang penuh dengan ancaman dari makhluk ataupun lingkungan yang menakutkan dan mencekam. Karakter pemain sering kali harus menghadapi berbagai tantangan dalam suatu gim yang dapat berupa keterbatasan sumber daya, tantangan pemecahan teka-teki, serta perasaan isolasi dan ketidakpastian, selagi mengungkap misteri dan kisah tersembunyi di cerita gim. Terdapat berbagai gim *survival* horor yang beragam dan khas. Ini menjadikan genre ini tetap segar dan menarik bagi para pemain, serta memberikan ruang bagi inovasi dan kreativitas dalam pengembangan gim di masa depan. Resident Evil *series* merupakan salah satu gim *survival* horor terbaik dan mendefinisikan gim *survival* horor (Maillot, 2023). Terdapat juga gim yang memiliki kesan khas dan memiliki basis penggemar tersendiri, contohnya seperti Dead Space yang menggabungkan elemen fiksi ilmiah di angkasa. Berikut daftar beberapa gim bergenre *survival* horor

Tahun	Judul	Konsol
1992	Alone in the Dark	MS-DOS, Mac OS
1994	Doctor Hauzer	3DO
1996	Resident Evil	Playstation, Sega Saturn, PC, Nintendo
1996	Corpse Party	PC-9801

1999	Silent Hill	Playstation
2001	Fatal Frame	PS2, 3DS, PC
2002	The Thing	PS2, Xbox, PC
2003	Siren	PS2
2005	Haunting Ground	PS2
2008	Dead Space	PS3, Xbox 360, PC
	Left 4 Dead	Xbox 360, Mac OS X, PC
2010	Amnesia The Dark	Linux, Mac OS, PC, PS4, Xbox One
2010	Deadly Premonition	PS3, Xbox 360, PC
2013	The Last of Us	PS3, PS4
2014	Five Night At Freddy's	PC, Mobile
	The Evil Within	PS3, Xbox 360, PC
2015	Until Dawn	PS4, PS5, Windows
2023	The Texas Chain Saw Massacre	PS4, PS5, Xbox One, PC

Tabel 1.2 Gim *Survival* Horor
(Sumber: gamerant.com)

Pada sebuah gim bergenre ini, terdapat beberapa elemen yang menguatkan dan membaluti suasana saat memainkannya, layaknya seperti film horor, gim *survival* horor juga memiliki tensi dan tekanan sendiri terhadap para pemain gim maupun penontonnya, berikut elemen dan atribut nya :

- a. Isolasi
- b. Keterbatasan material, alat bantu, peluru, maupun senjata

- c. Visual karakter antagonis
- d. Pencahayaan
- e. *Angle* atau sudut kamera
- f. Musik dan lagu
- g. Naratif menarik serta tantangan
- h. *Twist* cerita serta jumpscare

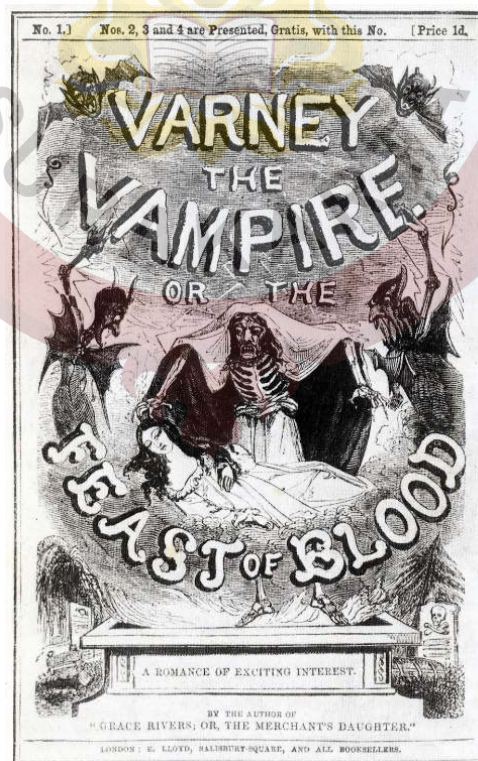
Pada umumnya jika kita sendiri di area yang berbahaya akan berusaha bertahan hidup dan mencari keselamatan dengan mencari jalan keluar. Dengan situasi ataupun lingkungan yang menegangkan dan berbahaya serta terisolasi dari hiruk pikuk orang banyak maka akan menambah rasa horor pada gim. Lalu, jika nyawa pemain dalam gim diancam oleh makhluk yang ingin melukai atau membunuh, kita pun pasti ingin bertahan diri dan mencari senjata. Jika dalam gim tersebut tidak memberikan banyak senjata, peluru senjata, atau bahkan tanpa senjata apapun, situasi akan semakin menegangkan dengan membuat karakter yang kita mainkan di gim tetap hidup dan melanjutkan cerita. Dengan visual karakter antagonis yang menyeramkan, menarik, maupun unik akan memberi kesan pada pemain gim horor, dimana cerita atau peran musuh tersebut masuk kategori kedua setelah visual karakter yang menjadi daya tarik. Situasi dimana musuh ataupun monster yang mengejar pemain secara terus-menerus akan membuat permainan semakin menantang serta menakutkan. Kemudian pencahayaan juga salah satu unsur yang membangun tensi gim bergenre ini. Salah satu ketakutan yang berhubungan dengan cahaya adalah takut akan sesuatu yang tidak ataupun belum terlihat. *Angle* kamera di gim juga berfungsi seperti fungsi

angle kamera film, beberapa *angle* ini akan berhubungan dengan tujuan atmosfer yang ingin dicapai, contohnya seperti menggunakan *angle* kamera yang dekat dan membatasi pandangan pemain dapat meningkatkan perasaan ketidakpastian dan kecemasan, sementara *angle* kamera yang jauh dan luas dapat membantu menciptakan suasana yang luas dan terbuka yang menimbulkan rasa terisolasi dan rentan. Musik juga berpengaruh pada pengalaman di gim horror ini, bisa diaplikasikan pada situasi sepi ataupun saat mencekam. Penataan musik yang tepat akan semakin membangun unsur isolasi dan kengerian dalam gim. Melalui penggunaan melodi gelap, suara latar belakang yang menakutkan, dan efek suara yang mendebarakan, musik dapat membuat pemain merasa tegang dan waspada saat menjelajahi lingkungan yang berbahaya. Dengan adanya naratif yang kuat dan dalam ataupun karakter yang menonjol dan mendorong cerita akan semakin membuat penasaran dan antusias para pemain gim yang memainkannya. *Twist* ataupun perubahan cerita secara tiba-tiba akan mengejutkan para penonton ataupun pemain yang sudah mengikuti jalan ceritanya. Elemen ini jika digabungkan dengan beberapa momen *jumpscare* yang cukup seram akan meningkatkan kualitas gim *survival* horror.

Salah satu strategi dalam bermain gim genre horror maupun subgenre-nya seperti *survival* horror adalah menghemat amunisi, berhati-hati pada lingkungan bahkan pada musuh yang sudah mati, dan berusaha ambil waktu untuk berpikir ataupun beristirahat. Contohnya adalah membaca sejenak berkas, arsip serta rekaman suara yang dapat ditemukan dalam gim yang juga menjadi salah satu penyampaian cerita inti maupun cerita tersembunyi yang sedang ataupun pernah

terjadi di dunia gim tersebut, sehingga dapat semakin memahami jalan cerita serta makna tertentu yang belum diketahui. Ada beberapa situasi dimana pemain tidak bisa menggunakan senjata ataupun bertahan diri, maka otomatis pemain diharuskan kabur ataupun bersembunyi sampai situasi aman. Unsur mekanik gim selain tergantung pada pengalaman bermain ataupun jam terbang pemain gim juga melibatkan aspek keberuntungan, meskipun hanya sesaat dan sebentar saja. Situasi ini makin lama akan melatih pemain pada strategi bermain yang lebih efektif dan adaptif di kemudian hari. Maka, dengan semakin banyak pengalaman seorang pemain gim bermain gim horor maka dia akan semakin berpengalaman dan terbiasa pada pengalaman di gim horor berikutnya.

6. Gotik Horor



Gambar 1.2 Kover Varney The Vampire 1845
(Sumber: wikipedia.org)

Gotik horor menjadi tema serta konsep utama yang digunakan pada gim Resident Evil 8, baik pada latar lokasi, arsitektur, desain *user interface*, maupun desain musuh yang muncul di gim tersebut. Gotik horor atau bisa juga disebut gotik fiksi merupakan literatur atau media yang mengandung tentang aspek ketakutan, kegelapan, teror dan sesuatu yang berhantu. Kata gotik ini berkaitan dengan seni arsitektur gotik serta estetikanya di Eropa pada zaman pertengahan. Gotik horor pada umumnya berkarakteristik dengan lingkungan yang mencekam serta ancaman dari peristiwa atau makhluk supernatural. Lokasi gotik horor biasa terdapat di istana, biara, hutan bersalju dan juga makam bawah tanah. Lokasi tersebut memiliki unsur klaustrofobia, dimana diartikan sebagai rasa takut pada ruang atau tempat yang sempit dan sesak. Elemen-elemen yang terdapat pada suatu cerita bisa berupa pembunuhan, kematian, aksi balas dendam dan kebangkitan roh jahat yang diadaptasi dengan berbagai karakter yang dibuat sedemikian rupa. Yang menjadi salah satu *trademark* gotik horor adalah terdapat pertarungan antar kemanusiaan dengan sesuatu yang jahat, bisa berupa ciptaan atau hasil eksperimen manusia atau entitas supernatural, dengan situasi serta suasana yang mencekam, mengancam dan mutlak (Pagan, 2018). Gotik horor merupakan genre yang sering kali digunakan untuk menjelajahi tema-tema psikologis yang kompleks dan mendorong batas-batas kenyamanan kita dalam dunia yang gelap dan tidak pasti.

Literatur pertama tentang gotik mulai pada abad ke-18, berupa novel klasik yang menjadi populer seiring waktu. Kepopuleran novel gotik pun berlanjut ke abad ke-19 terutama di Eropa, contohnya seperti di Inggris, Irlandia, dan Swiss.

Pada abad ke-20, muncul subgenre dari gotik horor tersebut seperti gotik romantik yang mulai diproduksi mulai pada tahun 1950 sampai tahun 1970. Pada masa modern sekarang, gotik horor masih diciptakan lewat novel karena cukup memengaruhi penulis di belahan dunia. Adaptasi di genre ini juga terciptakan di media lain yang seperti komik, film dan gim. Contoh film klasik seperti *Nosferatu*, *Dracula*, serta *Frankenstein*. Di film *The Shining* tahun 1980, lokasi *Overlook Hotel* menunjukkan bahwa latar gotik dapat bebas dari batas latar di pinggir kota, dimana film tersebut mengeksplor keadaan aneh di sekitar hotel serta sekitarnya dan juga bersama kehadiran dan representasi hantu yang tinggal didalam hotel tersebut (Reyes, 2013). Dengan banyaknya film yang memiliki unsur gotik ataupun gotik horor maka akan meningkatkan kepopuleran genre ini di seluruh dunia.

Elemen gotik horor secara umum dapat dibagi menjadi beberapa aspek yang saling berkaitan, seperti :

a. Lingkungan

Lingkungan dalam karya gotik horor sering kali terdiri dari bangunan-bangunan kuno, seperti kastil berusia ratusan tahun, rumah-rumah tua yang terbengkalai, atau gua-gua yang gelap dan menakutkan. Bangunan-bangunan ini sering kali digambarkan dengan detail yang mencekam, seperti arsitektur yang rumit, pintu-pintu yang berderit, dan jendela-jendela yang terkunci. Beberapa desain arsitektur juga memiliki sisi estetika tersendiri jika dilihat secara seksama. Lingkungan gelap, suram, dan terisolasi menciptakan rasa ketidakamanan dan

ketegangan bagi para karakter dalam cerita, serta menambah atmosfer misteri dan kegelapan.

b. Karakter

Karakter-karakter dalam karya gotik horor biasanya memiliki sifat-sifat yang eksentrik, misterius, atau bahkan jahat. Ada berbagai jenis karakter, mulai dari protagonis yang cemas dan terjebak dalam situasi yang menakutkan, hingga antagonis berupa makhluk atau arwah yang jahat dan kejam. Karakter-karakter ini sering kali memiliki cerita latar yang gelap dan tragis, yang menambah dimensi psikologis dan emosional pada cerita. Mereka pun memiliki interaksi yang beragam dan dapat menimbulkan hubungan pertemanan atau malah permusuhan.

c. Plot

Kemudian aspek plot dalam karya gotik horor ini melibatkan unsur-unsur seperti kejahatan, rahasia kelam, atau kekuatan supernatural. Ada juga plot *twist* atau pelintiran alur yang tidak terduga, yang menambah ketegangan dan kejutan dalam cerita. Plot-plot ini sering kali mengeksplorasi tema-tema gelap seperti kehidupan dan kematian, kekuatan kegelapan dan terang, atau pertempuran antara kebaikan dan kejahatan.

d. Atmosfer

Aspek ini dalam karya gotik horor sering kali gelap, suram, dan menakutkan, dan dalam media film atau gim yang memiliki efek suara, pencahayaan yang dramatis serta visual yang menakutkan juga. Suasana mencekam dan tegang menciptakan ketegangan yang konstan bagi para karakter dan pembaca atau penonton.

e. Tema

Tema-tema gelap seperti kematian, kebangkitan roh jahat, atau kekuatan supernatural juga kerap diangkat dalam karya gotik horor. Tema-tema ini menciptakan lapisan kedalaman dan kompleksitas dalam cerita, serta memperkaya pengalaman membaca atau menonton dengan mengeksplorasi sisi gelap dan misterius dari kehidupan dan alam semesta.

Kemudian pada gim tema serta elemen gotik horor terdapat di Castlevania, Bloodborne, Devil May Cry serta Resident Evil 8 yang juga menggabungkan elemen-elemen lain yang menunjang pengalaman bermain dan keanekaragaman di dunia gim seperti elemen RPG, aksi, dan teka-teki. Contohnya antara lain pada gim Vampyr dimana menunjukkan lokasi kota London yang dipenuhi vampir dengan tema gotik yang imersif dan luas pada kota tersebut di sejarah gim, lalu pada gim Bloodborne yang mengedepankan gotik RPG yang cukup berat di kalangan pemain gim (Wiggs, 2024). Kemudian pada gim Devil May Cry, yang juga merupakan salah satu gim ciptaan Capcom juga menawarkan representasi yang kaya dan mendalam dari unsur-unsur gotik meskipun banyak memangkas elemen horornya karena karakter protagonis cenderung memiliki keberanian dan kekuatan yang besar. Gim tersebut menciptakan atmosfer yang gelap dan misterius melalui penggunaan pencahayaan yang dramatis, latar belakang yang kaya akan detail-detail gotik seperti kastil berhantu, labirin gelap, dan kuburan-kuburan tersembunyi, kemudian unsur gotik juga tercermin dalam desain karakter yang kuat pada karakter utama seperti Dante dan Vergil sering kali digambarkan dengan kostum unik yang mencerminkan estetika gotik, seperti mantel panjang

bermotif, lalu karakter V pada Devil May Cry 5 dalam visual busana serba hitam dengan badan penuh tato juga menunjukkan gaya gotik yang melekat.

Kehadiran monster gotik yang pernah ada juga kerap dimunculkan dan dihidupkan kembali yang terinspirasi dari tradisi Anglo-Amerika serta Eropa, kemudian pengaruh atmosferik gotik juga tercerminkan dan tertuang dalam film Evil Dead serta unsur kengerian dalam gotik di film The Exorcist, lalu muncul juga subgenre ataupun representasi baru di gotik horor yang menggabungkan makhluk atau manusia dengan kemampuan supernatural yang bersifat psikopat maupun kejam dengan aspek horor *slasher*, baik di film Hellraiser dan Halloween contohnya seperti karakter antagonis Pinhead, Michael Myers, Jason Voorhess, Freddy Krueger (Reyes, 2013). Secara keseluruhan, gambaran gotik horor menciptakan suasana yang gelap, misterius, dan menakutkan yang memikat imajinasi audiens dan membangkitkan perasaan ketegangan dan ketakutan yang mendalam, disertai dengan kehadiran makhluk atau monster supernatural yang beragam dan memiliki kesan unik.

7. Resident Evil



Gambar 1.3 Logo Umbrella (Sumber: fandom.com)

Genre *survival* horor melekat pada gim Resident Evil semenjak kelahiran gim ini. Pada umumnya gim ini memiliki perspektif pandangan ketiga ataupun pandangan pertama saat memainkannya. Pemain harus bertahan hidup di berbagai

lingkungan yang dipenuhi oleh zombi maupun makhluk yang mengerikan dibekali dengan beberapa senjata namun dengan peluru yang terbatas. Terdapat juga elemen teka-teki dengan tingkat kesulitan berbeda yang harus dilewati untuk melanjutkan pada cerita ataupun lokasi selanjutnya, dan bahkan untuk mendapatkan hadiah atau barang yang unik serta langka. Umumnya, di Resident Evil, kita dapat memainkan sendiri, tapi ada juga beberapa seri gim yang memungkinkan untuk bermain bersama teman menjadi 2 orang ko-op, sehingga menambah keseruan dalam pengalaman bermain.

Sejak kelahirannya pada 1996, waralaba ini telah berkembang menjadi seri yang luas dengan banyak judul, *spin-off*, dan adaptasi ke berbagai media. Resident Evil sering kali menawarkan plot yang melibatkan konspirasi, eksperimen biologis, dan pertempuran melawan ancaman yang mengancam keberlangsungan hidup manusia. Desain karakter dan lingkungan dalam gim Resident Evil juga memiliki peran penting dalam pengertian tentang gim ini. Karakter-karakter yang ikonik dan musuh-musuh yang menakutkan, serta lingkungan yang detail dan atmosferik, membentuk bagian integral dari pengalaman bermain dalam gim-gim Resident Evil. Lini cerita Resident Evil dimulai dari Resident Evil 0 lalu berakhir pada Resident Evil 8 beserta DLC nya untuk sekarang ini (Sirani, 2023). Dunia di gim Resident Evil merupakan dunia yang terus dipenuhi ancaman organisasi korup, sekte, teroris yang melepas berbagai macam virus berbahaya yang mengubah orang biasa menjadi makhluk zombi ataupun makhluk mengerikan dengan kekuatan tertentu yang dapat membunuh manusia biasa. Dengan karakter utama yang variatif serta cerita yang

seru serta dramatis membuat para pemain dan penggemar menjadi setia mengikuti serta memainkan gim-gim Resident Evil dari tahun ke tahun. Sistem serta fitur pada gim Resident Evil juga terus berkembang dan berevolusi, contohnya seperti fitur manajemen inventaris, peta untuk lokasi gim, fitur interaksi dengan objek tertentu, mekanik penggunaan barang seperti tanaman untuk penyembuhan diri serta penggunaan berbagai senjata dan mekanik kombatan yang beragam.

Membahas tipe musuh Resident Evil secara umum, terdapat berbagai tipe musuh dan bos yang selalu menantang tiap gim seri ini. Mulai dari zombi biasa yang terinfeksi virus, lalu mutasi nya yang bernama *licker* yang berubah menjadi seperti kadal berlidah panjang namun buta. Pada Resident Evil 3 menampilkan musuh berupa makhluk eksperimen biologis besar yang diprogram untuk memburu protagonis bernama Nemesis. Mahkluk ini merupakan lanjutan tipe musuh yang sama dari Mr.X dari Resident Evil 2 yang lebih cerdas dan dapat menggunakan senjata api layaknya manusia. Mulai Resident Evil 4 dan kelima, muncul jenis parasit yang dapat menginfeksi tubuh manusia sehingga inang menjadi lebih brutal dan agresif. Tipe musuh ini juga dapat menggunakan senjata serta masih memiliki kecerdasan manusia. Pada Resident Evil keenam, ancaman virus kembali lagi, dimana akan korbannya masih menjadi zombi karena virus namun memiliki kesadaran serta kemampuan saat mereka menjadi manusia biasa. Barulah di Resident Evil 7 menghadirkan tipe ancaman jamur yang dapat mengeluarkan spora beracun yang bersifat destruktif dan invasif. Jamur ini kemudian dimanfaatkan oleh pihak yang jahat sebagai bahan eksperimen yang menghasilkan monster mengerikan. Ethan Winters pun juga terinfeksi jamur ini

sampai ke gim kedelapan walaupun masih menjalani hidup sebagai manusia biasa. Di gim Resident Evil 8 akan mengeksplor tipe musuh yang belum pernah ada di seri sebelumnya seperti *lycan*, vampir, serta makhluk supernatural dengan latar belakang yang unik.

Selain itu, Resident Evil dalam rumornya sedang dalam tahap pengembangan gim baru kemungkinan mengikuti seri *remake* gim setelah keempat, serta Resident Evil 9 yang tentu tidak akan memiliki karakter utama Ethan Winters melainkan terdapat potensi Chris Redfield atau bahkan karakter ikonis pada seri sebelumnya (Swan, 2024). Ada juga tiga proyek baru yang belum diketahui bagaimana konsep cerita maupun karakternya. Ini memunculkan berbagai kemungkinan yang berbeda dan beragam untuk dugaan serta tebakan untuk perilisan gim selanjutnya. Dengan antusiasme para penggemar ataupun pemain, seri ini terus berkembang dan berevolusi sampai sekarang dan di masa depan.

Manfaat dari landasan-landasan teori diatas antara lain sebagai acuan, pedoman, dan arah untuk skripsi yang akan disusun sesuai tema dan topik yang sudah ditentukan, memberikan pemahaman pada penulis sehingga dapat mengidentifikasi aspek-aspek kunci dalam analisis visual karakter pada gim, dan dapat memberikan legitimasi akademik bagi penelitian, dan membantu dalam membuat kesimpulan dan rekomendasi yang valid dan terpercaya bagi pembaca.

G. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif

Metode penelitian deskriptif kualitatif dapat digunakan untuk mendeskripsikan karakter visual dalam gim, seperti warna, bentuk, dan fitur lainnya, serta memberikan informasi tentang persepsi pemain gim terhadap karakter visual tersebut.



Gambar 1.4 Metode Penelitian Deskriptif
(Sumber: Anggraeni dan Na'imah, 2022)

Metode ini juga dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan tentang seberapa besar pengaruh karakter visual dalam game terhadap pengalaman bermain pemain gim. Teknik penelitian deskriptif kualitatif bersifat induktif yaitu berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu (Dqlab, 2022). Data tersebut berasal dari berbagai sumber. Penelitian deskriptif dianggap lebih luas daripada metode penelitian lainnya, lebih baik terutama untuk mengumpulkan informasi yang menggambarkan suatu relasi. Jadi teknik ini berfokus pada pengumpulan dan interpretasi data seperti data hasil

observasi, atau dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dengan merangkum, mengelompokkan, mengkategorikan, dan menjelaskan data yang telah dikumpulkan dalam topik analisa visual karakter. Tujuannya adalah untuk memahami fenomena atau permasalahan yang diteliti secara detail dan mendalam, serta mengidentifikasi pola yang muncul dari data yang telah diperoleh.

2. Pengumpulan data

Tujuan utama pengumpulan data adalah mengumpulkan informasi yang relevan untuk dianalisis, sementara pengertiannya adalah cara mengumpulkan data yang akurat dan dapat diandalkan (Baker, 2023). Pengumpulan data pada skripsi adalah proses pengambilan informasi atau data yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah disusun serta untuk dianalisis secara komprehensif sehingga dapat dipahami makna yang terkandung. Penting untuk mencatat dan mendokumentasikan sumber data yang digunakan, serta menghindari adanya bias dalam pengumpulan data. Terdapat beragam metode untuk melaksanakan pengumpulan data untuk penelitian, contohnya seperti observasi dan dokumentasi. Dengan menggunakan metode tersebut akan semakin memperkuat validitas data.

a. Studi Pustaka

Kajian pustaka merupakan suatu proses analisis terhadap sumber-sumber referensi atau bahan pustaka yang relevan dengan topik atau isu yang dibahas dalam skripsi yang ditulis. Kajian pustaka dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam penulisan karya skripsi untuk

akademik, seperti landasan teori, metodologi penelitian, hasil penelitian terdahulu, atau informasi lain yang mendukung pembahasan. Proses kajian pustaka meliputi beberapa tahapan, yaitu pemilihan dan pengumpulan sumber referensi, evaluasi dan pemilihan sumber yang relevan, serta analisis dan sintesis terhadap informasi yang diperoleh dari sumber-sumber tersebut, lalu mengidentifikasi perbedaan terhadap penelitian yang sedang disusun oleh penulis. Kemudian lima dari penelitian tersebut dimasukkan ke tinjauan pustaka utama yang sudah dibahas di bagian sebelumnya.

b. Wawancara

Bagian wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan wawasan dan pandangan langsung dari para ahli atau individu yang memiliki pengalaman dan pengetahuan dalam desain karakter dalam video gim. Metode yang digunakan ini mungkin akan digunakan untuk mengumpulkan data tambahan jika terdapat kekurangan dalam data yang diperoleh melalui dokumentasi dan observasi.

c. Dokumentasi

Tujuan dari melakukan dokumentasi, yaitu untuk mengumpulkan data tentang desain visual karakter dalam gim yang menjadi objek penelitian. Dokumentasi dilakukan melalui pengalaman langsung penulis saat memainkan gim tersebut serta mengumpulkan data berupa gambar serta video tentang gim tersebut. Dengan memainkan gim secara langsung dan melakukan dokumentasi, penulis dapat mengumpulkan data secara langsung dari pengalaman pribadi tanpa intervensi yang signifikan. Hal ini memungkinkan untuk mengamati dan

mencatat dengan lebih akurat tentang data elemen visual serta desain visual karakter di gim tersebut. Dengan melakukan dokumentasi secara bertahap setiap hari, penulis dapat menghindari penumpukan pekerjaan dan memastikan bahwa catatan yang dibuat tetap akurat dan terperinci. Ini membantu mencegah serta menghindari kehilangan informasi atau data yang penting untuk penelitian. Metode ini lebih baik dan efisien daripada mencoba menyelesaikan semuanya dalam satu waktu. Jadi, dokumentasi pribadi secara bertahap setiap hari merupakan strategi yang efektif untuk memastikan keakuratan dan efisiensi dalam mendapatkan data yang penting untuk penelitian yang disusun.

d. Observasi

Observasi digunakan untuk mendapatkan wawasan langsung tentang bagaimana pemain berinteraksi dengan karakter dalam gim, serta untuk melihat tanggapan dan reaksi pemain terhadap desain karakter. Media yang digunakan untuk melakukan observasi pemain gim lain ialah Youtube serta forum gim. Ini juga meliputi observasi pribadi penulis saat memulai gim Resident Evil 8 secara cermat dan kohesif. Dengan memiliki Resident Evil 8 versi *gold* secara pribadi, maka akan semakin memperkuat metode ini dan analisis data lebih luas oleh penulis. Selain dengan data sekunder, dengan melaksanakan observasi pribadi akan mendorong validitas data serta pembahasan setelah melihat dan mengamati langsung desain visual karakter dalam gim.

3. Analisis data

Setelah menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, penulis akan menggunakan analisis data dengan pendekatan semiotika Roland Barthes.

Pendekatan ini memungkinkan untuk menggali makna dan signifikansi yang terkandung dalam visual desain karakter gim tersebut.

a. Analisis Semiotika Barthes

Penulis mengadopsi pendekatan semiotika Roland Barthes dalam skripsi ini sehingga dapat memberikan kerangka kerja, wawasan serta landasan yang kuat dan komprehensif dalam memahami visual sebuah karakter dalam gim. Bagian denotasi, konotasi, dan mitos dalam semiotika Roland Barthes memiliki peran yang khas dalam menganalisis makna dan simbol dalam budaya visual. Denotasi menyediakan dasar untuk interpretasi, dimulai dari pemahaman terhadap apa yang secara langsung terlihat atau terwakili dalam gambar. Peran fundamentalnya adalah membantu dalam identifikasi elemen-elemen visual dan objek yang terdapat dalam gambar, serta memfasilitasi pemahaman awal tentang apa yang ditampilkan. Dalam konteks tema penelitian serta skripsi ini, denotasi akan memberikan landasan awal untuk identifikasi elemen-elemen visual karakter yang terlihat. Konotasi merupakan tahap kedua dalam proses pendekatan semiotika di mana tanda atau simbol memperoleh makna tambahan. Dengan menyoroti makna tersembunyi, ide, atau konsep yang terkait dengan tanda atau simbol, yang mungkin tidak langsung terlihat tetapi memperkaya pemahaman tentang visual yang diamati. Konotasi memungkinkan untuk membaca lebih dalam dari sekadar penampilan fisik, mengidentifikasi pesan ataupun emosi yang terkandung dalam visual desain karakter tersebut. Mitos adalah tahap terakhir dalam proses pendekatan semiotika menurut Barthes, dimana makna konotatif tertentu menjadi stabil, melekat, dan dianggap sebagai kebenaran. Mitos memainkan peran kunci

dalam memengaruhi persepsi dan penafsiran mendalam terhadap gambar, serta memperkuat makna konotatif sebelumnya (Septiana, 2019).

b. Validitas data

Validasi data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengecek langsung sumber asli, yaitu gim Resident Evil 8 yang dimiliki penulis. Proses ini memastikan bahwa analisis visual karakter dilakukan secara autentik dan mendalam. Dengan menggunakan gim asli yang dimiliki sendiri, penulis dapat menghindari kemungkinan adanya intervensi atau bias yang mungkin timbul jika menggunakan jasa penyewa atau sumber lain. Kemudian sumber pustaka ditinjau kembali adakah penulis asli serta tahun publikasi serta referensinya yang sesuai dengan fakta pada tema terkait. Validitas ini penting untuk menjaga integritas dan keakuratan data, sehingga hasil analisis yang diperoleh benar-benar merefleksikan desain dan konsep yang dihadirkan dalam gim tersebut.

c. Interpretasi hasil analisis

Tujuan utama dari analisis data akhirnya mengarah pada interpretasi data. Interpretasi merupakan proses pemahaman dan penjelasan terhadap hasil analisis dari data yang telah diperoleh dan dikumpulkan. Dalam konteks skripsi, interpretasi dilakukan untuk memberikan penjelasan dan pemahaman yang lebih dalam tentang hasil penelitian yang telah dilakukan, implikasi praktis dari temuan, atau saran untuk penelitian selanjutnya dan memberikan kesimpulan yang *solid* dalam penelitian. Oleh karena itu, interpretasi hasil analisis ini menjadi bagian penting dari skripsi yang disusun karena memberikan makna dan implikasi dari temuan yang telah ditemukan.

H. Sistematika Penulisan

Bab I

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II

Berisi informasi serta identifikasi data terkait penelitian skripsi seperti data perusahaan, gim, beserta jenis karakter dalam gim Resident Evil 8.

Bab III

Berisi tentang introduksi dan elemen visual karakter pada gim Resident Evil 8.

Bab IV

Membahas mengenai denotasi, konotasi, dan interpretasi atau pembahasan lanjut tentang visual karakter pada gim Resident Evil 8.

Bab V

Berisi simpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan penulis untuk universitas maupun dosen pengajar dan pembimbing serta pemain dan penggemar gim.