

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mengapa manusia melakukan peperangan dan pertengkarannya? Apakah kekerasan merupakan sifat bawaan manusia, atau justru diakibatkan oleh evolusi kultural manusia? Kita dapat mendefinisikan bahwa peperangan merupakan kekerasan intraspesies, dimana semakin kompleks peradabannya maka semakin besar skalanya. Kekerasan intraspesies tidaklah berhubungan dengan predasi (Lorenz, 1966). Hal tersebut dapat dilihat dimana hewan herbivora tetap bertengkar dalam spesiesnya sendiri, bahkan seringkali lebih brutal dibandingkan kekerasan predasi. Contoh lain adalah kelompok simpanse, dimana mereka sangatlah teritorial terhadap kelompok lain. Para simpanse jantan berpatroli dan seringkali menyerang wilayah kelompok simpanse lain. Kekerasan di alam, termasuk yang intraspesies, biasanya antara yang kuat dan yang lemah, dimana risiko kecil untuk yang kuat. Kekerasan-kekerasan ini dilakukan demi berbagai macam faktor, untuk reproduksi, wilayah, sumber pangan, dll. Dapat disimpulkan bahwa kekerasan intraspesies dalam peradaban manusia bukanlah hal yang spesial. Kekerasan untuk menaklukkan yang lemah merupakan hal yang normal di alam, dimana adanya keuntungan yang dapat diambil dibalik risiko (Gat, 2006).

Namun semakin kompleks peradaban manusia, maka semakin kompleks kebudayaan. Perang yang awalnya dilakukan demi mengambil keuntungan dari yang lemah menjadi perang yang dapat membahayakan kedua pihak, baik yang

menang maupun kalah. Hal ini dikarenakan semakin kompleksnya alasan untuk berperang. Manusia memiliki bias terhadap kerabat dibanding dengan orang asing. Hal ini masuk akal, dimana manusia merupakan makhluk sosial dan kelompok terdekat yang ia dapat menjadi anggotanya adalah kerabatnya sendiri. Ketika bahaya dari kelompok eksternal datang, prinsip etnosentrisme ini penting untuk menghadapi permasalahan tersebut. Semakin kompleks peradaban dan kebudayaan maka semakin besar jumlah anggota kelompok internal tersebut dan semakin besar pula skala perang yang terjadi. Manusia menjadi memiliki berbagai macam ikatan buatan diluar faktor kekerabatan, seperti agama, ideologi, kejayaan, dll. Dalam tahapan ini, peperangan sudah tidak lagi menguntungkan secara biologis, karena sekarang manusia dapat melakukan perang bukan hanya untuk keuntungan, namun juga faktor-faktor ideologis lain. Perang-perang seperti ini dapat mengakibatkan *Red Queen effect*, dimana kedua pihak akan terus mendapatkan kerugian akibat perang dan keuntungannya tidak dapat menutupi kerugian tersebut. Paranoid kedua pihak juga menjadi faktor terjadinya peperangan, dimana salah satu pihak pastinya akan menyerang terlebih dahulu sebagai gerakan pencegahan. Semua usaha peperangan ini, jarang menguntungkan secara biologis, namun dilakukan atas alasan psikologis. Penjajahan tidak hanya merugikan kekayaan, namun juga membahayakan integritas pada solidaritas dan kekuasaan kelompok yang terjajah (Gat 2006).

Semua kerugian perang dan kesengsaraan yang diakibatkan oleh perang sangatlah nyata. Sebanding dengan itu, adanya nilai kepahlawanan dan kejayaan dalam cerita-cerita perang hingga film-film perang. Perang menjadi sumber

hiburan yang penuh kesemangatan, dimana didalamnya terdapat risiko besar dan keuntungan yang besar. Contohnya pada olahraga. Sebagian besar penggemar olah raga pastinya memiliki bias terhadap suatu tim, sama halnya dengan bias kekerabatan dan semangat untuk membela negara, suku, ideologi, dll. Olahraga menjadi aktivitas pengganti perang yang memuaskan secara psikologis dan tidak merugikan atau membahayakan nyawa. Kebutuhan manusia untuk ‘berperang’ ini diakibatkan oleh kecenderungan bawaan yang dibentuk oleh evolusi manusia untuk melakukan pertengkaran sungguhan (Gat, 2006).

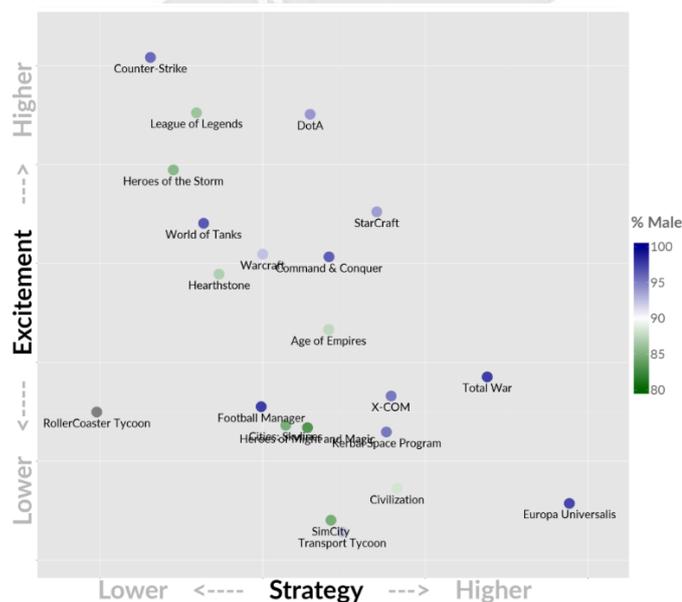
Nilai-nilai kejayaan dan heroisme perang dapat dilihat pada cerita kampanye militer Alexander Agung. Alexander Agung atau *Alexander III of Macedon* merupakan raja makedonia yang hidup dari tahun 356-323 sebelum masehi. Pada umur 20 tahun (336 sebelum masehi), ia mewariskan tahta ayahnya, Phillip II. Saat menjadi raja, Yunani dalam keadaan waspada terhadap invasi dari Persia, dimana Persia telah berusaha menginvasi Yunani pada tahun 449-499 sebelum masehi. Untuk mencegah invasi Persia, Phillip II menciptakan Liga Korintus yang merupakan persatuan negara-negara di Yunani (dengan pengecualian Sparta). Liga Korintus diambil alih oleh Alexander setelah ayahnya meninggal. Untuk mengakhiri bahaya dari invasi Persia dan sebagai pembalasan, Alexander Agung menyerang Persia. Pada akhir kampanye wilayah kekuasaan kerajaannya menjadi salah satu yang paling besar di dunia, mencakup Yunani, Balkan, Persia, dan Punjab. Alexander juga tidak pernah kalah dalam peperangan, hal tersebut membuatnya menjadi salah satu pemimpin militer terhebat di dunia (Chinnock, 1884).

Jika dilihat dari pencapaian dan materi yang dapat diambil, figur Alexander Agung dan kampanye militernya cocok untuk diadaptasikan sebagai media hiburan. Wilayah yang didapatkan Alexander menggambarkan perjalanan yang panjang dan menandakan banyaknya konten yang dapat digali. Sebagai pemimpin, Alexander berpartisipasi secara langsung dalam peperangan. Pada pertarungan di sungai Granicus, Alexander hampir meninggal akibat diserang oleh dua orang bangsawan Perisa (Chinnock, 1884). Hal ini menunjukkan bahwa adanya karakter keberanian yang menggambarkan sifat ‘risiko tinggi untuk keuntungan besar’. Aspek ‘risiko tinggi untuk keuntungan besar’ juga dapat dilihat pada kampanye militernya sendiri, dimana Yunani yang kecil melawan Persia yang lebih kuat dan jauh lebih besar demi membela kemerdekaan Yunani. Motivasinya bukanlah hanya untuk kejayaan dan harta, namun juga adanya tujuan yang lebih tinggi.

Media adaptasi yang dapat dibuat untuk menggambarkan kampanye militer Alexander Agung adalah gim bergenre *real-time strategy* (RTS). RTS merupakan gim strategi dimana pemain bergerak tanpa harus menunggu pemain lain (Geryk 2001). Gim-gim RTS biasanya bertemakan peperangan, seperti serial *Age of Empire*, *Starcraft*, dan *Warcraft*. Umumnya gim-gim ini dimainkan dengan mengumpulkan harta untuk membuat pasukan dan menyerang musuh. Oleh karena itu, genre gim RTS cocok untuk menggambarkan situasi peperangan.

Situs web *Quantic Foundry* dalam artikel ‘*Revisiting the Strategy Genre Map: Age, Audience Homogeneity, and the Lasso Effect*’ oleh Nick Yee (2016) menunjukkan hasil survey dari 220.000 orang peserta. Survey tersebut dilakukan

untuk mendapatkan data dari motivasi atau minat peserta terhadap gim strategi. Variabel yang digunakan adalah *excitement* dan *strategy*. *Excitement* melambangkan tingkat kecepatan tempo gim dan ketegangan yang dihasilkan, sedangkan *strategy* melambangkan unsur berpikir dan perencanaan dalam bermain gim. Gambar 1.1. menunjukkan bahwa target pasar untuk gim didominasi oleh pria, dimana nilai persentase pria yang paling rendah pada grafik adalah 80%. Gambar 1.2 menunjukkan data yang lebih kompleks. Semua gim-gim RTS (*League of Legends*, *DotA*, *Heroes of the Storm*, *Starcraft*, *Warcraft*, *Command & Conquer*, *Age of Empires*, dan *Total War*) memiliki nilai *excitement* yang lebih tinggi dibandingkan gim-gim *turn-based strategy* atau TBS. Grafik juga menunjukkan demografik umur yang cenderung lebih muda pada gim-gim dengan nilai *excitement* yang tinggi. Dapat disimpulkan bahwa gim-gim RTS memiliki demografik yang lebih muda, dengan median 23 tahun, dibandingkan dengan gim strategi lainnya.



Gambar 1.1 Grafik rasio pemain pria pada gim strategi
 Sumber: <https://quanticfoundry.com/2016/03/23/revisiting-the-strategy-genre-map/>



Gambar 1.2 Grafik median umur pemain gim strategi
 Sumber: <https://quantifoundry.com/2016/03/23/revisiting-the-strategy-genre-map/>

Namun, ternyata tidak banyak gim yang bertemakan kampanye militer *Alexander Agung*. Gim RTS dengan judul *Alexander*, merupakan gim yang bertemakan kampanye militer *Alexander Agung*, namun gim tersebut sudah dirilis sejak 23 November 2004 dan mendapatkan tanggapan yang beragam dari kritik. Situs web *Game Spot* memberikan 5.2 untuk *Alexander* (Beers, 2006). Craig Beers, yang mengulas *Alexander* pada situs *Game Spot* menyatakan bahwa gim tersebut memiliki potensi namun eksekusinya buruk. Serial gim dengan genre TBS, *Civilization*, khususnya *Civilization VI*, memiliki *Alexander Agung* sebagai karakter, namun ia bukanlah fokus utamanya. Oleh karena itu, gim yang ingin dibuat dengan tema kampanye militer *Alexander Agung* masih memiliki banyak ruang interpretasi konsep.

1.2 Identifikasi Masalah

Belum banyak konsep untuk gim RTS bertemakan kampanye militer *Alexander Agung* yang kontemporer.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis akan membahas hal-hal yang bersangkutan dengan pembuatan konsep seni gim dengan tema kampanye militer *Alexander Agung* yang meliputi desain karakter, *environment*, props, *key art*, desain UI (*User Interface*), dan *gameplay trailer*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi pembaca awam, penelitian ini dapat menjadi pedoman sebagai referensi untuk membuat konsep seni gim yang bertemakan kampanye militer *Alexander Agung*.
2. Bagi pengembang gim, penelitian ini dapat menjadi pedoman sebagai referensi untuk membuat gim yang bertemakan kampanye militer *Alexander Agung*.

1.5 Tujuan

1. Untuk menghasilkan dasar dan pedoman dalam membuat konsep seni gim yang bertemakan kampanye militer *Alexander Agung* yang tepat secara historis dan visual.