

BAB II

IDENTIFIKASI DATA

A. Pengembang Gim



Gambar 2.1 Logo Capcom (Sumber: www.capcom.com)

Capcom adalah pengembang gim dari Jepang yang memproduksi beberapa waralaba gim populer seperti Resident Evil, Devil May Cry, Street Fighter dan Monster Hunter. Didirikan pada tahun 1979, studio ini dulu bernama I.R.M. Corporation di Jepang (Sanza,2021). Awalnya, perusahaan ini didirikan sebagai sebuah perusahaan distribusi dan pemasaran permainan elektronik di Jepang. Namun, pada tahun 1983, Capcom mulai mengembangkan dan menerbitkan permainan video sendiri. Pada tahun 1984, Capcom merilis permainan arcade pertamanya yang sukses secara komersial, 1942, yang merupakan permainan tembak-menembak udara yang diatur dalam Perang Dunia II. Kesuksesan 1942 membuka jalan bagi Capcom untuk menjadi salah satu pemimpin dalam industri permainan arcade di Jepang. Gim selanjutnya buatan mereka ialah gim arcade seperti Vulgus pada tahun 1985. Selama tahun-tahun berikutnya, Capcom terus merilis serangkaian permainan video yang sukses di berbagai platform, termasuk Mega Man (dikenal sebagai "Rockman" di Jepang) pada tahun 1987. Pada tahun

1994, Capcom mendirikan anak perusahaan di Amerika Serikat, yang dikenal sebagai Capcom USA, untuk membantu memperluas penetrasi pasar mereka ke seluruh dunia. Kemudian mereka mulai memproduksi gim yang nantinya menjadi warabala besar seperti Resident Evil pada tahun 1996 dan Street Fighter sebelumnya di tahun 1987. Pada awalnya, asal usul kata Capcom berasal dari *Capsule Computers*.

Capcom juga memiliki beberapa cabang yang tersebar di seluruh dunia selain Amerika seperti di Eropa. Setiap warablaba ini memiliki basis penggemar yang besar dan setia, serta telah menghasilkan banyak kesuksesan dalam penjualan dan penerimaan kritis. Selain itu, Capcom juga terus mengembangkan gim baru dan merilis judul-judul yang menarik untuk konsol, PC, dan konsol lainnya seperti Nintendo Switch. Berikut beberapa daftar gim sejak yang diproduksi oleh Capcom.

Tabel 2.1 Gim Capcom

Tahun	Judul	Konsol
1987	Street Fighter	Arcade, Emulator
	Mega Man	NES, Playstation
1996	Resident Evil	Playstation, Sega Saturn, PC, Nintendo DS
1999	Dino Crisis	Playstation, Dreamcast, PC
2001	Devil May Cry	PS2, PS3, Xbox 360, PC
2005	Sengoku Basara	PS2
2006	Dead Rising	Xbox 360, PC

	God Hand	PS2
2009	Resident Evil 5	PS3, Xbox 360
2012	Resident Evil 6	PS3, Xbox 360
2017	Resident Evil 7 Biohazard	PS4, Xbox One, PC
2017	Marvel vs Capcom Infinite	PS4, Xbox One, PC
2018	Monster Hunter World	PS4, Xbox One, PC
2019	Resident Evil 2 Remake	PS4, Xbox One, Nintendo Switch, Xbox X/S, PC
	Devil May Cry 5	PS4, PS5, Xbox One, Xbox X/S, PC
2020	MH World: Iceborne	PS4, Xbox One, PC
	Resident Evil 3 Remake	PS4, PS5, Xbox One, Xbox X/S, Nintendo Switch, PC
2021	Monster Hunter Rise	PS4, PS5, Xbox One, Xbox X/S, Nintendo Switch, PC
	Resident Evil 8 Village	PS4, PS5, Xbox One, Xbox X/S, Nintendo Switch, PC

(Sumber: capcom.com)

Tingkat kreativitas yang dihasilkan cukup tinggi dalam menghasilkan gim-gim yang inovatif dan berkualitas tinggi, Capcom telah membangun reputasi yang kuat di seluruh dunia. Dalam beberapa tahun terakhir, Capcom telah berusaha untuk memperluas kehadirannya di pasar global dengan menghadirkan judul-judulnya ke berbagai platform dan wilayah. Mereka juga terus berinvestasi dalam teknologi dan pengembangan game baru untuk tetap relevan dalam industri yang

terus berkembang pesat. Salah satu waralaba terbesar yang dimiliki oleh Capcom adalah Resident Evil, yang telah menjadi salah satu seri game *survival* horror paling ikonik dalam sejarah industri permainan video. Waralaba lain seperti Monster Hunter, Dead Rising, Street Fighter, Sengoku Basara serta Marvel vs Capcom juga cukup populer di kalangan penggemar gim.

Hingga tahun 2024, waralaba ini telah meluncurkan berbagai judul yang sukses secara komersial dan kritis, serta menginspirasi berbagai adaptasi media. Sejarah adaptasi gim dari Capcom ke dalam film, novel, dan media lainnya dimulai sejak Capcom menjadi salah satu pengembang dan penerbit permainan video terkemuka di dunia. Capcom telah menciptakan beberapa *franchise* gim yang sangat populer dan sukses secara komersial, sehingga menarik minat produsen film dan penerbit untuk mengadaptasi karya-karya tersebut ke dalam berbagai bentuk media lainnya. Salah satu adaptasi paling terkenal adalah film-film yang berdasarkan waralaba gim Resident Evil. Dimulai pada tahun 2002 dengan film Resident Evil yang disutradarai oleh Paul W.S. Anderson, seri film ini telah merilis beberapa sekuel yang sukses secara komersial meskipun menerima tanggapan yang bervariasi dari kritikus. Selain itu, terdapat pula adaptasi novel, komik, dan permainan kartu yang berdasarkan *franchise* Resident Evil, yang semuanya berkontribusi pada ekspansi waralaba tersebut ke berbagai media. Selain Resident Evil, Capcom juga telah mengadaptasi beberapa *franchise* lainnya ke dalam film dan media lainnya. Contohnya adalah film Street Fighter yang dirilis pada tahun 1994 dan adaptasi film Mega Man yang sedang dalam tahap pengembangan oleh Netflix (Russel, 2024). Selain film, Capcom juga telah

berkolaborasi dengan penerbit untuk menerbitkan novel-novel berdasarkan beberapa waralaba mereka, seperti Devil May Cry dan Monster Hunter (Bingo, 2009).

Secara keseluruhan, sejarah adaptasi gim dari Capcom mencerminkan keberhasilan dan daya tarik waralaba-waralaba mereka di kalangan penggemar, serta minat produsen film dan penerbit untuk memperluas waralaba tersebut ke dalam berbagai media lainnya. Meskipun tidak semua adaptasi berhasil secara kreatif atau komersial, tetapi upaya tersebut menunjukkan bagaimana waralaba gim dapat menjadi sumber inspirasi yang kuat bagi karya-karya di luar dunia permainan video.

B. Gim Resident Evil



Gambar 2.2 Logo Resident Evil
(Sumber: game.capcom.com/residentevil/en/)

Gim Resident Evil merupakan salah satu gim Capcom yang bergenre *survival* horror dan tembak menembak dimana musuh utama adalah zombi ataupun senjata biologis. Setelah kesuksesan gim pertama Resident Evil pada tahun 1996 , Capcom mulai menciptakan berbagai sekuel dan spin off di series ini secara terus menerus mulai dari platform PS2 dan Windows serta menyusul platform lainnya. Pada Resident Evil 6, gameplay mulai berpindah berat ke elemen aksi walaupun terdapat unsur *survival* horror didalamnya. Ada juga gim prekuel dari Resident

Evil pertama yaitu Resident Evil Zero yang menceritakan kejadian sebelum di gim pertama dengan karakter yang berbeda (Sirani,2024). Resident Evil 4 memulai cerita baru dengan latar *setting* yang berbeda di pedesaan yang para warganya terinfeksi oleh semacam parasit yang berbahaya dan agresif. Dilanjutkan pada generasi konsol gim selanjutnya seperti PS3, Capcom merilis Resident Evil 5 dan Resident Evil 6 yang lebih menonjolkan aspek aksi yang lebih berat serta dramatis dari seri sebelumnya, meskipun masih memiliki unsur horor didalamnya. Pada gim selanjutnya, Capcom memutuskan agar Resident Evil kembali ke akar genrenya yaitu *survival* horor . Lalu muncullah seri Revelations 1 dan kedua, yang memiliki unsur horror yang lebih kental dengan cerita berseberangan antara gim keempat dan kelima serta antara gim kelima dan keenam. Untuk gim selanjutnya, Capcom terinspirasi dari film Evil Dead tahun 1981, lalu ingin mengembalikan aspek horror sebagai elemen utama pada gim Resident Evil. Dan setelah pengembangan yang signifikan, terbuatlah Resident Evil 7 yang memiliki karakter berbeda serta memiliki karakteristik pemula serta tidak berpengalaman menghadapi ancaman makhluk maupun zombi. Dengan memakai gim *engine* kustom yang terbaru bernama RE *Engine*, karakter, benda, senjata, maupun musuh tampak lebih realistis dan hidup. Kemudian Capcom mulai berencana membuat ulang atau *me-remake* gim terdahulu mereka dengan visual baru serta beberapa perubahan mekanisme permainan dengan teknologi terbaru untuk membuat model karakter ataupun model benda dengan RE Engine tersebut (Joaquin,2023). Dimulai dengan Resident Evil 2 Remake lalu Resident Evil 3 Remake yang membuat pemain gim bernostalgia di kota Raccoon. Setelah

kesuksesan versi remake, Resident Evil 8 melanjutkan tokoh utama di Resident Evil 7 yaitu Ethan Winters bersama keluarganya dengan tema lingkungan dan musuh yang baru. Sementara itu versi remake masih dilanjutkan dengan kehadiran Resident Evil 4 Remake yang mengejutkan seperti pembaruan grafis dan visualnya. Dengan menghadirkan lingkungan yang lebih detail, karakter yang lebih realistis, dan efek visual yang lebih memukau daripada versi aslinya.

Selain sekuel, Resident Evil juga memiliki beberapa spin-off yaitu cerita sekunder yang menceritakan karakter lain ataupun karakter yang belum pernah bisa dimainkan di seri utama, contohnya meliputi Resident Evil Code Veronica, Outbreak, Deadly Science, dan Revelations. Terdapat juga versi daring dari gim ini seperti Operation Raccoon City, Umbrella Corps, dan yang terbaru adalah Re:Verse, dimana versi baru ini memiliki karakter Resident Evil dengan model terbaru yang menggunakan *RE Engine* sehingga tampak lebih realistis dan disukai.

Awal cerita Resident Evil bermula pada aktivitas dari perusahaan bernama Umbrella yang pertama dikenal sebagai perusahaan farmasi yang ternyata secara diam-diam menciptakan virus yang berbahaya serta senjata biologis hasil eksperimen yang kebanyakan terjadi di lab rahasia mereka. Kemudian saat salah satu tersebut virus tersebar luas, banyak korban yang terinfeksi dan menjadi mulainya pandemi *zombi* yang masif dan merusak kehidupan manusia. Konsep cerita ini kemudian dilanjutkan dan diadaptasi pada sekuel selanjutnya dengan virus berbeda ataupun dengan adanya dalang yang menciptakan senjata biologis besar yang mengancam kehidupan manusia secara inovatif dan bervariasi.

Karakter awal yang ditampilkan antara lain adalah rekrut polisi baru, anggota elit pasukan khusus, maupun anggota tentara yang dihadapkan dengan berbagai ancaman pada diri sendiri, orang lain dan juga keselamatan dunia. Dengan karakter yang disukai dan interaksi antar karakter ikonis lain akan membuat pemain menjadi hanyut pada jalan cerita di *series* gim ini. Karakter Leon dan Chris yang sebelumnya muncul di seri sendiri yaitu seri keempat dan kelima akhirnya bertemu di kejadian Resident Evil 6, dimana mereka harus bekerja sama menghadapi ancaman virus baru yang harus dihentikan secepat mungkin. Selain itu karakter Sherry Birkin yang dulu masih anak-anak di Resident Evil 2, muncul di gim keenam ini sebagai salah satu karakter utama dalam usia dewasa yang dapat dimainkan dengan kemampuan regenerasi unik. Terdapat juga anak dari salah satu karakter antagonis Albert Wesker bernama Jake Muller dengan karakteristik kuat seperti ayahnya namun berhati baik tidak seperti ayahnya. Dengan banyaknya karakter protagonis di Resident Evil 6, maka di bagian cerita dibagi menjadi beberapa skenario dengan masing-masing skenario terdapat dua protagonis, sementara skenario terakhir melibatkan hanya satu protagonis yaitu Ada Wong. Setelah Resident Evil 6 dan Revelations, pada seri selanjutnya, yaitu Resident Evil 7 dan kedelapan, Capcom merubah karakter utama menjadi warga sipil biasa dan berkeluarga dan kurang berpengalaman, meskipun pada perjalanan karakter ini, ia juga menjadi sedikit memiliki pengalaman menghadapi ancaman terhadap dirinya dan kepada keluarganya. Mulai dari situ, elemen horor menjadi lebih kental dari seri sebelumnya karena memiliki protagonis yang kurang berpengalaman soal ancaman makhluk berbahaya maupun senjata biologis.

Perspektif pada gim ini pada umumnya adalah pandangan orang ketiga ataupun pandangan dibelakang bahu karakter, kemudian terdapat pandangan orang pertama dengan mekanik permainan dan animasi yang berbeda seperti yang terdapat pada Resident Evil 7 dan 8. Selain mode gim cerita, terdapat juga mode cepat atau bisa disebut arkade, mode *mercenaries*, dimana pemain diharuskan melawan banyak musuh dengan waktu terbatas untuk mendapatkan poin serta hadiah yang variatif. Di seri Resident Evil Revelations, dikenalkan juga *raid* mode yang lebih menekankan orientasi aksi, dimana masih mengusung konsep arkade dengan sentuhan tempo cepat dan sistem permainan berbeda dengan elemen RPG atau *role-playing game*. Di mode ini, pemain dapat memilih beberapa karakter lalu memilih tahap per tahap tantangan yang setelah diselesaikan akan menambah tingkat level karakter serta menambah kemampuan ala RPG pada karakter tersebut. Elemen *stealth* yang bermanfaat agar melewati musuh secara mengendap-endap juga sempat disematkan pada salah satu bagian di seri gim Resident Evil. Tepatnya pada Resident Evil Revelations 2, Resident Evil 7 dan kedelapan, pemain dapat melakukan aksi jongkok sehingga dapat melewati musuh secara aman tanpa harus melawan musuh tersebut dan menghemat amunisi senjata serta waktu. Resident Evil 8, akan melanjutkan cerita karakter Ethan Winters, istrinya, serta bayi mereka yang baru lahir, kemudian diculik oleh musuh dan melanjutkan petualangan seram penuh aksi Ethan Winters, serta tambahan petualangan oleh karakter klasik yaitu Chris Redfield. Dengan tema baru yang diangkat yaitu gotik horor, gim ini akan menampilkan beberapa atmosfer yang berbeda dari seri sebelumnya, tentu saja dengan musuh-

musuh baru yang menyeramkan dan kuat. Akan ditampilkan juga hubungan ataupun koneksi sejarah yang baru akan diungkapkan di gim ini sehingga semakin membuat penasaran dan antusias para penggemar gim ini.

Secara umum, seri Resident Evil juga memiliki efek kultural pada dunia, contohnya adalah telah mendefinisikan genre *survival* horror dan mendorong kepopuleran genre tersebut. Seri ini juga membangkitkan ataupun menghidupkan genre *zombie* dengan dunia yang dipenuhi pandemi virus maupun pasca pandemi kepada masyarakat umum maupun pemain dan penggemar gim.

C. Protagonis Resident Evil



Gambar 2.3. Protagonis Resident Evil

(Sumber: <https://youtu.be/lDiodgpuSIA?si=R8Eg0MzcYaZh924d>)

Karakter utama dalam gim Resident Evil yang muncul di setiap seri dapat dimainkan baik satu atau dua karakter oleh pemain gim. Protagonis dalam Resident Evil sering kali digambarkan sebagai karakter yang kuat, berani, dan tegas dalam menghadapi tantangan dan bahaya, baik pria maupun wanita dari usia muda sampai tua. Namun, mereka juga sering memiliki kelemahan atau kerentanan pribadi yang memperdalam dimensi karakter mereka, seperti trauma

masa lalu, rasa bersalah, atau ketidakpastian dalam menghadapi situasi yang ekstrem. Seiring berjalannya waktu dan berbagai peristiwa yang mereka alami, protagonis dalam Resident Evil sering mengalami perkembangan karakter yang signifikan. Contohnya karakter seperti Chris Redfield dan Jill Valentine mengalami pertumbuhan yang signifikan dari peran mereka sebagai anggota tim khusus STARS di Resident Evil 1 hingga perannya sebagai veteran yang berpengalaman dalam perang melawan bioterorisme di entri-entri berikutnya. Interaksi protagonis dengan karakter-karakter lain dalam cerita, baik itu teman, sekutu, atau musuh, juga memengaruhi perkembangan dan pemahaman mereka terhadap dunia di sekitar mereka. Hubungan interpersonal ini dapat menciptakan konflik, kerja sama, atau ikatan emosional yang kuat antara protagonis dan karakter-karakter lainnya, yang semuanya memperdalam dimensi sosial dan naratif dalam cerita Resident Evil. Contoh kerja sama antara lain di gim keenam, dimana Leon dan Chris harus bekerja sama untuk melawan bioterorisme yang mengancam kehidupan manusia secara global, juga hubungan konflik yang sempat terjadi antara Ethan Winters dengan Chris Redfield di Resident Evil 8. Dalam setiap gimnya, protagonis dalam Resident Evil memiliki peran penting dalam menggerakkan plot dan menjalani misi-misi kunci dalam cerita, serta memengaruhi hasil akhir dari konflik global melawan ancaman bioterorisme. Mereka sering kali menjadi simbol harapan dan keberanian bagi seluruh manusia yang terinfeksi, serta representasi dari kekuatan manusia untuk bertahan hidup dalam kondisi paling ekstrem.

Chris Redfield dan Jill Valentine merupakan karakter orisinal yang muncul di Resident Evil pertama. Mulai dari Chris, karakter klasik ini digambarkan dengan pria yang kuat, berotot, serta berkostum tentara atau anggota elit. Desain Chris berubah seiring waktu, dengan Resident Evil 5 menampilkan Chris dengan masa otot yang lebih besar. Di Resident Evil 7, Capcom merubah desain Chris lagi dengan warna kulit yang lebih pucat dengan badan yang lebih kurus karena menggunakan teknologi *digital scan* sehingga lebih proporsional daripada desain terdahulu yang menggunakan desain sketsa kasar manual (Fandom, 2024). Pada umumnya karakter Chris merupakan karakter terbaik yang digunakan dalam beberapa gim karena memiliki perlengkapan senjata yang kuat sesuai karakteristiknya dengan pengalaman militer yang banyak serta dapat menghajar musuh dengan tangan kosong yang sangat menguntungkan pemain saat kehabisan amunisi senjata. Latar belakang Chris Redfield pada dasarnya adalah pengalaman militer secara spesifiknya menjadi anggota organisasi BSAA, yang bertujuan untuk melawan ancaman bioterroris dan mengungkap kejahatan yang tersembunyi di baliknya. Selama bertahun-tahun, Chris terlibat dalam berbagai misi untuk menghentikan berbagai plot jahat yang melibatkan agen bioterroris dan organisasi gelap, termasuk pertempuran melawan Umbrella, perusahaan farmasi raksasa yang terlibat dalam penyebaran virus T-Virus yang mematikan. Kemudian Chris bertemu Ethan Winters di kejadian Resident Evil 7, lompat ke akhir Resident Evil 8, Chris lalu menjadi mentor anak Ethan Winters setelah Ethan meninggal. Sebagai karakter yang kompleks dan kuat, Chris tetap menjadi salah satu ikon yang paling dihormati dalam Resident Evil, dibuktikan dengan kemunculannya di

Resident Evil 8 yang merupakan babak cerita terakhir menurut lini waktu Resident Evil sampai sekarang.

Karakter Jill Valentine merupakan karakter wanita yang juga berada di tim elit khusus yang sama dengan Chris Redfield yang juga memiliki hubungan rumit dengannya. Jill juga termasuk menjadi penyintas dari kejadian di kota Raccoon bersama karakter Leon serta Claire, dimana ia dikejar oleh musuh Nemesis tanpa henti. Penampilan Jill biasa ditampilkan dengan gaya tomboi seperti model rambut pendek serta kostum yang praktis terutama pada Resident Evil 3. Dengan pengalaman tersebut juga membentuk kepribadiannya sebagai wanita kuat, mandiri, dan penuh semangat untuk membasmi ancaman bioterorisme dan kejahatan. Dalam *gameplay* Resident Evil, Jill sering kali ditampilkan sebagai karakter yang serbaguna dan fleksibel, dengan kemampuan yang meliputi keahlian dalam pertempuran, keterampilan investigasi, dan kreativitas dalam menyelesaikan teka-teki. Pada Resident Evil 3 Remake, model karakternya diperbarui dengan teknologi terbaru karena menggunakan model aktor sehingga terlihat sangat hidup dan memukau.

Kemudian, karakter Leon Scott Kennedy juga tidak kalah populer dalam kategori protagonis Resident Evil. Muncul sejak Resident Evil 2 sebagai rekrutan baru polisi di kota Raccoon, Leon mengalami berbagai perjalanan serta pengalaman yang berharga dalam menghadapi ancaman zombi maupun makhluk biologis lainnya. Penampilan dengan rambutnya yang tersisir menjadi dua sisi selalu konsisten pada gim-gim selanjutnya. Pada gim kedua, ia menggunakan kostum polisi berompi dengan warna serba biru, lalu gim keempat menggunakan

jaket coklat yang ikonik setelah menjadi agen Amerika baru yang memiliki misi menyelamatkan karakter Ashley Graham. Di penampilannya di gim keenam, Leon memakai jaket kasual berwarna hitam dengan masih memiliki penampilan fisik yang seperti model rambut yang sama meski sudah menumbuhkan jambang halus karena usianya. Leon juga memiliki interaksi canggung namun menarik dengan beberapa karakter wanita seperti Ada Wong dan Claire Redfield di sepanjang seri gim maupun film. Perjalanannya yang penuh tantangan dan pertarungan melawan kejahatan bioterorisme mencerminkan kedalaman dan kompleksitas dalam naratif Resident Evil, serta menarik perhatian para penggemar selama bertahun-tahun.

Claire Redfield juga menjadi penyintas selain Leon, Ada, dan Jill di insiden kota Raccoon pada tahun 1998. Claire merupakan adik perempuan dari Chris Redfield yang pada masa Resident Evil 2 masih berusia remaja dengan sedikit pengalaman dengan senjata api. Layaknya representasi protagonis wanita yang pantang menyerah seperti Jill, Claire juga cukup memiliki kemampuan bertahan hidup yang cukup tinggi dengan situasi sulit dan mencekam yang ia hadapi. Latar belakang keluarga Claire tidak banyak dijelaskan dalam gim, tetapi hubungannya dengan Chris memberikan dimensi emosional yang penting pada cerita dan perkembangan karakternya. Claire Redfield digambarkan sebagai karakter yang kuat, berani, berhati baik berempati besar, dengan keinginan yang kuat untuk melindungi orang yang dia kasihi, contohnya seperti kakaknya, Chris, lalu Sherry Birkin dari Resident Evil 2 serta Moira Burton dari Revelations 2. Corak warna merah melekat pada kostum karakter Claire dalam bentuk jaket atau rompi

wanita, bahkan warna rambut kemerahan walaupun masih feminis dengan rambut panjang dan cara bicara yang masih lembut dengan protagonis lain pada kemunculannya di gim berikutnya. Hal tersebut menunjukkan sisi keberanian, tekad dan determinasi yang cukup kuat.

Membahas soal karakter mata-mata dalam Resident Evil tidak terlepas dari karakter wanita yaitu Ada Wong, karakter ini tampil secara misterius dan memikat. Peran Ada Wong biasanya tidak terduga dalam cerita Resident Evil, dimana selama kejadian wabah atau bioterorisme yang sedang terjadi, ia mengumpulkan informasi rahasia untuk beberapa perusahaan serta individu, walaupun kadang pada akhirnya mengkhianati klien maupun organisasi yang bersangkutan untuk keinginan pribadi. Ada Wong digambarkan sebagai karakter yang cerdas dan manipulatif, dengan kemampuan untuk berpikir cepat dan menyesuaikan diri dengan situasi yang berubah-ubah untuk mencapai tujuannya. Meskipun tampaknya bekerja sendiri dan memiliki agenda tersembunyi, Ada juga menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dan bersekutu dengan karakter lain saat diperlukan, seperti di gim kedua, keempat dan keenam, dimana ia pada utamanya bekerja sama dengan Leon. Dengan gaya akrobatik, lincah dan kecerdikannya, Karakter Ada sangat cocok untuk melaksanakan misi mata-mata serta metode penyelinapan. Ada Wong pada umumnya dibekali dengan perangkat khusus untuk keperluan mata-mata dan peretasan, contohnya *crossbow* dan *EMF visualizer*. Terdapat juga karakter misterius lain seperti Agen Hunk, namun karakter ini kekurangan latar belakang cerita sampai sekarang, tetapi sudah cukup menarik karena sisi misterius serta keahliannya dalam persenjataan serta caranya

membasmi zombi secara cepat yang sempat terlihat di Resident Evil 2 dan versi *remake*-nya.

Masuk pada karakter utama Resident Evil 7 dan kedelapan, Ethan Winters merupakan warga sipil yang pada awalnya hidup normal bersama istrinya Mia Winters. Pengembangan karakter ini awalnya bertujuan transparan karena di gimnya memiliki perspektif orang pertama. Ini ditunjukkan pada penampilan di dua gimnya yang tidak menunjukkan wajahnya di hadapan kamera, melainkan hanya tubuhnya saja serta tampilan belakang dari karakter tersebut. Bahkan pada model *viewer* di Resident Evil 8, wajah Ethan dipenuhi bayangan siluet sehingga kita tidak bisa melihat dengan jelas wajahnya seperti apa. Dengan pengalaman yang kurang dalam menghadapi ancaman dibanding karakter protagonis Resident Evil pada umumnya, membuat pengalaman gim ketujuh dan kedelapan lebih menekankan elemen horor kental daripada seri sebelumnya. Ethan tidak memiliki latar belakang yang terlalu rumit atau dramatis sebelum kejadian berikutnya. Pengalaman mengerikannya dimulai dari istrinya yang hilang di lokasi terpencil di Louisiana. Selama perjalanannya menghadapi makhluk mengerikan bahkan istrinya sendiri yang sempat kerasukan, ia cukup menampilkan rasa takut, cemas, bahkan setelah melewati pelatihan militer di Resident Evil 8. Ini menunjukkan sentuhan serta sudut pandang berbeda dari protagonis Resident Evil sebelumnya seperti Leon atau Chris. Meskipun dipenuhi rasa ketakutan, Ethan tetap memiliki rasa pantang menyerah serta kegigihan yang makin lama mulai muncul dan berkembang, seperti perjuangannya mencari istrinya serta anak bayinya yang hilang. Representasi karakter dengan individu yang sudah berkeluarga juga jarang

dan hanya satu kali ditampilkan pada dunia Resident Evil, salah satunya Barry Burton. Namun karakter tersebut sudah memiliki pengalaman militer sebelum ancaman zombi menyerang, berbeda dengan kasus Ethan Winters. Hal tersebut memberi kesan yang unik dan berbeda terhadap karakter Ethan ini. Setelah kejadian di rumah Baker dan tiga tahun berselang, Ethan Winters dan Mia Winters memiliki seorang anak perempuan bernama Rosemary Winters. Kengerian berlanjut setelah Chris datang dan membunuh Mia yang ternyata adalah karakter antagonis yang menyamar. Anak bayinya ternyata diculik oleh sesosok yang jahat yang mempunyai koneksi dengan karakter pendiri perusahaan Umbrella. Setelah Ethan terdampar di suatu desa di Eropa, ia berjuang keras dengan segala tekadnya untuk menemukan Rose dengan cara apapun. Hal yang mengejutkan pun terungkap seiring jalannya cerita yang menjelaskan bagaimana Ethan dapat masih hidup meskipun selalu terluka parah seperti ditusuk berkali-kali serta dapat menyambung tangannya kembali yang sudah putus. Karakter ini sebenarnya sudah terinfeksi jamur parasit yang bersifat regeneratif sejak Resident Evil 7. Secara langsung mutasi ini juga turun ke keturunannya yaitu Rose Winters. Setelah perjuangannya menghabisi segala musuh serta melewati cobaan keras, ia berhasil bertemu kembali dengan anaknya, namun Ethan harus berkorban diri agar Rose, Chris, serta Mia agar selamat dari ledakan besar di bagian akhir cerita. Pengorbanan ini akhirnya menyelesaikan kehidupan dan perjalanan bagi Ethan sendiri, namun tekad serta warisannya masih hidup pada anaknya, Rose. Meskipun Ethan awalnya digambarkan sebagai sosok yang terlihat lemah dan tidak berpengalaman, perkembangannya sepanjang permainan

mengungkapkan ketangguhannya yang sejati, serta dedikasinya terhadap keluarga yang dicintainya. Walaupun berkesan unik tapi tetap saja ada reaksi negatif dari penggemar seperti artikel, video serta komentar Youtube serta forum gim seperti Reddit. Salah satu tanggapan pada karakter Ethan Winters mengungkapkan bahwa karakter ini sering melontarkan ucapan *cheesy* serta kurang menarik pada beberapa segmen cerita serta kadang bertindak yang tidak perlu seperti menantang karakter Moreau setelah mengambil wadah Rose dengan mudah sehingga Ethan kemudian menjadi kesulitan untuk keluar setelah Moreau berubah menjadi monster ikan raksasa (Byrd, 2021). Berlanjut pada kisah anaknya, Rose Winters yang sudah memasuki remaja pun memiliki kemampuan khusus diatas orang normal berkat mutasi parasit *cadou* dari ayahnya dulu. Cerita Rose ini pun berlanjut di ekspansi cerita berjudul Resident Evil Shadow of Rose. Di ekspansi tersebut Rose ingin menghapus kekuatannya dengan menjelajahi dunia spiritual dari *mold* atau bagian megamycete, namun banyak rintangan yang ia hadapi disana yang tidak terduga.

Tokoh manusia tersebut memiliki karakterisasi yang mendalam, perjalanan pribadi yang menyentuh, hubungan interpersonal yang kuat, dan perubahan dalam peran dan tanggung jawab, protagonis dalam Resident Evil menunjukkan kompleksitas dan kedalaman yang luar biasa dalam naratif dan permainan. Dengan demikian, perkembangan protagonis dalam Resident Evil adalah bagian integral dari pengalaman bermain yang membuat seri ini menjadi salah satu yang paling dicintai dalam sejarah video gim.

D. Resident Evil 8



Gambar 2.4 Logo Resident Evil 8
(Sumber: www.residentevil.com/village/us/)

Resident Evil 8 atau juga disebut Resident Evil Village merupakan salah satu rilisan gim terbaru dari seri tersebut. Dirilis pada platform PS4, PS5, Xbox One, Xbox X/S, Nintendo Switch serta PC, gim ini melanjutkan petualangan tokoh utama dari Resident Evil 7 yaitu Ethan Winters beserta Chris Redfield, dilengkapi dengan visual dan fitur baru yang unik dan beragam. Pengembangan gim ini kira-kira memakan waktu sekitar 3 tahun lebih dimulai tahun 2016, bahkan sebelum perilisan resmi Resident Evil 7 secara global. Tema awal yang akan menjadi konsep utama adalah berlatar wilayah desa yang merupakan inspirasi dari Resident Evil 4 yang juga memiliki basis lokasi di desa. Maka dari itu tim pengembang mengadaptasi esensi dari Resident Evil 4 ke dalam gim baru yang memiliki karakter utama berbeda. Elemen horor di gim kali ini lebih dicampur dengan elemen aksi yang lebih dramatis dan menegangkan. Setelah kesuksesan dan tanggapan positif dari RE7, pengembang memilih Ethan Winters kembali sebagai karakter utama di gim kali ini, sekaligus mengembangkan cerita baru dari perspektif karakter tersebut serta menampilkan visual ataupun kostum dan kemampuan baru agar lebih menambah antusias para penggemar gim ini.

Capcom mendeskripsikan wilayah desa di gim ini sebagai tempat wisata horror yang luas dan mencekam. Tim Capcom juga mengadakan riset perjalanan ke Eropa untuk mendapatkan gambaran, referensi, serta melakukan digital scan untuk keperluan gim yang juga menginspirasi keadaan bersalju serta beberapa lokasi pada desa di gim ini. Pada judul karena ini seri utama kedelapan, tim menggunakan gaya nomer romawi yaitu VII, kemudian dikombinasikan dengan kata *village* sehingga memiliki kesan yang unik pada hasilnya. Resident Evil 8 tentu saja juga menggunakan teknologi *RE Engine*, dengan tema dan visual yang lebih realistis, terbaru dan juga menarik.

Tema yang diusung yaitu gotik horror di Eropa Timur. Salah satu lokasi yang menggambarkan tema tersebut adalah istana besar. Istana di gim ini bernama Istana Dimistrecu, dimana dimiliki oleh vampir bertubuh tinggi beserta anak-anak serta budak vampir yang belum pernah muncul di seri Resident Evil sebelumnya. Kemudian 3 musuh utama lainnya juga terinspirasi dari klasik gotik horror, seperti *mermen*, *lycan* serta hantu yang tersebar di lokasi dalam gim. Beberapa karakter antagonis utama ini terinspirasi dari budaya serta literatur yang terdahulu. Karl Heisenberg, salah satu antagonisnya merupakan insinyur dengan busana pria tahun 1960-an. Kemudian pengendali boneka yaitu Donna Beneviento dimana penampilannya dirasa paling menyeramkan terlebih lagi dengan kawasannya yang berupa rumah besar berhantu. Pada karakter Ibu Miranda, burung gagak adalah objek binatang yang menjadi penggambaran atau motif utama yang dituangkan dan digunakan dalam visual karakter ini yang juga menjadi salah satu simbol utama dalam Resident Evil Village. Selain vampir,

mahkluk lain yang akan muncul adalah *lycan* yang juga memiliki desain seperti karakter *werewolf*. Jenis musuh ini juga pertama kali muncul pada seri Resident Evil sehingga menawarkan tantangan dan perspektif baru yang akan dialami pemain gim nantinya. Karakter Chris Redfield pun juga kembali pada seri ini sebagai karakter suportif utama yang pada salah satu bagian gim akan bisa dimainkan dengan menawarkan gaya serta senjata yang berbeda dari Ethan Winters karena latar belakang dan pengalaman Chris sebagai tentara pelawan bio terorisme. Peran serta aksi Chris dalam gim ini pertama memberi kesan misterius, pada cuplikan trailer pertama menunjukkan aksi jahat Chris yang menghabisi istri Ethan, hal ini menyebabkan frustrasi dan rasa kebingungan pada penggemar Resident Evil pada umumnya.

Pada promosi gim Resident Evil Village beserta cendera matanya, karakter Nyonya Dimistrecu sangat ditonjolkan dan diunggulkan karena memiliki daya tarik yang cukup kuat dan unik. Dengan postur badan yang besar dan tinggi serta kostum yang memiliki daya pikat, menjadi aspek utama karakter ini layak menjadi bagian dari promosi gim ini. Capcom melakukan beberapa promosi di media daring seperti Youtube maupun Instagram yang cukup populer bagi semua kalangan. Kemudian Capcom juga merilis promosi berupa ARG atau *alternate reality game*, dimana melibatkan lokasi dunia nyata untuk menyelesaikan misteri serta teka-teki untuk mendapat panduan serta informasi tentang Resident Evil Village nantinya bernama The Merchant's Quest. Gim ini dirilis dengan beberapa edisi seperti edisi *gold* yang sudah beserta semua DLC dan cerita ekspansi dan edisi kolektor. Pada edisi kolektor spesial yang dipaket dengan box kolektor

Resident Evil ini berisi gim utama, figur Chris Redfield, buku seni dengan *hardcover*, serta peta fisik untuk navigasi dalam gim, serta bonus barang dan senjata yang bisa digunakan dalam gim. Dengan pilihan beberapa edisi gim, maka pemain dapat mempertimbangkan edisi yang cocok serta nyaman untuk dimainkan.

Sama seperti Resident Evil 7 terdahulunya, Resident Evil 8 menggunakan perspektif pandangan orang pertama, namun ada opsi tambahan ungu perspektif orang ketiga atau dibawah pundak seperti yang terdapat di seri terdahulu. Latar lokasi daerah Eropa yang bersalju di gim didesain untuk dieksplorasi secara imersif dan mendalam sehingga bisa disebut *semi open-world*. Ini memberi kebebasan bagaimana pemain menjelajah ataupun menggunakan strategi untuk menumpas musuh. Struktur bangunan juga cukup interaktif dan realis seperti tangga yang bisa dinaiki ataupun lemari yang dapat digunakan untuk memblokir jalur musuh. Animasi yang ditampilkan secara visual juga cukup dinamis dari semua karakter, bahkan dari perspektif orang ketiga dari protagonis sendiri baik Ethan Winters dan Chris Redfield. Seperti seri sebelumnya, Resident Evil Village menggunakan mata uang yang unik dan dapat digunakan untuk melakukan transaksi dalam gim. Mata uang ini disebut Lei, berbentuk koin silver yang dapat diperoleh saat mengeksplorasi serta membunuh musuh. NPC pedagang juga muncul di gim yang unik dari gim Resident Evil lain, bernama *The duke*. Pedagang ini menjual amunisi, senjata, bahkan makanan, serta menawarkan aktivitas penjualan sehingga kita dapat mendapat banyak uang. Karakter ini juga terinspirasi dari karakter pedagang di Resident Evil 4 dulu yang juga memiliki

latar di desa yang menjadi salah satu inspirasi Resident Evil 8. Gim ini menawarkan beberapa tingkat kesulitan yang bisa dipilih untuk kenyamanan pemain gim. Diantaranya kasual, standar, *hardcore*, serta *village of shadows* yang merupakan tingkat kesulitan tertinggi dimana musuh lebih banyak dan agresif serta dapat membunuh pemain secara instan, *save point* terbatas, lalu pertarungan bos yang memiliki banyak poin darah. Lanjut pada visual serta manajemen inventori pada gim ini turut terinspirasi dari Resident Evil 4, dimana berbentuk isi koper dengan tampilan segar serta modern yang juga dapat ditingkatkan kapasitasnya di pedagang sehingga lebih dapat menyimpan barang dan senjata. Selain senjata langka yang bisa ditemukan di gim, pemain dapat mencari dan menemukan harta karun yang tersebar di fitur peta. Meskipun memerlukan waktu lebih banyak untuk mencari harta karun, namun beberapa harta ini dapat bermanfaat dalam segi finansial, ataupun menambah kekuatan senjata dalam gim. Ini pun menambah rasa penasaran saat bermain gim ini. Pada fitur menyimpan data gim, pemain dapat menggunakan mesin tik yang tersebar di beberapa titik lokasi secara manual, meskipun ada juga fitur penyimpanan otomatis saat mencapai momen tertentu dalam gim. Ini memberi kesan nostalgia pada pemain gim yang pernah memainkan Resident Evil 4 dulu. Fitur selanjutnya yang dapat diakses adalah jurnal yang dalam visualnya berbentuk coretan tangan yang akan mencatat kejadian penting yang sudah berlangsung sehingga saat pemain gim kembali memainkan gim ini dapat memahami kejadian apa yang sudah terjadi. Fitur foto juga akhirnya muncul di seri Resident Evil, dimana pemain dapat mengaksesnya dengan melakukan *pause* gim lalu memasuki mode foto untuk

menangkap momen-momen tertentu yang ingin ditangkap layar dengan beragam fitur fotografi umum seperti pengaturan kecerahan, blur, *zoom*, kemiringan, serta filter. Fitur foto ini juga bermanfaat positif sehingga juga digunakan sebagai salah satu metode observasi serta dokumentasi untuk analisis visual karakter gim dari penulis. Kemudian masuk pada mode gim, selain mode cerita terdapat mode *mercenaries* atau pemburu bayaran yang akan menawarkan gaya klasik arkade dengan tempo cepat sama seperti yang terdapat di Resident Evil 4, serta mode ekspansi cerita yang akan melanjutkan kisah anak dari karakter Ethan yaitu Rose Winters yang sudah memasuki masa remaja. Di mode cerita pada pertengahan-akhir, pemain akan mengendalikan karakter Chris Redfield yang dipersenjatakan dengan senjata serta amunisi yang cukup memadai pada awal serta datang bersama anggota pasukan elitnya. Gaya permainan pada segmen Chris pun sempat berubah ke elemen aksi yang lebih berat dikarenakan latar belakang Chris sebagai pasukan elit pembasmi bioterorisme. Selain itu Chris juga dapat melakukan serangan tangan kosong mirip seperti mekanik serangan pada karakter Jack Baker di salah satu ekspansi Resident Evil 7 terdahulu. Lanjut pada mode pemburu, selain pemain dapat memilih karakter Ethan Winters dan Chris Redfield, diantaranya karakter antagonis yang memiliki kemampuan unik seperti Karl Heisenberg dengan kemampuan magnetiknya bahkan Nyonya Dimistrecu dengan cakar panjang serta bantuan anak vampirnya. Pemain diharuskan menghabisi gelombang musuh dengan sistem waktu yang terbatas dibekali dengan senjata yang sudah ditetapkan tapi dapat ditingkatkan. Khusus mode ini juga pemain dapat memiliki kemampuan khusus atau bonus seperti dapat berlari

lebih cepat, bonus poin, serta membuat musuh meledak. Pada akhir mode akan menghasilkan skor akhir, dengan skor tinggi akan memberi pemain hadiah seperti karakter atau bonus yang bermanfaat. Selain itu, bagi pemain yang memiliki Resident Evil Village edisi emas akan mendapatkan gim daring Resident Evil Re Verse sebagai bonus spesial. Resident Evil Re Verse ini memungkinkan enam pemain bermain secara daring menggunakan karakter di semesta seri gim ini termasuk Resident Evil Village.

Kembali lagi pada gim ini, dengan tema gotik horor maka terdapat varian musuh yang terinspirasi dari genre ini. Diantaranya adalah makhluk *lycans* yang memiliki kemiripan dengan *werewolf*. Jenis musuh ini tentu saja belum pernah muncul di gim sebelumnya dan memiliki tingkah laku yang lebih agresif dan lincah, berbeda dari musuh zombi biasa. Selain itu, mereka juga suka menggerombol untuk menyudutkan pemain, sehingga pemain diharuskan merencanakan strategi khusus saat menghadapi makhluk ini. Beberapa dari musuh ini juga menggunakan senjata tangan serta panah, sehingga menambah tingkat kesulitan gim. Tidak hanya itu, ada juga versi *armored* untuk melindungi dari peluru serta versi raksasa yang menggunakan palu besar yang dapat dengan mudah menghantam pemain dengan jumlah luka yang parah. Vampir juga muncul di gim ini, selain karakter Nyonya Dimistrecu serta ketiga anaknya, budak vampir muncul dengan varian standar serta varian bersayap. Musuh vampir utamanya dapat ditemukan di lokasi kastil yang besar dalam jumlah yang cukup banyak dan berbahaya. Karakter Moreau juga dapat berubah menjadi monster ikan raksasa, memberikan rasa nostalgia pada tipe musuh yang sama di Resident Evil 4

terdahulu. Lalu pada lokasi pabrik di gim ini, terdapat makhluk hasil eksperimen yang terinspirasi dari karakter monster ciptaan Frankenstein. Makhluk berupa manusia yang bermutasi serta dimodifikasi tubuhnya dengan reaktor mesin serta senjata ini juga memiliki tingkat ancaman yang tinggi karena mereka dapat menyerang pemain secara brutal di area gelap dan sulit terlihat. Setiap jenis musuh memiliki kekuatan, kelemahan, dan perilaku uniknya sendiri. Diperlukan strategi dan taktik mereka dalam setiap pertempuran. Dengan demikian, banyaknya varian musuh dalam Resident Evil Village tidak hanya menambah tantangan dan ketegangan dalam permainan, tetapi juga memperkaya pengalaman bermain gim secara keseluruhan.

Garis besar dari jalan cerita yang ditawarkan oleh Resident Evil Village adalah perjuangan seorang ayah menyelamatkan anaknya yang masih bayi, dengan menghadapi segala tantangan, menumpas berbagai musuh mengerikan, menguak misteri tersembunyi dan akhirnya harus berkorban diri untuk kelangsungan hidup anak, istri, serta rekan seperjuangannya. Jadi, dalam waktu menjalani gim ini, pemain akan tepukau dengan visual ala gotik horor, melihat suka duka perjalanan Ethan Winters dan keluarganya, serta mekanik permainan yang seru, menegangkan serta bervariasi. Kemudian dengan akting hebat para pengisi suara karakter beserta desain suara yang meliputi suara latar belakang dan musik, juga akan menambah tingkat imersif dan kesan yang mendalam.

E. *Lycan* dan *Werewolf*



Gambar 2.5 Transformasi *Werewolf*

(Sumber: <https://wolf-stuff.com/blogs/wolf-facts/what-is-a-lycan>)

Salah satu karakter musuh standar yang muncul di Resident Evil 8 adalah manusia yang menyerupai serigala berjenis *lycan* ataupun *werewolf*. Pada sejarah definisi kata, makhluk *werewolf* selalu berkaitan dengan *lycanthropy*, yaitu suatu perubahan manusia baik pria maupun wanita menjadi bentuk serigala, baik asal-usulnya berasal dari ilmu sihir yang membuat mereka menjadi pemakan daging manusia, maupun melalui hukuman dewa karena penghinaan besar (Baring-Gould, 1865). Kata ini berasal dari salah satu kisah mitologi Yunani kuno, dimana seorang Raja bernama Lycaon yang sombong dan angkuh membuat marah para dewa terutama Zeus, sehingga dewa tersebut mengutuk dan mengubah Lycaon menjadi serigala. *Werewolf* juga termasuk dalam dongeng terutama di Eropa pada zaman pertengahan yang tersebar luas dan kemudian terdapat juga beberapa klaim kehadirannya di dunia nyata sehingga masyarakat setempat sampai melakukan *werewolf witch-trials*. Contohnya, di Jerman tahun 1589,

dimana seorang bernama Peter Stumpp diduga merupakan *werewolf*, lalu dihukum kejam serta dieksekusi mati (Beck, 2021).

Werewolf pun menjadi salah satu topik populer dalam bentuk *werewolf* fiksi. Berbagai media seperti film, gim ataupun komik tentang makhluk tersebut pun merajarela sehingga dapat lebih dikenal dikalangan awam. Umumnya, transformasi *werewolf* dimulai pada malam bulan purnama dan dari beberapa adaptasi penggambaran makhluk tersebut, hampir tidak memiliki kesadaran manusia dan mempunyai insting layaknya hewan yang sangat buas. Representasi fisik *werewolf* pada dasarnya terdapat dua, yang pertama yaitu perubahan manusia tersebut masih memiliki tubuh dan ciri fisik manusia dengan pertumbuhan bulu rambut yang masif serta cakar tangan dan gigi yang tajam dan beringas. Sementara yang kedua, bagian tubuh serta bentuk kepalanya sudah menyerupai hewan serigala baik dengan ukuran normal atau besar. Versi pertama *werewolf* ini sering disebut dengan *lycan*, contohnya seperti pada Resident Evil 8 yang menjadi objek tema penelitian penulis. Makhluk ini juga memiliki kemampuan diatas manusia normal, seperti kelincahan, ketangkasan, dan kekuatan yang meningkat secara drastis. Manusia pun dapat menjadi korban terluka, bahkan tewas karena serangan makhluk ini yang biasanya acak, tidak terduga dan membabi buta. Setelah menjadi manusia kembali, biasanya orang tersebut tidak akan mengingat kejadian selama dia menjadi *werewolf*. Namun, tidak semua *werewolf* pada adaptasi media murni bersifat jahat maupun berperan antagonis. Pada jenis kelamin pria contohnya digambarkan pada film *Werewolf of London* tahun 1935 serta adaptasi Marvel berjudul *Werewolf by Night* tahun 2022, yang transformasi

tubuhnya masih berbentuk manusia. Serta pada seri Wednesday tahun 2022 di karakter perempuan bernama Enid Sinclair yang berubah pada akhir cerita saat harus menghadapi monster lain. Salah satu kelemahan *werewolf* yang digambarkan pada film *The Wolf Man* tahun 1941 adalah material perak yang dapat disematkan atau dibuat menjadi senjata, seperti peluru, tongkat serta pedang. Pada film *Fright Night* tahun 1985, salah satu vampir baru dapat berubah wujud menjadi manusia serigala layaknya *werewolf*, ini membuktikan bahwa representasi *werewolf* dapat dikombinasikan dengan makhluk dongeng lain seperti vampir. Kemudian di film *Werewolves Within* tahun 2021 yang memiliki unsur misteri dan komedi, menggambarkan *werewolf* wanita yang dapat memanipulasi serta membuat para penduduk manusia di sekitarnya terkecoh dan saling menuduh satu sama lain agar ia sendiri tidak ketahuan bahwa dialah makhluk jadi-jadian yang sebenarnya. Meskipun dongeng, mitos dan legenda ini telah berubah dan berkembang seiring berjalannya waktu, *werewolf* tetap menjadi bagian penting dari budaya populer yang memiliki daya tarik cukup kuat sehingga tetap menginspirasi karya seni dan hiburan hingga saat ini.

Resident Evil 8 memiliki *lycan* yang merupakan manusia yang bermutasi sehingga berubah seperti manusia serigala akibat infeksi parasit *cadou* yang dimasukkan ke tubuh mereka sebagai bahan eksperimen biologis. Mahkluk ini merupakan tipe musuh pertama yang muncul di gim dengan melukai tangan protagonis saat memasuki desa. *Lycan* juga masih memiliki kecerdasan sosial yang cukup, dibuktikan dengan kumpulan dari mereka yang bekerja sama untuk memburu pemain dan kemampuan mereka menggunakan senjata seperti kapak

dan panah serta berkuda. Terdapat juga beberapa makhluk ini yang berbadan lebih besar menggunakan *armor* dan topeng besi sebagai pelindung tubuh serta serpihan besi yang ditali di sepanjang tangannya agar dapat melukai pemain lebih parah. Namun pelindung tersebut masih bisa dihancurkan dengan terus ditembak, lebih mudahnya dengan *shotgun* serta senjata peledak. Dengan *lycan* yang masih berbentuk tubuh manusia dengan fitur serigala, terdapat juga tipe ini yang bermutasi ke tingkat selanjutnya menjadi fisik bentuk serigala secara penuh yang secara visual merupakan bentuk representasi *werewolf* raksasa bernama *varcolac*. Asal-usul makhluk tersebut di gim menyatakan bahwa makhluk tersebut pertama adalah *lycan* yang disuntik dengan darah serigala oleh Moreau di laboratorium rahasianya. Makhluk tersebut kemudian terpaksa dikurung agar tidak lepas kendali karena kehilangan sifat sosialnya sehingga dapat menyerang *lycan* lainnya. Tipe musuh ini selain sulit untuk dibunuh dan juga bisa dengan mudah mengejar pemain secara instan dalam jarak yang jauh sehingga sangat berbahaya dihadapi tanpa persiapan yang signifikan Tipe terakhir yaitu *Urias* dengan nama aslinya, merupakan salah satu kepala desa dengan berbadan raksasa dengan fitur bulu rambut yang masif dan menggunakan palu yang raksasa pula, namun masih memiliki bentuk fisik seperti manusia. Karakter tersebut dapat memerintah para *lycan* untuk menyerang pemain di desa dalam gim.

F. Vampir



Gambar 2.6 Amarah Vampir

(Sumber: <https://www.peakpx.com/en/hd-wallpaper-desktop-awjy>)

Makhluk vampir selalu identik dengan makhluk yang haus darah manusia. Vampir termasuk dalam kategori musuh di gim Resident Evil 8 yang juga bervariasi dalam bentuk serta kemampuan khusus. Dalam sejarah umumnya di sisi dongeng, mistik maupun legendanya yang utamanya berasal dari Eropa, vampir merupakan karakter yang berkarakteristik licik dan suka memanipulasi orang lain terutama manusia biasa. Vampir memiliki ciri fisik masih seperti manusia, namun dengan kulit yang lebih pucat dan gigi taring yang tajam serta kadang memiliki kuku yang tajam pula. Makhluk ini biasanya aktif berburu darah manusia di malam hari daripada di siang hari. Beberapa versi menggambarkan bahwa kulit vampir dapat melepuh terkena sinar panas dari matahari pertama terlihat di film Nosferatu tahun 1922, meskipun sisi kelemahan ini tidak selalu diadaptasi setiap saat di media selanjutnya. Salah satu alat atau objek untuk mengusir kehadiran vampir yang diterapkan di rumah adalah bawang putih, air

suci serta salib (Eldridge, 2024). Seorang manusia biasa juga memiliki potensi menjadi vampir setelah digigit oleh makhluk tersebut di leher atau pada bagian tubuh lain. Legenda ini juga menjadi salah satu inspirasi untuk novel *Dracula* karya Bram Stoker tahun 1897 yang menjadi populer dengan genre gotik horornya dan meningkatkan daya tarik seputar vampir untuk diadaptasi pada media lain di abad ke-20 dan ke-21 di seluruh dunia (Lasa, 2018).

Terdapat beberapa makhluk mitos yang terinspirasi dari vampir di Asia, contohnya Penanggalan di Malaysia, Mandurugo di Filipina, dan Kuntilanak di Indonesia yang juga memiliki niat untuk menghisap darah manusia (Patrick, 2018). Selain pada aspek mitos, legenda serta fiksi horor, terdapat juga klaim soal arkeologis yang menemukannya dua fosil dugaan vampir di Bulgaria, fosil ini dalam keadaan ditusuk oleh tongkat besi yang diasumsikan untuk mencegah mereka berubah menjadi vampir (BBC News, 2012). Hewan berjenis kelelawar vampir juga melekat pada karakter vampir karena memiliki tingkah laku serta kebutuhan yang sama. Maka cerita *Dracula* pun karakter vampir tersebut juga sempat dapat berubah menjadi kelelawar serta *werewolf* sehingga dapat berpindah tempat dengan cepat (Whitlock, 2023). Literatur tentang vampir sebelum *Dracula* juga sempat bermunculan pada abad ke-18 seperti *The Vampire* tahun 1748 serta *Varney the Vampire* tahun 1845 yang populer sebelum *Dracula* dirilis (Nevins, 2022). Salah satu film awal yang menampilkan vampir adalah *Nosferatu* tahun 1922, yang merupakan film bisu pada era tersebut. Di film *Fright Night* tahun 1985 serta sekuel nya menampilkan beberapa vampir wanita yang cukup cantik,

menggoda namun berbahaya. Hal ini menunjukkan aspek yang cukup kompleks karakter vampir sehingga dapat dieksplorasi dalam perancangan karakter tersebut.

Selain menggabungkan unsur gotik horor, serta fiksi ilmiah, vampir juga identik dengan unsur romansa terutama saat berhubungan dengan manusia ataupun vampir lain. Contoh representasi dengan elemen romansa di film seperti di *Buffy The Vampire Slayer* serta seri *Twilight* (Pierce-Bohen, 2020). Meskipun sering digambarkan sebagai karakter antagonis, vampir juga sempat direpresentasikan dengan jiwa yang heroik serta baik hati. Karakter Blade adalah contohnya, karakter ini merupakan salah satu pahlawan dari komik Marvel yang melawan vampir yang jahat meskipun dia sendiri juga memiliki kemampuan vampir tersendiri. Pada adaptasi di gim sendiri, kemunculan vampir juga beragam dari *Dungeons and Dragons*, *Vampire Masquerade*, *Vampyr*, serta hadir pula sebagai musuh utama di *Resident Evil 8* meski makhluk di gim tersebut tidak diberi nama vampir (Vaz, 2024).

Karakter Alcina Dimitrescu merupakan salah satu antagonis utama dari *Resident Evil 8*. Dengan postur tubuh tinggi besar dengan gaya busana tahun 1960 dengan gaun putih elegan serta topi lebar, karakter ini memiliki daya tarik yang cukup kuat di kalangan penggemar. Dimitrescu menjadi vampir karena eksperimen rahasia oleh karakter Miranda sebagai pemimpin sekte dengan menggunakan parasit *cadou* yang membuatnya bermutasi menjadi besar dan memiliki rasa haus darah yang tinggi serta menumbuhkan cakar panjang di kedua tangannya. Bertempat tinggal di Istana Dimitrescu milik keluarganya, ia menjadi satu dari empat penguasa di daerah Eropa yang menjadi latar utama di gim.

Dimitrescu kemudian selama puluhan tahun menjebak pria maupun wanita sebagai pembantu yang kemudian dikurung dan dihisap darahnya sampai habis. Setelah para korban tewas, mereka akan berubah menjadi budak vampir bernama *moroaica* di area penjara yang siap melukai korban selanjutnya. Kemudian ada varian yang bersayap layaknya kelelawar bernama *samca*. *Samca* cenderung tidak memiliki penglihatan yang jelas dengan lidah yang menjulur panjang, mereka dapat berkeliaran di luar istana dikarenakan kemampuan mereka untuk terbang bebas. Jika muncul dengan jumlah yang cukup banyak serta ditambah dengan kemunculan musuh lain, maka akan semakin meningkatkan kesulitan bertahan hidup di situasi bahaya dan mencekam di gim ini. Dimitrescu kemudian juga memiliki tiga anak tiri yang sangat patuh, dimana mereka terinfeksi oleh sebuah serangga terbang yang berkarakteristik vampir. Pertama mereka adalah salah satu wanita yang menjadi bagian dari eksperimen gila, kemudian tubuh mereka dimakan habis oleh serangga vampir. Serangga ini kemudian melakukan mimik berdasar tubuh asli manusia mereka dan juga memiliki kepribadian yang masih sama. Tubuh mereka dapat terurai menjadi ratusan serangga yang dapat menyatu kembali setiap saat sehingga memudahkan mereka berpindah tempat. Selain kemampuan menggigit ala vampir, mereka juga menggunakan celurit untuk menusuk dan menarik korban di istana. Nama mereka ialah Bela, Daniela, dan Cassandra. Ketiga wanita tersebut akan mengejar, merayu serta berusaha menghisap darah Ethan Winters saat mengeksplorasi area istana, namun mereka tidak bisa keluar dari istana tersebut karena kelemahan mereka terhadap

temperatur dingin di luar. Kelemahan tersebut dapat dimanfaatkan pemain untuk melawan mereka dengan benar.

G. *Merman*



Gambar 2.7 *Merman* di Laut

(Sumber: <https://www.deviantart.com/jennlaa/art/Trapped-358794963>)

Kategori makhluk selanjutnya yang direpresentasikan ialah *merman*. Pada perspektif umum, manusia duyung biasa disebut mermaid dengan jenis kelamin wanita yang berparas cantik serta memiliki ekor layaknya ikan. Namun ada juga versi manusia duyung berkelamin pria yang disebut *merman*. *Merman* ini merupakan makhluk legenda dan mitos meskipun kurang dikenal secara umum oleh masyarakat setempat. Dalam penggambarannya, makhluk ini dapat berupa pria tampan ataupun bertolak belakang yaitu berpenampilan mengerikan. Pada mitologi Yunani kuno, terdapat tokoh Triton yang memiliki fisik setengah manusia dan setengah ikan, yang merupakan anak dari dewa Zeus. Dalam manuskrip tahun 1200-1400, baru mermaid yang digambarkan sebagai makhluk yang dapat menarik perhatian para pelaut, barulah di manuskrip tahun 1400

keatas, makhluk *mermen* muncul dan digambarkan dapat menggunakan senjata serta memainkan instrumen musik (Crull, 2021). Meskipun sering kali disatukan dalam cerita-cerita tentang makhluk laut yang memikat, mermaid dan *merman* memiliki perbedaan yang signifikan dalam asal-usul, citra, dan peran mereka dalam mitologi dan cerita rakyat di seluruh dunia. Citra *merman* sering kali lebih kasar dan lebih maskulin. Mereka sering digambarkan dengan tubuh yang lebih atletis, ekor ikan yang lebih besar, dan fitur yang lebih jantan. Jika *mermaids* memiliki potensi bahaya saat mereka dapat menarik para pelaut agar tenggelam dengan nyanyian merdu serta keindahan tubuhnya, *mermen* di sisi lain juga dapat menjadi berbahaya, kuat, dan tampil lebih ofensif dengan kemampuannya untuk bertarung menggunakan beberapa pelindung pakaian serta menggunakan senjata seperti tombak. *Merman* juga dituang dalam salah satu puisi karya Matthew Arnold yang menggambarkan seorang *merman* dan anak-anaknya yang ditinggalkan oleh istri manusianya (Willey, 2024). Dalam film-film bergenre horor dan fiksi ilmiah, makhluk *mermen* sering kali dianggap sebagai ancaman serius bagi manusia, dengan kemampuan fisik yang luar biasa dan keganasan yang tak terduga. Contohnya terdapat pada monster bernama *gill-man* di film *Creature from the Black Lagoon* tahun 1954 yang merupakan makhluk amfibi dengan habitat utama di laguna tersembunyi serta laut (Gearan, 2023). Meskipun tidak memiliki ciri fisik yaitu ekor ikan tapi ia memiliki insang dan sirip di sekujur tubuhnya. Makhluk ini kemudian menjadi populer dan menjadi salah satu monster ikonik di dunia sinema sehingga menginspirasi film lain seperti *The Shape of Water* tahun 2017.

Representasi merman di Resident Evil 8 adalah karakter Moreau yang merupakan manusia yang terinfeksi oleh parasit *cadou* dan bermutasi menjadi makhluk berparas mengerikan dan aneh yang dapat hidup di air dan dapat berubah menjadi monster berbentuk ikan raksasa karena pertumbuhan sel yang tidak stabil dan terkendali. Maka dari itu karakter ini masuk dalam kategori makhluk *merman*. Perubahan unik serta sejarah keluarganya pada keluarga penguasa lain ini membuatnya menjadi salah satu dari empat penguasa wilayah di gim ini. Meskipun tampak menyeramkan dan berbahaya dengan wujud asli raksasanya, karakter ini cenderung kurang percaya diri, frustrasi, paranoid, serta iri pada penguasa wilayah lain di lokasi gim yang berpenampilan lebih normal dalam aspek wajah dan bentuk tubuh layaknya manusia. Moreau juga bertanggung jawab atas eksperimen manusia dengan parasit *cadou* yang menciptakan makhluk *lycan* serta *varcolac*. Korban manusia ini pada umumnya adalah penduduk desa setempat yang ditipu maupun diculik untuk dimanfaatkan. Ia juga dapat menyebarkan semacam lapisan enzim beracun dari tubuhnya yang melapisi serta melekat pada wilayah kekuasaannya yaitu waduk dan desa nelayan sehingga dapat memblokir beberapa area yang sebelumnya bisa dilalui dengan mudah. Saat ditampilkan tanpa menggunakan jubah, Moreau tampak lebih kesakitan dengan memuntahkan zat kimia secara berlebihan sebelum dia menenggelamkan diri dan berubah menjadi monster ikan. Pada wujud mutasi ini, dia memiliki rahang raksasa, bola mata di sekujur tubuhnya, tangan bersirip besar, serta berekor panjang. Dengan mudahnya, Moreau dapat bernavigasi dalam air secara cepat dan lincah serta dapat melahap manusia bahkan perahu di sekitarnya. Selain di air, ia

juga dapat melompat dengan jarak yang cukup tinggi serta berjalan di darat karena kemampuan amfibinya. Wujud manusianya juga masih nampak di bagian dalam mulutnya tanpa kaki dan terlihat pucat yang berfungsi layaknya bagian lidah dalam makhluk hidup.

H. Monster Frankenstein



Gambar 2.8 Monster Frankenstein

(Sumber: <https://time.com/4980454/frankenstein-monster-history-mary-shelley/?page=7>)

Salah satu kategori musuh yang muncul di kawasan pabrik di gim adalah *soldats* ciptaan Karl Heisenberg. Monster gabungan tubuh manusia dan bagian metal logam ini terinspirasi dari monster ciptaan Frankenstein dari sejarah serta penampilannya. Sejarah monster Frankenstein memiliki akar yang dalam dan kompleks, dimulai dengan novel klasik Mary Shelley yang terkenal yang diterbitkan pada tahun 1818. Dalam novel ini, monster Frankenstein digambarkan sebagai ciptaan ilmiah dari dokter Victor Frankenstein yang merupakan ilmuwan

yang terobsesi dengan penciptaan kehidupan seperti Tuhan (Rothman, 2017). Frankenstein kemudian memberikan kehidupan pada makhluk tersebut menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan mengumpulkan beberapa bagian seperti bagian tubuh, organ yang kemudian disatukan sedemikian rupa. Setelah bagian penyusunan badan tubuh selesai, Frankenstein memanfaatkan kekuatan petir sebagai sumber energi alam yang memiliki daya cukup besar. Monster ini awalnya digambarkan sebagai makhluk yang naif dan ingin belajar, tetapi kemudian diperlakukan dengan kebencian oleh masyarakat karena penampilannya yang menakutkan dan kekuatannya yang luar biasa. Dalam novelnya juga menggambarkan bahwa kepribadian monster tersebut mencerminkan revolusi Perancis yang pada awalnya mengharapkan sebuah kebebasan, persamaan, dan persaudaraan pada hari-hari yang gelap setelah kejadian eksekusi Raja Louis XVI (Kern, 2018). Sejak kemunculannya dalam novel, monster Frankenstein telah menjadi salah satu ikon horor paling terkenal dalam budaya populer seperti adaptasi film. Dalam film awal seperti Frankenstein tahun 1931, monster Frankenstein digambarkan sebagai makhluk yang kaku dan menakutkan, dengan wajah yang dikenal di seluruh dunia dan diinspirasi oleh aktor Boris Karloff. Dalam cerita tersebut terungkap bahwa otak manusia yang dipakai untuk membuat makhluk ini adalah milik manusia yang kejam, karena asisten pencipta sudah merusak otak manusia yang normal di lokasi. Monster tersebut pada film pertamanya juga tidak mampu berbicara melainkan hanya menggerutu dan berjalan dengan tubuh condong kedepan. Pada sekuelnya ia

mulai mampu berbicara walau dengan kata-kata dan pelafalan yang terbatas setelah belajar membaca.

Seiring berjalannya waktu, interpretasi monster serta cerita dari Frankenstein ini menjadi lebih kompleks dan beragam. Dalam film Victor Frankenstein tahun 2015, memiliki cerita serta pengembangan karakter yang lebih modern dimana berlokasi di kota London zaman revolusi industri, dengan karakter asisten Frankenstein yang biasa digambarkan bertubuh bungkuk dapat disembuhkan menjadi orang biasa, lalu ciptaan makhluk pertama mereka berasal dari gabungan organ-organ simpanse yang akhirnya menjadi buas dan tak terkendali saat bangkit di dunia. Kemudian konsep cerita Frankenstein juga digabungkan dengan elemen romansa pada film Lisa Frankenstein, dimana karakter pencipta bernama Lisa Swallows karena kemarahannya secara tidak langsung dan ajaib membuat sebuah petir menyambar makam yang biasa dia rawat dan kunjungi setiap saat. Mayat dari dalam kuburan itu pun menjadi hidup dan memasuki kehidupan Lisa yang nantinya akan bersifat protektif dan peduli kepadanya walaupun dia tidak bisa berbicara secara langsung. Berbeda dengan segmen cerita akhir dimana karakter Frankenstein atau pencipta akhirnya ingin menyalakan makhluk ciptaannya, pada film tersebut Lisa menumbuhkan rasa jatuh cinta kepada makhluk tersebut yang selalu tulus kepadanya. Makhluk tersebut juga memiliki ciri-ciri tingkah laku yang sama dengan penggambaran monster Frankenstein terdahulu, yaitu berjalan pincang dan tidak proporsional, suka menggerutu, serta mampu membunuh manusia dengan mudah. Pada dasarnya fisik representasi monster Frankenstein pada umumnya adalah berbadan

besar, memiliki bagian jahitan di sekujur tubuhnya, berkulit pucat, memiliki beberapa bagian mekanik yang tertancap di tubuhnya, memiliki sedikit rambut atau bahkan tidak ada, dan memiliki pakaian yang serba hitam. Dengan keragaman dan pengembangan karakter seputar Frankenstein dari konsep lama dan modern, membuat cerita tersebut menjadi lebih populer dan inklusif bahkan di semua kalangan umur di seluruh bagian dunia.

Pada gim Resident Evil 8, monster *soldats* terbagi menjadi beberapa variasi yang semakin berbahaya di tiap tipenya. Makhluk ini terdiri dari mayat manusia dewasa yang diganti jantungnya dengan parasit *cadou* serta modifikasi metal logam pada tubuhnya. Karena otak pada tubuhnya mati, makhluk ini tidak dapat memiliki kemampuan kognitif, hanya kemampuan membunuh karena terdapat parasit yang hidup didalam tubuhnya. Kemudian Heisenberg mengembangkan sebuah reaktor mekanik untuk dada bagi parasit didalam tubuhnya sehingga dapat lebih destruktif dan ofensif saat menghadapi musuh. Hasilnya sangat memuaskan, dan variasi desain yang berbahaya pun semakin dikembangkan dan diproduksi di pabrik Heisenberg. Variasi lainnya adalah *soldat jet* dengan pelindung besi di hampir di seluruh tubuhnya dan juga dapat menggunakan *jetpack*. Varian *sturm* memiliki bagian tubuh atas berupa mesin baling-baling besar yang dapat melukai serta menghancurkan apapun yang menghalanginya saat berjalan. Meskipun mengerikan, aneh, dan seperti sulit untuk dibunuh, makhluk tipe tersebut dan semua jenis *soldats* yang muncul memiliki titik kelemahan yaitu reaktor utamanya yang menyala terang sebagai fungsi jantung layaknya manusia.