

PENGARUH DESAIN KARAKTER DALAM SEBUAH *GAME* TERHADAP PEMAINNYA

Feby Febyanti¹, Aninditya Daniar², Alfian Candra Ayuswantana³

¹) Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
19052010019@student.upnjatim.ac.id¹

²) Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id²

³) Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id³

ABSTRAK

Salah satu kemajuan di teknologi elektronik bidang hiburan ini adalah video *game*. Sebagai desainer, terutama pembuat desain karakter, diperlukan adanya penelitian tentang bagaimana membuat karakter yang bagus dan disukai pemain *game* itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengurai alasan kenapa pemain *game* yang memakai sistem *gacha* mau dan rela mengumpulkan *item* atau bahkan merogoh kocek yang tidak sedikit untuk membeli karakter favorit mereka. *Game* yang mendasari penelitian ini salah satunya adalah Genshin Impact dimana *game* ini telah diunduh oleh 50 juta lebih pemain di versi mobile, belum termasuk versi PC dan PS. *Developer game* ini yaitu Hoyoverse, sudah meraup banyak keuntungan dengan menjual karakter yang mereka desain. Lalu ada pula *game* lain seperti Mobile Legends, yang telah di unduh sebanyak 500 juta lebih pemain di playstore. Meski memiliki mekanik yang berbeda dengan Genshin Impact, tapi *game* ini juga mengandalkan karakter-karakter buatan mereka untuk menarik perhatian pemain. Selain itu masih banyak *game* yang menggunakan desain karakter untuk menarik para pemainnya. Maka penelitian ini diharapkan bisa memberikan hasil apa pengaruh desain karakter dalam *game* terhadap pemainnya.

Kata kunci: *game, desain karakter, pemain*

ABSTRACT

One of the advances in electronic technology in this field of entertainment is video games. As a designer, especially a character design maker, there needs to be research on how to create a good character and like the game players themselves. This study aims to unravel the reasons why game players who use the gacha sistem are willing and willing to collect items or even spend a lot of money to buy their favorite characters. The game that underlies this research is Genshin Impact where this game has been downloaded by more than 50 million players on the mobile version, not including the PC and PS versions. The developer of this game is Hoyoverse, has made a lot of profits by selling the characters they design. Then there are also other games such as Mobile Legends, which have been downloaded by more than 500 million players on the playstore. Although it has a different mechanic from Genshin Impact, this game also relies on their characters to attract players' attention. In addition, there are still many games that use character designs to attract players. So this research is expected to provide results of what effect character design in the game has on the player.

Keywords: *game, character design, player*

PENDAHULUAN

Latar belakang

Salah satu kemajuan di teknologi elektronik bidang hiburan ini adalah video *game*. Video *game* yang muncul pertama kali di Amerika Serikat pada tahun 1947 merupakan permainan digital yang sangat sederhana yaitu Cathode Ray Tube Amusement Device yang hak patennya dikeluarkan oleh

U.S. Patent and Trademark Office tahun 1948. Saat ini video *game* telah menjadi salah satu media digital yang berkembang pesat, sehingga dapat dikatakan batasan perkembangan *game* itu sendiri adalah imajinasi pembuatnya

Penikmat *game* sendiri berasal dari semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa. *Game* online memiliki berbagai jenis, seperti *Real Time Strategi* (RTS), *First Person Shooter* (FPS), *Role Playing Game* (RPG), *Life Simulation Games*, *Construction and Management Simulation Games*, *Vehicle Simulation*, *Action Games*, *Adventure Games*, *Action Adventure Games*, dan *Manager Simulation*. Semua *game* ini memiliki kelebihan masing-masing, entah itu jalan cerita, UI, grafik, karakter, dan sebagainya.

Salah satu *game* yang populer saat ini adalah Genshin Impact, dimana *game* ini sangat terkenal karena lebih fokus menjual karakter-karakternya. Pemain rela merogoh saku dalam-dalam demi memiliki karakter favorit mereka. Lalu ada juga *game* Cookie Run Kingdom, yang bisa dibilang lebih *free to play friendly*. Pemain bisa mendapat setiap karakter baru yang keluar dengan mengumpulkan *diamond*. Selain itu masih banyak *game* yang menonjolkan karakter mereka seperti Honkai Impact 3, Fate Grand Order, Mobile Legend, dan lain-lain.

Menurut Smardon, pengertian karakter sendiri secara umum adalah salah satu atribut atau ciri-ciri yang membuat objek dapat dibedakan sebagai sesuatu yang sifatnya sangat individual. Dengan demikian, karakter yang dimaksud lebih kepada penekanan karakter melalui ciri-ciri visual atau ciri-ciri yang dapat dicerna dengan indera visual/mata seorang pengamat.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengkaji studi karakter dalam *game* dan mengupas alasan mengapa pemain *game* sangat tertarik pada karakter hingga rela mengeluarkan uang yang tidak sedikit.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian untuk laporan ini menggunakan penelitian kualitatif yang memiliki sifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam jenis penelitian ini dengan landasan teori yang dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Unit analisis pada penelitian ini adalah pemain *game* populer Genshin Impact yaitu Nabila Jihan A. Kemudian ada Nita Aprillia pemain *game* Mobile Legends.

Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan diklasifikasikan untuk menjadi bahan laporan dengan tahap sebagai berikut :

1. Mengumpulkan data berdasarkan hasil wawancara, dokumentasi, dan studi Pustaka.
2. Menyesuaikan dan menganalisis hasil data yang diperoleh dari lapangan dengan literatur sebagai bahan kesimpulan penelitian.
3. Mendeskripsikan kesimpulan dalam bentuk laporan tulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Objek Penelitian

Bab ini menjelaskan objek penelitian studi kasus yaitu mengapa pemain *game* menyukai karakter dalam *game* dan rela mengumpulkan *item* atau bahkan uang untuk mendapatkan karakter tersebut. *Game* yang di ulas adalah *game* populer Genshin Impact dan Mobile Legends.

1. Genshin Impact



Gambar 1. Logo Genshin Impact
(Sumber : *Game* Genshin Impact)

Genshin Impact (Hanzi: 原神, Pinyin: Yuánshén; Jepang: 原神 (Hiragana: げんしん), Romaji: Genshin; bahasa Korea: 원신, Wonsin) adalah permainan *free to play*, *action*, RPG dunia terbuka yang dikembangkan oleh Hoyoverse. Permainan ini dirilis pada tanggal 28 September 2020 di platform Android, iOS, Windows, dan PlayStation 4, serta 28 April 2021 di platform PlayStation 5.

Di dalam permainan dunia terbuka ini, pemain dapat dengan bebas memanjat, berenang, terbang, dan meluncur untuk menjelajah berbagai jenis area di dunia. Dalam pertarungan, pemain dapat mengendalikan tim yang terdiri dari 4 karakter dan seiring dengan jalannya kisah di dalam permainan, pemain dapat mengendalikan hingga 30 karakter. Setiap karakter memiliki dua jenis kemampuan elemental yakni *elemental skill* dan *elemental burst*. *Elemental skill* dapat terus digunakan selama *skill* tersebut tidak dalam *cooldown*, sedangkan *elemental burst* dapat digunakan setelah *elemental energy* terkumpul, yang mana cara mengumpulkannya adalah dengan menyerang musuh dengan *elemental skill* maupun dengan *normal attack*.

2. Mobile Legends : Bang Bang



Gambar 2. Logo Mobile Legends
(Sumber : Game Mobile Legends)

Mobile Legends: Bang Bang (Mandarin: 无尽对决; Pinyin: *Wújìn Duìjué*, sering disingkat ML) adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis arena pertarungan daring multi pemain yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, yang kini menjadi anak perusahaan dari ByteDance. Karakter pada Mobile Legends dibedakan menjadi 6 role diantaranya; *Marksman*, *Fighter*, *Tank*, *Mage*, *Assasin* dan *Support*. Setiap role mempunyai spesialisasi dan kemampuan yang unik.

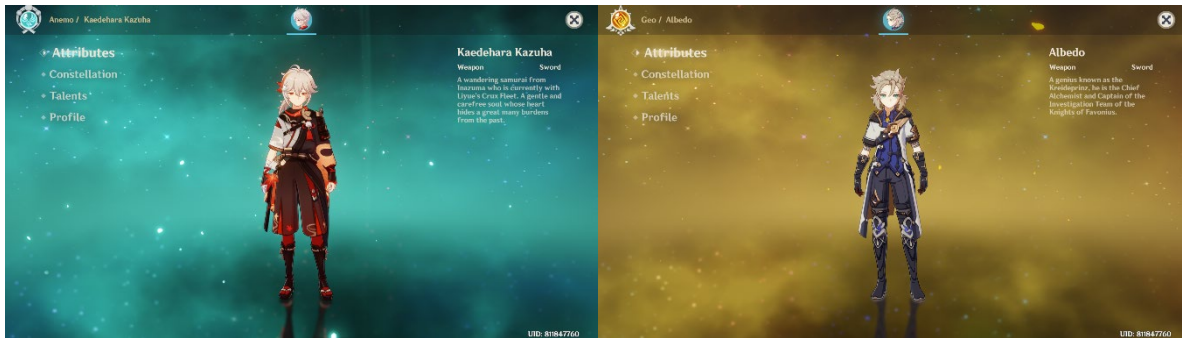
Moonton secara teratur bekerjasama dengan negara-negara di Asia Tenggara yang merupakan pangsa pasar mereka dengan pemain Mobile Legends terbanyak di dunia dengan membuat karakter baru berlatar belakang sejarah atau cerita rakyat masing-masing negara untuk meningkatkan daya tarik permainan. Karakter yang berdasarkan kerjasama tersebut yaitunya Lapu Lapu (Filipina), Minsitthar (terinspirasi dari Kyansittha; Myanmar), Kadita (terinspirasi dari Nyi Roro Kidul; Indonesia), dan Badang (Malaysia).

Wawancara

Wawancara dari Nabila Jihan menghasilkan jawaban mengapa dia tertarik untuk mendapatkan karakter dalam *game* Genshin Impact. Jawabannya tidak jauh dari unsur-unsur dari karakter itu sendiri, karakter favoritnya ada Kaedehara Kazuha dan Albedo.

Kaedehara Kazuha adalah orang yang sopan dan pandai berbicara. Dibandingkan dengan anggota klan bangsawan Inazuma lainnya, dia lebih suka bepergian daripada di rumah, sesuatu yang bisa dia lakukan karena klannya memperbolehkan akibat masalah yang membuat klan Kaedehara kekurangan kekayaan dan kewajiban. Dia menghabiskan sebagian besar hidupnya dengan diam-diam berkeliaran di sekitar Inazuma, belajar ilmu pedang dan memperoleh keterampilan lain, sebagai pengembara belaka tanpa kemewahan. Dia mudah bahagia bahkan hanya dengan tidur di atas batu di bawah sinar matahari yang hangat. Waktu yang dia habiskan di luar ruangan memungkinkan dia untuk berkenalan dengan alam dan angin, dan dengan jelas "mendengar" dan "mencium" segala sesuatu di sekitarnya. Dia mampu merasakan bahaya, membaca orang dan melacak mereka dalam hitungan detik, tidak peduli seberapa baik mereka mencoba menyembunyikannya. Karena kepekaan ini, mereka menyukai udara yang tenang dan tidak berlama-lama di satu tempat. Berhubungan dengan visionya yaitu anemo (angin), Kazuha sangat

percaya pada konsep kebebasan. Artinya, setiap orang berhak memiliki harapan dan impiannya masing-masing, dan tidak ada yang berhak merenggutnya, termasuk dewa.



Gambar 3. Karakter Kazuha dan Albedo
(Sumber : *Game Genshin Impact*)

Albedo adalah seorang alkemis dari Mondstadt yang melayani *Knights of Favonius*. "Genius," "Kreideprinz," atau "Captain of the Investigation Team", gelar dan kehormatan seperti itu tidak ada artinya baginya ketika ada begitu banyak penelitian yang harus dilakukan. Pencarian peluang dan koneksi tidak dapat menahan keinginan tulusnya untuk menguasai pengetahuan tak terbatas dan samar-samar yang ditinggalkan oleh generasi ilmuwan sebelumnya. Dikenal karena bakat alkimianya, Albedo adalah seorang alkemis yang menghabiskan sebagian besar waktunya di Pegunungan Dragonspine. Dia tidak menyukai sebagian besar interaksi sosial, merasa stres, dan sangat jarang bepergian ke kota Mondstadt kecuali untuk bertemu dengan alkemis lain atau kenalan lain. Dia lebih suka berada di sekitar anak-anak, terutama Klee, melihatnya sebagai adik perempuan. Klee pun melihatnya sebagai kakak laki-laki. Albedo juga seorang seniman bangsawan, selain dikenal dengan kejeniusan alkimianya. Setelah awalnya mempelajari bakat seni sebagai cara untuk membantu eksperimen, kini seni telah menjadi bentuk relaksasi baginya.



Gambar 4. Karakter Traveler, Albedo, Tighnari, dan Kazuha
(Sumber : *Game Genshin Impact*)

Nabila menyukai karakter-karakter ini alasan pertama karena visualnya yang tampan dan enak dilihat. Desain pakaian yang unik dan keren juga memiliki andil. Kazuha sendiri memiliki pakaian khas Jepang dengan pola daun maple, karena dia berasal dari Inazuma yang terinspirasi dari budaya Jepang. Albedo sendiri memiliki desain pakaian yang unik seperti ilmuwan sesuai dengan karakternya dalam *game*.

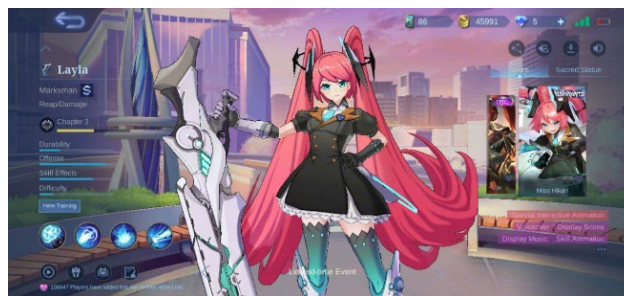
Selain konsep karakter dari segi visual, Nabila Jihan juga menyukai sifat kedua karakter ini yang sama-sama kalem dan tenang. Pengisi suara yang cocok juga menambah nilai bagi Nabila. Ditambah dari segi *playstyle* dimana keduanya memiliki cara battle yang unik, Kazuha dengan vision anemo (angin) dan Albedo dengan vision geo (tanah). Semua alasan tersebut membuat Nabila Jihan berusaha untuk memiliki karakter agar bisa dimainkan. Meski harus mengumpulkan *item* dengan waktu yang lama hingga berbulan-bulan.

Item yang dimaksud adalah primogem, dimana *player* hanya bisa mendapatkannya melalui *commission*, *event*, dan membeli lewat toko. Primogem dibutuhkan untuk mendapatkan karakter yang memiliki waktu terbatas, hanya 2-3 minggu saja per karakter. Sistemnya sendiri menggunakan sistem *gacha* dimana *player* perlu 160 primogem untuk sekali tarik, sedangkan untuk mendapatkan sebuah karakter bintang lima seperti Kazuha diperlukan setidaknya 14.400 primogem atau 90 kali tarik. Itupun belum tentu mendapat karakter yang dimau karena ada sistem *rate on* dan *rate off*. *Rate on* artinya terjamin mendapatkan karakter, sedangkan *rate off* hanya terjamin 50% saja. Artinya diperlukan setidaknya 28.800 primogem atau 180 kali tarik agar terjamin 100% mendapatkan karakter yang diinginkan. Untuk mengumpulkan primogem sebanyak ini diperlukan setidaknya 2 sampai 3 bulan bermain secara konsisten. Artinya jika Nabila menginginkan Albedo dan Kazuha, dia harus mengumpulkan setidaknya 57.600 primogem selama 4 sampai 6 bulan. Sedangkan jika membeli di toko, primogem yang paling besar jumlahnya adalah 6480 yang harganya Rp1.499.000.

Sistem ini membuat pemain merasa spesial saat berhasil mendapatkan karakter kesukaan mereka, perasaan yang meletup-letup karena bahagia membuat *player* selalu ingin mengulang momen itu lagi dan lagi. Ini juga lah yang membuat mereka rajin memainkan *game* sehingga menguntungkan *developer* yaitu Hoyoverse. Hingga akhirnya Hoyoverse mendapatkan keuntungan hingga jutaan dollar Amerika.

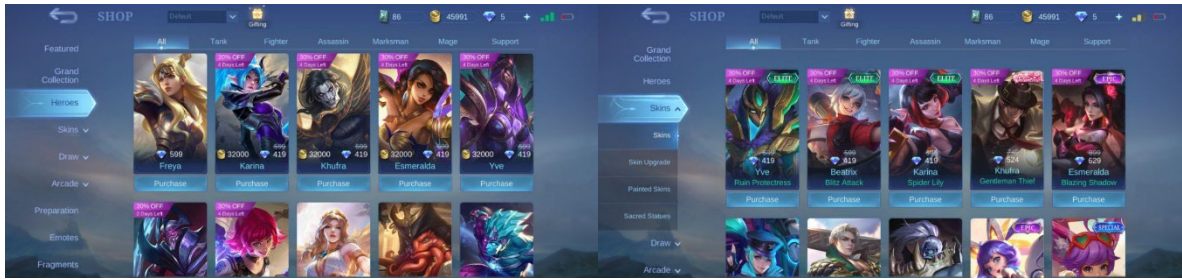
Wawancara kedua dilakukan dengan pemain berbeda dan *game* yang berbeda pula. Kali ini narasumber adalah Nita Aprillia, yaitu pemain Mobile Legends. Salah satu karakter favoritnya adalah Layla, yaitu *hero* dengan role *marksman*. Layla adalah seorang penembak jitu yang terampil dengan senjata energi. Dijuluki *Energy Gunner*, Layla menjelajahi dunia setelah menerima *Malefic Ball* dari ayahnya. Tanpa diduga, Layla jatuh ke tangan Lab 1718. Ayahnya menyerahkan dirinya ke laboratorium sebagai sandera untuk menyelamatkan Layla. Untuk memperbaiki kesalahannya dan menyelamatkan ayahnya, Leila mengambil senjata *Maleficent* dan melakukan misi penyelamatan.

Alasan utama kenapa Nita menyukai karakter ini lebih kearah *playstyle*, dimana dalam permainan Layla menyerang dari jarak jauh. Selain itu dia juga memiliki damage yang sakit, bisa mengalahkan karakter lawan dengan mudah. Sayangnya Layla memiliki pertahanan yang lemah, sehingga memerlukan karakter lain untuk membantunya. Karena inilah kekompakan dalam tim yang berisi lima orang sangat penting dalam *game* Mobile Legends.



Gambar 5. Karakter Layla
(Sumber : *Game* Mobile Legends)

Dalam *game* ini juga terdapat skin untuk karakter-karakter mereka. Skin bisa didapatkan dengan cara yang sama dengan mendapatkan *hero*, yaitu melalui *event*, membeli dengan koin hasil bermain yang disebut *battle point*, *gacha* menggunakan tiket yang didapat dari hasil *event*, dan melalui *diamond* yang didapat dengan membeli memakai uang. Beruntungnya Nita karena Layla adalah *hero* perkenalan, sehingga semua pemain yang baru memainkan *game* ini akan secara otomatis memiliki Layla.



Gambar 6. User Interface Shop Mobile Legends
(Sumber : Game Mobile Legends)

Sama seperti *game* lainnya, *battle point* dan tiket didapat dengan mengumpulkannya dalam beberapa waktu. Semakin sering pemain memainkan *game*, mereka akan lebih cepat pula mengumpulkannya. Sedangkan untuk *diamond* hanya bisa didapatkan dari membeli. Sistem *gacha* di *game* ini termasuk lebih murah, karena itu banyak pula anak-anak dan remaja yang biasa membeli *diamond*, karena harganya cukup terjangkau. Mulai dari Rp18.000 pemain sudah bisa mendapatkan *diamond* sebanyak 86 buah. Untuk mendapatkan *hero* juga cukup mudah, akan ada *event* dimana *player* bisa memiliki *hero* baru dengan gratis. Sedangkan untuk *skin* ada beberapa jenis, *skin* yang versi biasa harganya 269 *diamond*, untuk yang paling mahal yaitu *skin epic* biasanya seharga 899 *diamond*.

Hasil penelitian

Setelah melakukan wawancara dan analisis dengan memainkan *game* sendiri, didapatkan beberapa alasan yang membuat sebuah desain karakter mampu menarik perhatian para pemain, sebagai berikut.

1. Konsep karakter dari segi visual

Visual sebuah karakter amatlah penting karena bisa memberi kesan sesuai cerita dalam *game*. Karakter sendiri fleksibel, bisa berupa manusia, hewan, tumbuhan, atau bahkan *monster*. Lalu jenis kelamin karakter juga dibutuhkan agar pembuatan karakter bisa lebih mudah kedepannya. Desainer bisa mencocokkan bentuk tubuh, ekspresi, dan aksesoris yang sesuai. Kostum dan gaya busana juga sangat penting, karena bisa menjadi ciri khas dimana hanya karakter tersebut yang memakainya. Pemain *game* pun bisa lebih mudah mengenali sebuah karakter lebih cepat. Keunikan kostum bisa didapat dari warna, latar belakang karakter, asal karakter, dan sebagainya. Misalnya karakter yang berasal dari Jepang, memakai pakaian yang terinspirasi dari kimono, memakai payung, dan memiliki corak bunga Sakura.

2. Konsep karakter dari segi psikologis

Selain visual, karakter juga membutuhkan sifat dan watak seperti protagonis, antagonis, dan tritagonis. Watak ini penting untuk jalan cerita sebuah karakter karena biasanya dalam sebuah cerita terdapat pelaku yang memiliki *role* berbeda, seperti kubu *hero* dan *villain*. Pemberian watak yang unik juga dibutuhkan agar kesan karakter yang sudah didukung visual semakin kuat dan bisa mencuri perasaan penonton. Misalnya *villain* yang berlaku jahat karena memiliki masa lalu yang kelam, seperti kehilangan orang yang disayangi. Alasan mereka berlaku jahat karena mereka ingin mengembalikan orang kesayangan mereka ke dunia meski caranya salah.

3. Pengisi suara/Voice actor

Setiap karakter sendiri tentu memiliki saat mereka akan berbicara. Disinilah peran *voice actor* sangat penting karena dengan memilih actor yang sesuai dengan visual dan watak, akan membuat karakter semakin menonjol. *Voice actor* sendiri sudah memiliki tempat di dalam dunia pembuatan karakter, banyak sesi pertunjukan yang menampilkan para pengisi suara karakter. Bahkan terkadang sebuah karakter dikenal oleh orang-orang karena *voice actornya*.

4. Cara Bermain/*Playstyle*

Karakter yang ada dalam *game* tentu memiliki cara bermain karena hal itu adalah alasan mengapa mereka dibuat. *Game* yang menonjolkan karakter memiliki sistem seperti *style* bertarung. Hal ini penting karena ada sebagian pemain yang memprioritaskan *damage* atau cara bertarung sebuah karakter dibanding desain karakter itu sendiri. Karakter dengan desain yang bagus belum tentu disukai karena cara memainkan karakter tersebut tidak sesuai dengan selera pemain.

5. Sistem *gacha*

Sistem ini seringkali menjadi sasaran kekesalan pemain *game*, karena untuk mendapatkan karakter, pemain memiliki keberuntungan yang berbeda-beda. Ada yang bisa mendapatkan karakter hanya bermodalkan sedikit, ada yang harus mengorbankan banyak modal bahkan melakukan pembelian dalam *game* karena ketidakberuntungan mereka. Akan tetapi jika diatur dengan benar, sistem ini bisa menjadi daya tarik tersendiri yang membuat pemain sampai kecanduan. *Developer game* harus benar-benar memikirkan bagaimana agar sistem ini tidak memberatkan pemain, tapi juga bisa membuat perusahaan mendapatkan keuntungan.

KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk membuat desain karakter yang bagus dan unik harus ada beberapa syarat. Seperti dari segi visual, psikologis, pengisi suara, *playstyle*, dan sistem dari *game* itu sendiri. Dengan ini desainer bisa lebih mengetahui aspek-aspek apa saja yang harus dituangkan saat membuat konsep dan bagaimana cara supaya karakter yang mereka buat bisa menarik perhatian banyak orang, apalagi sampai membuat para pemain rela mengeluarkan kocek demi desain yang mereka buat.

REFERENSI

- Avisenna E. Ramadhana , Alvanov Z. Mansoor Dan Naomi Haswanto, 2013. *Kajian Daya Tarik Visual pada Desain Karakter Pokémon*. Bandung: ITB
- Dewi Isma Aryani, Imam Santosa & Alvanov Zpalanzani, 2013. *Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokémon Series Generasi I-V*. Bandung: ITB
- Random History (2007) From Atari to Xbox 360 A History of Video Games. <http://www.randomhistory.com/1-50/007game.html> diakses tanggal 13 Juni 2022.
- Ririn Dwi Agustin, 2017. *Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game*. Bandung: Universitas Pasundan.
- Smardon, R. 1986. *Foundations of Visual Project Analysis*, New York: John Wiley and Sons, Inc.
- Widiatmoko, Didit S. 2021. *Metodologi Penelitian DKV. Edisi revisi*. Yogyakarta: PT Kanisius (Anggota IKAPI)
- <https://genshin.Hoyoverse.com/en> diakses tanggal 13 Juni 2022
- <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Albedo/Lore> diakses tanggal 26 Agustus 2022
- https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Kaedehara_Kazuha/Lore diakses tanggal 26 Agustus 2022
- https://id.wikipedia.org/wiki/Genshin_Impact diakses tanggal 13 Juni 2022
- https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang diakses tanggal 13 Juni 2022
- <https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Layla> diakses tanggal 26 Agustus 2022
- <https://www.mobilelegends.com> diakses tanggal 27 Juni 2022