bidang
DESAIN

VISUALISASI TOKOH PEREMPUAN DALAM GAME MULTIMEDIA BERTEMA SEJARAH KERAJAAN

DENI ALBAR, WIRA MAHARDIKA
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain
Universitas Komputer Indonesia

Multimedia interaktif dalam bentuk *game* menjadi salah satu media yang digemari oleh masyarakat saat ini. Umumnya media game dimainkan oleh kalangan anak-anak dan remaja, namun dalam perkembangannya masyarakat dewasa pun tidak jarang yang menggemari aplikasi media game. Dari sekian banyak jenis *game* yang beredar di masyarakat, *game* bertema sejarah kerajaan menjadi salah satu fenomena yang cukup diminati. Selain cara bermainnya yang menarik, *game* bertema sejarah kerajaan juga sering dilatarbelakangi dengan kisah non-fiksi atau sejarah nyata yang digambarkan dengan visualisasi tokoh-tokohnya yang belum jelas kebenarannya. Dalam beberapa *game* juga dihadirkan tokoh-tokoh perempuan yang divisualisasikan secara seksi dan menggoda. Dalam sejarah sebenarnya, visualisasi tokoh perempuan belum tentu hadir dengan visualisasi seperti itu. Visualisasi yang diberikan unsur sensual sangat mungkin hanya untuk menjadi daya tarik dalam *game* tersebut.

Adapun yang dapat menjadi studi kasus dalam penelitian ini adalah *game* '*Dynasty Warrior*' dengan latar sejarah perang tiga kerajaan di Cina. Penokohan dalam *game* ini cukup banyak sehingga sangat memungkinkan penelusuran perupaan perempuan dalam game untuk dilihat secara menyeluruh dengan data-data yang ada. Diluar fakta tampilan dari para tokoh yang sesungguhnya, atau setidaknya secara logika mengenakan busana yang sesuai dengan zamannya, ternyata para pemain tidak terganggu bahkan cenderung menyukainya. Hal ini jelas merupakan sebuah penyimpangan sejarah dan mampu menjadi media yang merusak pola pikir para pemain khususnya para generasi muda. Bukan hanya merusak pola pikir akan tampilan sejarah busana pada masa Tiga Kerajaan di Cina, namun juga merusak pola pikir akan seksualitas para pemain.

Keywords **:** *Game, Dynasty Warrior, Visualisasi, Tokoh, Perempuan*

PENDAHULUAN

Multimedia interaktif dalam bentuk *game* menjadi salah satu media yang digemari oleh masyarakat saat ini. Umumnya media game dimainkan oleh kalangan anak-anak dan remaja, namun dalam perkembangannya masyarakat dewasa pun tidak jarang yang menggemari aplikasi media game. Game memiliki banyak jenis,

mulai dari jenis media game yang memainkannya menggunakan perangkat konsol seperti *playstation* sampai dengan perangkat *gadget smartphone* yang hampir setiap hari dibawa dalam beraktivitas. Jenis *game* dilihat dari permainan juga memiliki banyak varian, seperti *game* untuk anak-anak yang ceria dan sederhana, hingga *game* dewasa yang disisipi unsur kekerasan bahkan unsur seksual didalamnya.

Dari sekian banyak jenis *game* yang beredar di masyarakat, *game* bertema sejarah kerajaan menjadi salah satu fenomena yang cukup diminati. Selain cara bermainnya yang menarik, *game* bertema sejarah kerajaan juga sering dilatarbelakangi dengan kisah non-fiksi atau sejarah nyata yang digambarkan dengan visualisasi tokoh-tokohnya yang belum jelas kebenarannya. *Game* '*Dynasty Warrior*' yang berlatarbelakang perang tiga kerajaan di Cina, kemudian *game* '*Nusantara Online*' mengenai *game* berlatar sejarah nusantara adalah beberapa contoh *game* yang mewakili *game* bertema sejarah. Dalam beberapa *game* juga dihadirkan tokoh-tokoh perempuan yang divisualisasikan secara seksi dan menggoda. Dalam sejarah sebenarnya, visualisasi tokoh perempuan belum tentu hadir dengan visualisasi seperti itu. Visualisasi yang diberikan unsur sensual sangat mungkin hanya untuk menjadi daya tarik dalam *game* tersebut.

Fenomena visualisasi yang ditampilkan dengan unsur-unsur sensual pada tokoh perempuan dalam *game* bertema sejarah kerajaan, mampu membawa fantasi para pemainnya pada pencitraan yang keliru dari suatu tokoh. Pakaian dan atribut tokoh perempuan yang tampil minim, tipis dan menerawang lebih cenderung menjadi bahan eksploitasi tubuh tokoh tersebut dibanding perannya dalam game sejarah. Bagaimana suatu visualisasi tokoh perempuan dalam *game* bertema sejarah kerajaan dipersepsi dan dinilai oleh para pemainnya menjadi suatu pertanyaan yang menarik untuk dikaji. Para pemain dewasa sangat memungkinkan untuk melihat sisi lain dari tokoh-tokoh ini dalam menggunakannya sebagai tokoh *avatar* dalam permainan.

Mengacu pada fenomena diatas, penelitian mengenai visualisasi tokoh perempuan dalam game bertema sejarah menjadi sesuatu yang cukup penting untuk dibahas, sehingga didapatkan suatu pengetahuan akan apa yang terjadi pada proses komunikasi dari hubungan yang terjadi antara manusia dengan media game dan nilai-nilai apa yang terbentuk dari fenomena tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka perumusan masalah lebih ditekankan pada pengkajian mengenai bagaimana suatu visualisasi mampu hadir dalam benak pikiran para pemain dan nilai-nilai apa yang menjadi unsur kemenarikan dalam penokohan suatu karakter perempuan dalam *game*, khususnya *game* bertema sejarah kerajaan dari sudut pandang para pemainnya. Adapun yang dapat menjadi studi kasus dalam penelitian ini adalah *game* '*Dynasty Warrior*' dengan latar sejarah perang tiga kerajaan di Cina. Penokohan dalam *game* ini cukup banyak sehingga sangat memungkinkan penelusuran perupaan perempuan dalam game untuk dilihat secara menyeluruh dengan data-data yang ada.

METODE

Penelitian yang akan digunakan adalah pendekatan analisis isi yang bersifat kualitatif. Penggunaan analisis isi secara kualitatif lebih dari sekedar menghitung kata-kata atau mengekstrak konten objektif dari teks untuk memeriksa makna, tema, dan pola yang nyata atau laten dalam teks tertentu. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memahami realitas sosial secara subjektif tetapi tetap bersifat ilmiah. Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk

mengidentifikasi visual apa saja dan bagaimana visualisasi tokoh dalam *game 'Dynasty Warrior'* dihadirkan dalam *game* tersebut berdasarkan elemen grafisnya sekaligus mendeskripsikan persepsi yang terbentuk dari sudut pandang generasi muda di Indonesia. Berdasarkan pengertian tersebut, maka penelitian akan memposisikan visual gambar tokoh utama perempuan pembentuk cerita dalam *game* sebagai objek yang dapat dipisah-pisahkan elemennya untuk kemudian dilakukan penghitungan frekuensi kemunculan tanda-tanda visual.

Data yang akan digunakan dalam penelitian bersifat kualitatif. Peneliti akan melakukan prosedur perolehan data dengan menggunakan cara-cara berikut dibawah ini: Mengumpulkan objek penelitian berupa gambar karakter tokoh perempuan dalam *game* dengan cara melakukan *print screen* pada *interface* yang menampilkan karakter tokoh dalam *game*. Melakukan pembacaan visual karakter tokoh secara detail. Bertujuan untuk mendapatkan pengertian umum dari informasi dan untuk memperoleh gambaran citra secara keseluruhan. Mencakup ide yang umum tentang penggambaran objek secara keseluruhan, baik itu raut wajah, postur tubuh, dan pakaian. Menyajikan visual karakter pada tahap pertama pada subjek penelitian dalam bentuk cetak berwarna. Hal ini bertujuan untuk menyajikan stimulus bagi subjek penelitian terkait dengan data persepsi generasi muda Indonesia mengenai visualisasi karakter tokoh dalam *game*. Menyajikan lembaran *coding* dalam format matriks sebagai perangkat rekam data berupa persepsi mengenai citra visualisasi karakter tokoh perempuan yang dihasilkan melalui pengamatan oleh subjek penelitian.

PEMBAHASAN

Tay Vaughan (2011) mendefiniskan istilah Multimedia dengan lebih jelas. Menurut Tay Vaughan, "Multimedia adalah kombinasi dari teks, seni grafis, suara, animasi, dan video yang dikirimkan oleh komputer". Apabila ada interaksi antara pengguna media dengan media maka disebut multimedia interaktif. Aplikasi game termasuk multimedia interaktif, dimana dalam game pemain dapat mempengaruhi alur media tersebut melalui interaksi dengan media *joystick* atau alat pengendali lainnya seperti papan ketik atau tetikus. *Game* merupakan istilah yang biasa digunakan oleh masyarakat Indonesia yang mengacu pada permainan elektronik dengan dilengkapi perangkat layar video. *Game* memiliki pangsa pasar yang luas mulai dari anak-anak hingga kalangan dewasa. *Game* berdasarkan kebutuhan koneksi dan jaringan terdiri atas *game online* dan *game offline*. *Game online* adalah permainan yang menggunakan jaringan internet untuk masuk dalam permainan. Sedangkan pada *game offline* adalah jenis *game* yang tidak memerlukan jaringan koneksi internet untuk memainkannya.

Menurut Newman (2004:11) terdapat beberapa elemen dalam *game*, yakni *Graphics*, *Sound*, *Interface*, *Gameplay* dan *Story*. Dalam berbagai media visual, umumnya terdapat elemen-elemen grafis yang menunjang munculnya suatu objek visual dalam media tersebut.

Dynasty Warrior adalah game dengan jenis action taktis yang dibuat oleh Omega Force dan Koei. Dalam koei.wikia.com (2016), game ini adalah pemenang penghargaan *game* seri spin-off dari Koei untuk turn-based strategi dari seri Tiga Kerajaan,

berdasarkan latar belakang dari rekaman teks sejarah Cina dari Tiga Kerajaan. Dynasty Warriors pertama (*Sangokumusō*) adalah game *fighting* tradisional satu-satu, dirilis pada tahun 1997 untuk PlayStation. Gaya *gameplay*-nya seperti gaya permainan 'Street Fighter'yang cukup terkenal. Permainan berikutnya dirilis di Jepang sebagai *Shin Sangokumusou*. Game ini dirilis di negara lain dengan judul Dynasty Warriors 2, yang mengarah ke perbedaan dalam jumlah judul. Dari game ini dan seterusnya, pemain memilih karakter yang dapat dimainkan dan memainkan sejumlah tingkat mewakili pertempuran tertentu dalam periode Tiga Kerajaan, pada akhirnya pemaian harus mengalahkan semua kerajaan saingan lainnya dan menyatukan Cina di bawah satu penguasa. Dalam mode permainan ini, yang dikenal sebagai "*Musou Mode*", para jenderal biasanya dipilih salah satu dari tiga kerajaan. Berdasarkan penggambaran yang ditampilkan dalam game Dynasty Warrior, muncul visualisasi yang cukup menarik dimana tokoh-tokoh utama perempuan dalam game tampil dengan kostum yang tidak lazim di era tersebut khusunya di Cina. Kostum yang hadir merupakan perpaduan dari budaya yang lain, seperti budaya eropa pertengahan atau gaya mode harajuku bahkan kostum bernuansa suku Indian.

Tabel 1. Kemiripan Kostum pada Game *Dynasty Warrior*

A1. Tokoh Xiao Qiao Sumber: http://1.bp.blogspot.com / _qt1m6Bfeyjc/SQcPru8pH_I/AAAAAAAAAaE/ _cDz-KX9_3g/s258/Xiao+Qiao.jpg	**A2. Busana Lolita** Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/ce/2d/85/ ce2d8514ba2f0420de1c67087fc99d75. jpg

B1. Tokoh Zhu Rong Sumber: http://1.bp.blogspot.com / _qt1m6Bfeyjc/SQcPru8pH_I/AAAAAAAAAaE/ _cDz-KX9_3g/s258/Xiao+Qiao.jpg	**B2. Busana Indian Barat** http:// i01.i.aliimg.com/wsphoto/ v0/1828183967/free-shipping-Ladies-font -b-Pocahontas-b-font-Native-American-Indian-Wild-West-Fancy-Dress-Party.jpg
C1. Tokoh Xing Cai Sumber: http://static.giantbomb.com/ uploads/original/11/110502/1621724-dwxingcai.jpg	**C2. Baju Zirah Joan of Arc** Sumber: http:// vignette1.wikia.nocookie.net/ secretsnicholasflamel/images/3/3a/Joan-of-arc-armor.jpg

Mengacu pada kemiripan ragam busana yang digunakan oleh tokoh-tokoh perempuan dalam game Dynasty Warrior, maka terindikasi adanya penggunaan atribut budaya luar di era tiga kerajaan Cina. Ragam busana terindikasi dengan padupadan busana dari budaya barat pada beberapa periode seperti busana lolita eropa, busana suku Indian bahkan baju zirah eropa abad pertengahan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa tokoh pemain game Dynasty Warrior sebagai responden, perpaduan

busana ini umumnya tidak begitu disadari ada hubungannya dengan penyimpangan penggambaran cerita sejarah. Pemain cenderung menyukainya dengan berbagai alasan, salah satu pemain menyatakan bahwa dirinya tidak begitu mempedulikan sejarah dalam game, melainkan fokus pada jalannya cerita menang kalah dalam permainan, dirinya juga menyatakan bahwa hal ini lebih menarik karena tokoh perempuan tampil seksi dan menggoda. Namun ada juga pemain yang sebaliknya cukup kritis menanggapi adanya kerancuan dalam busana tokoh perempuan dalam game, dirinya menyatakan bahwa merasa aneh dengan nuansa yang muncul, tidak sesuai dengan busana pada era tersebut. Akan tetapi hal tersebut dianggap hal sepele yang tidak terlalu bermasalah.

Anggapan bahwa adanya nuansa kostum yang berbeda dengan penggambaran sejarah Cina di era Tiga Kerajaan dianggap bukan hal yang besar oleh para pemain. Para pemain cenderung menyukainya karena tampil seksi dan menggoda, hal ini tersampaikan karena adanya tampilan bentuk dari para tokoh perempuan dalam game yang berkesan seksi seperti busana yang cenderung terbuka, rok mini, belahan rok yang sampai ke bagian pinggul dan bahkan bentuk payu dara yang sedemikian rupa ditampilkan. Hal ini dapat dikatakan sebagai bentuk eksploitasi dari tampilan fisik perempuan melalui dunia game.

Tabel 2. Tampilan Seksi pada Tokoh Game Dynasty Warrior

Daya tarik fisik perempuan sedemikian rupa digunakan sebagai unsur yang mampu menarik para pemain game. Diluar fakta tampilan dari para tokoh yang sesungguhnya, atau setidaknya secara logika mengenakan busana yang sesuai dengan zamannya, ternyata para pemain tidak terganggu bahkan cenderung menyukainya. Hal ini jelas merupakan sebuah penyimpangan sejarah dan mampu menjadi media yang merusak pola pikir para pemain khususnya para generasi muda. Bukan hanya merusak pola pikir akan tampilan sejarah busana pada masa Tiga Kerajaan di Cina, namun juga merusak pola pikir akan seksualitas para pemain.

Tabel 3. Visualiasi tokoh sejarah 3 Kerajaan dalam Game dan Film

 Tokoh Sun Shangxiang Game Dynasty Warrior	 Tokoh Sun Shangxiang Film Red Cliff (2008)
 Tokoh Xiao Qiao Game Dynasty Warrior	 Tokoh Xiao Qiao Film Red Cliff (2008)
 Tokoh Diao Chan Game Dynasty Warrior	 Tokoh Diao Chan Film Romance of 3 Kingdom (2016)

Berdasarkan wawancara dengan beberapa pemain sebagai responden, ada pemain yang menyatakan cukup terangsang dengan tampilan para tokoh perempuan dalam game Dynasty Warrior. Menurutnya terlalu lama melihat visual-visual tersebut membuatnya sempat terbersit fantasi seks dengan para tokoh dalam game. Sekalipun diakui oleh responden pemain bahwa itu hanya sesekali. Hal ini tentunya secara norma agama, budaya dan ketatasusilaan tentunya dapat dianggap sebagai masalah. Dengan demikian, secara norma kesusilaan maka dapat dinyatakan bahwa tampilan para tokoh perempuan dalam game Dynasty Warrior tidak layak untuk diikuti. Namun secara ekonomi, tampilan seperti ini memiliki nilai jual dan daya tarik tersendiri bagi kecenderungan pemain.

KESIMPULAN

Mengacu pada hasil pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan terdapat penyimpangan visualisasi tokoh perempuan yang tidak lazim pada game Dynasty Warrior yang kurang sesuai dengan era dimana peristiwa sejarah 3 Kerajaan di Cina berlangsung. Hal ini merupakan bagian dari kreatifitas pengembang game dalam membuat game tampil berbeda dibandingkan dengan cerita bertema 3 Kerajaan yang dibuat oleh pengembang game lain atau film.

Eksploitasi fisik perempuan dalam visualisasi tokoh perempuan dalam game Dynasty Warrior, mampu membuat para pemain tertarik untuk memainkannya. Daya tarik fisik tokoh perempuan menjadi salah satu yang menjadi pertimbangan para pemain untuk memainkan game Dynasty Warrior. Daya tarik fisik dari perempuan yang di ekspos dan diminati pemain dalam game adalah belahan payudara, paha, rok mini atau belahan rok panjang sampai pinggul. Pose atau gerakan yang ditampilkan adalah pose-pose yang mampu memperlihatkan sebagian dari tubuh perempuan yang umumnya tertutupi. Secara nilai ekonomi tentunya visualisasi tokoh perempuan dalam game Dynasty Warrior mampu mendongkrak popularitas dan menaikan nilai jual dari game. Namun secara norma, hal ini terbentur dengan adat, agama dan pandangan sosial masyarakat pada umumnya di Indonesia.

Saran terkait penelitian ini, hasil penelitian dapat disandingkan atau dilanjutkan dengan penelitian sejenis yang membahas visualisasi objek tertentu yang berkenaan dengan muatan sejarah atau hal-hal faktual lainnya. Sehingga dapat diidentifikasi pengaruhnya atau persepsi yang terbentuk atas ketidaksinkronan hal-hal tersebut serta mengetahui daya serap masyarakat dalam memahami keganjilan yang ada khususnya melalui dunia game.

Saran dalam pengembangan game berikutnya, kreatifitas dalam merancang visualisasi dalam game merupakan suatu keharusan atau keperluan yang baik untuk diikuti, namun tetap harus mempertimbangkan unsur-unsur atau norma yang ada di masyarakat. Hal ini diharapkan agar kebaruan tetap berlangsung tanpa berbentrokan dengan tata sosial di masyarakat. Kreatifitas merancang visual dalam memanfaatkan apa yang diminati di masyarakat khususnya para calon pemain game perlu untuk dikaji lebih lanjut, apakah daya tarik seksual merupakan satu-satunya yang diminati atau ada daya tarik lain yang mampu membuat para pemain untuk memainkan game seperti jalan cerita atau narasi, kompetisi dalam permainan, setting latar yang menawan dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

Koei. (2016). *Dynasty Warrior (Series)*. Tersedia pada laman http:// koei.wikia.com/wiki/ Dynasty_Warriors_%28series%29 (01 April 2016)

Newman, James. (2004). *Videogames*. New York, USA: Routledge

Oxland, Kevin. (2004). *Gameplay and design*. Edinberg Gate, England: Pearson Education.

Salamah, Ummi. (2015). *Brand Pemimpin Politik*. Jakarta: Makna Informasi.

Vaughan, Tay. (2011). *Multimedia: Making It Work, Eight Edition*. New York, Mc Graw Hill Press.