

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

*Video game* merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi yang dapat diakses dengan mudah baik secara *offline* maupun *online*. Berkembangnya industri *video game* dapat dilihat dari munculnya kategori *game* yang beragam. Beberapa *game* menggunakan konsep dunia nyata pada *game* agar para pemain merasa adanya kedekatan dengan *game* tersebut, seperti GTA San Andreas dimana *game* ini memuat karakter utama pria ras afrika-amerika yang menjalani hidup sebagai *gangster*. Setiap permainan *video game* biasanya ada kesamaan dengan kehidupan nyata salah satunya adalah karakter dalam permainan dunia maya. Karakter ini bisa menjadi sebuah bentuk, hewan, dan manusia. Mereka dibuat dalam *video game* dengan tujuan agar pemain dan permainan bisa memiliki perasaan yang sama pada saat dimainkan. Maksudnya pemain bisa merasakan apa yang seakan – akan karakter *video game* rasakan dan biasanya karakter diciptakan dengan tujuan – tujuan tertentu.

Karakter dalam *video game* yang dianggap baik adalah biasanya karakter yang bisa memberikan pengalaman yang unik pada pemain saat bermain *video game*. Ini bukan hanya bermanfaat dalam penjualan namun bermanfaat juga pada tingkat kepuasan para pemain dalam memainkan *video game* ini.

Pada maret 2019, data perusahaan penyedia data analitik industry game dan *e-sport* (*Newszoo*) menyatakan bahwa industri game di Indonesia bertumbuh 40% sejak 2018. Data tersebut menunjukkan bahwa Indonesia berada di

peringkat 17 dari 50 negara di seluruh dunia. Menurut kreativv.id terdapat 6 Perusahaan Developer Game Indonesia yang mendunia dan salah satunya adalah Digital Happiness yang merupakan pengembang game DreadOut dengan mengangkat cerita tentang folklore lokal (Andina, 2020).

Folklore berasal dari kata folk dan lore. Menurut seorang ahli folklore Amerika, Alan Dundes (Danandjaja, 2007: 1-2), berpendapat folk adalah kelompok orang-orang yang mempunyai ciri-ciri pengenal kebudayaan yang dapat membedakan dari kelompok lain, lore adalah tradisi dari folk. Ia diwariskan turun-temurun melalui cara lisan atau melalui contoh yang disertai dengan perbuatan (Hutomo, 1991:6). Danandjaja dalam Hutomo (1991:5) menjelaskan bahwa folklore merupakan sebagian kebudayaan dari suatu kelompok masyarakat yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu penguat. Folklore di Indonesia berkaitan dengan legenda-legenda serta mitos, banyak cerita dan mitos masyarakat turun temurun yang masih dipercayai sampai saat ini.

Cerita-cerita tersebut menceritakan tentang makhluk-makhluk gaib yang ada di masing-masing daerah di Indonesia, seperti Kuntilanak yang merupakan legenda tentang kisah tragis perempuan cantik yang diperkosa kemudian hamil dan dikubur hidup-hidup oleh orang yang menganggap hamil diluar nikah dapat membawa sial bagi orang disekitar. Legenda tentang kuntilanak ini, menimbulkan kepercayaan didaerah tertentu agar wanita hamil membawa gunting, pisau kecil, paku dan palu agar tidak didatangi oleh kuntilanak. Selain

kuntilanak masih banyak lagi legenda-legenda tentang makhluk-makhluk gaib yang ada di Indonesia.

Pada 22 Februari 2020, Digital Happiness (2013) sebuah perusahaan pengembang *video game* yang berasal dari Indonesia telah meluncurkan sekuel *video game* DreadOut, yaitu DreadOut 2. Permainan ini juga memiliki jalan cerita dan petualangan seru di dalamnya. DreadOut 2 memunculkan folklor Indonesia tentang keberagaman hantu-hantu yang ada di Indonesia. DreadOut merupakan permainan yang memiliki latar belakang budaya dan legenda tanah air. Permainan ini memiliki jalan cerita tentang karakter utama yang harus bertahan hidup dan berusaha menyelamatkan teman – temannya. DreadOut diklaim sebagai satu – satunya *game* karya anak bangsa yang berhasil memasuki permainan global dimana pernah dimainkan oleh salah satu Youtuber “pewdiepie” dengan jumlah penonton mencapai 11 juta penonton pada tahun 2013. Bukan saja menampilkan hantu-hantu khas, ada beberapa hal-hal kecil yang dapat membuat para pemain merasakan kedekatan. DH menampilkan suasana dan latar belakang tempat yang dibuat mirip dengan keadaan asli di Indonesia, seperti iklan-iklan sedot wc yang biasa ada di tiang-tiang listrik dan ilustrasi koran lampu merah juga dimunculkan dalam *game* ini. Game dreadout 2 mendapatkan 9,5 juta penonton dalam kurun waktu 4 bulan pada channel MiawAug seorang youtuber asal Indonesia di salah satu episode review dreadout2.

Game DreadOut 2 dipilih karena peneliti melihat sedikitnya penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain atas tema “Folklore dalam Video Game” padahal ada begitu banyak hal yang menarik dan dapat dipelajari dari Video Game dan

juga folklore yang merupakan salah satu cabang untuk menjelaskan kebudayaan lokal Indonesia.

Adapun alasan lainnya, penggambaran folklore sebagai salah satu bentuk kebudayaan dalam *game* ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana takhyul-takhyul lokal dan hal-hal yang menunjukkan identitas/ciri dari budaya lokal disampaikan dalam game ini. Terutama dari segi kepercayaan lokal mengenai hal-hal mistis.

Berdasarkan pertimbangan diatas maka pendekatan semiotic dengan menggunakan metode milik Roland Barthes dianggap sangat sesuai untuk menjawab makna penggambaran Folklore yang terdapat dalam *Video Game DreadOut 2* melalui lambang audio visual.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana folklor lokal digambarkan dalam *video game DreadOut 2*?

## **1.3 Metode Penelitian**

Metode penelitian kualitatif analisis semiotika. Penggunaan metode penelitian kualitatif ini memiliki tujuan agar focus dalam mengolah data dari objek yang diteliti. Penggunaan riset ini bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dan menggunakan landasan teori yang dimanfaatkan sebagai panduan dalam penelitian. Penggunaan analisis semiotika bertujuan untuk mendalami lebih lanjut, pesan dan makna yang terkandung dibalik penggunaan tanda-tanda tertentu.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Skripsi ini memiliki tujuan untuk mendalami bagaimana folklor Indonesia digambarkan dalam *game* *dreadout 2*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### a. Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmu komunikasi mengenai bagaimana permainan *video* dapat digunakan sebagai media representasi dari suatu kebudayaan. Memberikan referensi dan informasi bagi para mahasiswa Ilmu Komunikasi yang mengadakan penelitian sejenis.
2. Memicu peneliti lain agar tertarik dan berani untuk mengangkat hal-hal menarik lain sebagai bahan penelitian dan tidak berpaku pada tema-tema yang sudah ada.

##### b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan masukan bagi para pengembang permainan *video* di Indonesia dalam menggunakan *Video game* sebagai media representasi kebudayaan Indonesia.