

BAB II

GAMBARAN UMUM DARK SOULS™ DAN KARAKTERISTIK RESPONDEN

2.1 Sejarah dan Perkembangan Dark Souls™

Dark Souls™ adalah sebuah permainan video dengan *genre action role-playing game* (ARPG) yang dikembangkan oleh studio *game* asal Jepang, yaitu FromSoftware dan dipublikasikan oleh Namco Bandai Games (Hamilton, 2016). *Video Game* ini dirilis pertama kalinya untuk konsol Playstation 3 dan Xbox 360 pada September 2011 di Jepang dan Oktober 2011 di seluruh dunia atau rilis secara global. Dark Souls™ disutradai oleh Hidetaka Miyazaki dan *game* ini dianggap sebagai penerus *game* sebelumnya, Demon Souls (2009) yang juga dikembangkan oleh FromSoftware. Setelah sukses rilis di konsol, terdapat banyak dorongan dari publik untuk segera menghadirkan versi PC atau komputer yang akhirnya rilis pada tahun 2012 dengan judul Dark Souls™: *Prepare to Die Edition* atau biasa disebut dengan istilah versi PTDE.

Tingkat antisipasi yang tinggi dari publik untuk versi PC ini sayangnya malah menghasilkan kekecewaan yang cukup besar. Hal ini utamanya dikarenakan oleh kualitas *porting* Dark Souls™ dari konsol ke PC yang dinilai kurang baik. Permasalahan utamanya pada saat itu lebih kepada sisi teknis *game* itu sendiri seperti pilihan resolusi *game* yang sangat terbatas, hingga performa yang cukup buruk dan tidak stabil (Senior, 2012) sehingga menghasilkan pengalaman bermain yang kurang layak di PC. Namun keterbatasan teknis diatas malah menjadi

pemantik lahirnya komunitas *modding* yang nantinya menjadi salah satu pilar umur panjang Dark Souls™ (Tassi, 2021). Seorang modder bernama Peter "Durante" Thoman merilis sebuah *mod* bernama "DSFix" tidak lama setelah *game* versi PTDE dirilis. "DSFix" memungkinkan pemain untuk membuka batasan resolusi dan *frame rate*, serta menambahkan fitur-fitur grafis lainnya seperti *anti-aliasing* dan *texture filtering* yang sebelumnya bermasalah dan tidak ada di versi PTDE. *Mod* ini dianggap sangat penting untuk memberi pengalaman bermain yang layak di PC dan menjadi perumpamaan bagaimana sebuah komunitas pemain dapat memperbaiki atau meningkatkan sebuah permainan di luar dukungan resmi *developer* (PC Gamer, 2016).

Hingga pada akhirnya pada tahun 2018, penerbit Bandai Namco merilis Dark Souls™: *Remastered* (DSR) yang mana pada versi ini secara resmi telah banyak diimplementasikan berbagai macam perbaikan sisi teknis yang sebelumnya pada versi PTDE hanya bisa dilakukan dengan menggunakan *mod* "DSFix". DSR secara resmi telah mendukung resolusi layar tinggi, dan *frame rate* 60FPS atau performa yang stabil. DSR juga memberikan berbagai macam perbaikan pada sistem *multiplayer online*. Berkat ini, versi PTDE yang dianggap cukup problematik dari sisi teknis dan hanya dianggap layak untuk dimainkan apabila dibantu menggunakan "DSFix", secara perlahan mulai ditarik peredarannya di *platform* Steam. FromSoftware dengan langkah ini sangat mengarahkan semua pemain baru ke versi *Remastered* / DSR (McWhertor, 2018).

2.2 Filosofi atau Desain *Game* Dark Souls™

Dark Souls™ dikenal sebagai *game* yang memiliki tingkat kesulitan tinggi yang menuntut pemain untuk belajar dari setiap kegagalan (*learning through failure*) (Teti, 2011). Hal ini cukup membedakannya dari banyak *game* modern lain dimana diberikannya sebuah petunjuk jalan untuk melanjutkan permainan adalah hal yang wajar. Dark Souls™ juga mengandalkan penceritaan lingkungan (*environmental storytelling*), di mana latar belakang dunia maupun cerita disampaikan secara samar atau implisit melalui deskripsi *item*, dialog percakapan dan desain dari sebuah lokasi itu sendiri (Houghton, 2014).

Dunia dalam Dark Souls™ memiliki desain yang saling terhubung antara satu wilayah dengan wilayah yang lain. Hal ini membuat pemain tidak perlu harus terpaksa mengikuti satu pilihan jalur saja untuk melanjutkan perjalanan cerita (*interconnected world design*), dalam kata lain selalu ada jalan pintas atau alternatif untuk berpindah wilayah. Mekanisme pertarungan Dark Souls™ juga sangat khas dan setiap pergerakan akan berdasarkan stamina, sehingga tiap gerakan pertarungan harus sangat dilakukan dengan cermat, baik itu saat melakukan serangan dan menghindari serangan karena stamina karakter pemain sangatlah terbatas. Mekanisme ini dinilai menjadi sebuah pilar utama dari pengalaman bermain yang sangat menantang namun juga adil (Kollar, 2016) yang secara kolektif menciptakan sebuah pengalaman bermain yang menghargai kesabaran, kemampuan observasi dan penguasaan mekanik oleh pemain.

2.3 Pengaruh Dark Souls™ dalam Industri Game

Dark Souls™ memiliki pengaruh yang sangat besar dalam industri ini, saking masifnya pengaruh tersebut, Dark Souls™ menghasilkan sebuah sub-genre baru yang dikenal sebagai “Souls-like”. Istilah ini digunakan untuk mendeskripsikan berbagai macam *game* baru lainnya yang mengadopsi berbagai macam elemen inti yang ada di Dark Souls™, seperti mekanisme pertarungan yang intens dan menantang, konsekuensi yang berat apabila gagal dalam perjalanan (karakter mati akan mengulang dari lokasi sebelumnya yang cukup jauh), mekanisme menyimpan atau memulihkan progres di titik-titik lokasi tertentu, dan ditekankannya pertarungan melawan bos yang sulit (O’Donnel, 2017). “Souls-like” merupakan pertanda atau bukti nyata formula yang diciptakan oleh FromSoftware memiliki kesan yang sangat melekat bagi industri ini. Banyak *developer game* lain yang telah terinspirasi untuk mengadaptasi sub-genre ini seperti pada *game* Nioh, Hollow Knight dan Lies of P. Fenomena ini membuat posisi Dark Souls™ menjadi sangat kukuh tidak hanya sebagai produk yang sukses, tetapi juga sebagai karya penting yang dapat menjadi kiblat atau arahan desain dalam industri *game* modern.

2.4 Karakteristik Identitas Responden

Pemilihan responden pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Syarat menjadi responden meliputi berusia setidaknya 17 tahun, anggota komunitas PC Gamers Indonesia, membeli *game* Dark Souls™ secara legal (Steam/EGS/GOG) dan merupakan pengguna fitur *modding* pada *game* Dark Souls™. Identitas responden diuraikan agar dapat mengetahui kondisi lapangan secara riil dengan jumlah responden yang dibutuhkan adalah 100 orang.

Karakteristik responden diklasifikasikan menurut usia, jenis kelamin, pekerjaan, pendidikan terakhir, penghasilan/uang saku per bulan, seberapa lama sudah bermain Dark Souls™, *game* apa saja yang juga pernah dilakukan *modding*, jenis *mod* yang sering digunakan untuk Dark Souls™ dan terakhir sumber informasi *modding* untuk Dark Souls™.

2.4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Data responden berdasarkan usia menunjukkan kedewasaan seorang individu dalam berpikir. Setiap rentang usia memiliki persepsi serta karakteristik yang berbeda-beda dalam menentukan pilihan.

Tabel 2. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No.	Usia	Frekuensi	Presentase
1.	17-22 Tahun	19	19%
2.	23-28 Tahun	50	50%
3.	29-34 Tahun	24	24%
4.	35-40 Tahun	3	3%
5.	41-45 Tahun	4	4%
	Jumlah	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Tabel 2.1 menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia antara 23-28 tahun dengan jumlah 50 orang (50%), diikuti oleh usia 29-34 tahun dengan jumlah 24 orang (24%), lalu usia 17-22 tahun dengan jumlah 19 orang (19%) dan 2 rentang umur paling kecil yakni 35-40 tahun dengan 3 orang (3%) serta 40-45 tahun dengan 4 orang (4%).

2.4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat membantu untuk melihat perbedaan pola perilaku responden.

Tabel 2. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
1.	Laki-laki	97	97%
2.	Perempuan	2	2%
3.	Lainnya	1	1%
	Jumlah	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Dari 100 responden, sebagian besar yakni 97 orang (97%) berjenis kelamin laki-laki, dengan perempuan berjumlah 2 orang (2%). Dan sejumlah 1 responden memilih untuk tidak menjawab / lainnya (1%).

2.4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan

Pekerjaan dapat membantu dalam melihat bagaimana gaya hidup seseorang, terutama dalam memainkan sebuah *game*.

Tabel 2. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

No.	Pekerjaan	Frekuensi	Presentase
1.	Pelajar/Mahasiswa	21	21%
2.	TNI/Polri/PNS	5	5%
3.	Karyawan BUMN	3	3%
4.	Karyawan Swasta	49	49%
5.	Ibu Rumah Tangga	1	1%
6.	Lainnya	21	21%
	Jumlah	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Sebagian besar atau mayoritas responden penelitian ini merupakan karyawan swasta yakni berjumlah 49 orang (49%), diikuti oleh Pelajar/Mahasiswa dengan 21 orang (21%), sejumlah 21 orang (21%) tidak merasa masuk kategori yaitu orang-orang pekerja lepas (freelance), dokter, pekerja kasar, karyawan honorer, wirausaha hingga yang sedang menganggur. Adapun sejumlah 5 orang (5%), 3 orang (3%) dan 1 orang (1%) untuk pekerjaan TNI/Polri/PNS, Karyawan BUMN hingga Ibu Rumah Tangga secara berurutan.

2.4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Pendidikan terakhir mengarahkan pada pendidikan formal yang telah/pernah ditempuh oleh responden. Pendidikan dapat membentuk pola pikir dan gaya hidup sehingga dapat memengaruhi keputusannya dalam melakukan sesuatu.

Tabel 2. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

No.	Pendidikan Terakhir	Frekuensi	Presentase
1.	SD	0	0%
2.	SMP	0	0%
3.	SMA	35	35%
4.	Diploma	10	10%
5.	Sarjana (S1)	51	51%
6.	Pascasarjana (S2, S3)	4	4%
	Jumlah	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Tabel 2.4 menunjukkan bahwa responden penelitian ini tersebar mulai dari tamatan SMA ke atas. Mayoritas responden sejumlah 51 orang (51%) telah lulus sarjana, disusul oleh lulusan SMA sebanyak 35 orang (35%), 10 orang lulusan diploma (10%) dan terakhir sejumlah 4 orang (4%) yang rata-rata menjawab lulusan pascasarjana terutama magister.

2.4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Penghasilan/Uang Saku per bulan

Mengetahui pengeluaran dalam setiap bulan dari para responden dapat membantu mengidentifikasi pola perilaku responden dalam mengeluarkan dan mengatur keuangan

Tabel 2. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Penghasilan/Uang Saku per bulan

No.	Nominal	Frekuensi	Presentase
1.	Rp1.000-000-Rp2.000.000	26	26%
2.	>Rp2.000.001-Rp3.000.000	20	20%

3.	>Rp3.000.001-Rp5.000.000	26	26%
4.	>Rp5.000.001	28	28%
	Jumlah	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan data Tabel 2.5, dapat dilihat secara sekilas apabila distribusi penghasilan/uang saku perbulan cukup merata dan tidak ada ketimpangan yang jauh selisihnya. Jumlah tertinggi ada pada penghasilan >Rp5.000.000 yakni sebesar 28% atau 28 orang, disusul dengan 26 orang berpenghasilan Rp3.000.000-Rp5.000.000 (26%) dan Rp1.000.000-Rp2.000.000. Ditutup dengan 20 orang (20%) berpenghasilan Rp2.000.000-Rp3.000.000 per bulan.

2.4.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Masa Bermain Dark Souls™

Mengetahui karakteristik responden yang didasarkan lama masa bermain Dark Souls™ dapat membantu memberikan konteks tambahan mengenai seberapa loyal para responden dalam memainkan Dark Souls™

Tabel 2. 6 Karakteristik Responden Berdasarkan Masa Bermain Dark Souls™

No.	Nominal	Frekuensi	Presentase
1.	<1 tahun	64	64%
2.	>1-3 tahun	19	19%
3.	>3-5 tahun	5	5%
4.	> 5 tahun	12	12%
	Jumlah	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Tabel 2.6 memiliki persebaran atau distribusi data yang cukup tinggi variasinya. Mayoritas responden sebanyak 64 orang (64%) baru memainkan Dark Souls™ selama kurang dari 1 tahun, disusul oleh 19 orang pemain (19%) yang telah bermain Dark Souls™ selama 1-3 tahun lamanya. Sebanyak 12 orang (12%) merupakan pemain Dark Souls™ yang sudah cukup lama, yakni sudah bermain Dark Souls™

selama lebih dari 5 tahun. Ditutup oleh 5 orang (5%) pemain yang juga sudah pernah bermain Dark Souls™ cukup lama yakni rentang waktu 3-5 tahun.

2.4.7 Karakteristik Responden Berdasarkan *Game* yang Pernah Dimodifikasi (*Modding*) selain Dark Souls™

Dengan mengetahui karakteristik responden berdasarkan *game* yang pernah dimodifikasi selain Dark Souls™, peneliti dapat menggunakan data ini untuk mengetahui preferensi responden terkait *game* lain mana saja yang kiranya cukup aktif fenomena *modding*-nya.

Tabel 2. 7 Karakteristik Responden Berdasarkan *Game* yang Pernah Dimodifikasi (*Modding*) Selain Dark Souls™

No.	Judul <i>Game</i>	Frekuensi	Presentase
1.	Seri <i>The Elder Scrolls (Skyrim/Oblivion)</i>	34	34%
2.	Seri <i>Fallout (Fallout 4/New Vegas)</i>	6	6%
3.	<i>The Witcher 3</i>	8	8%
4.	<i>Minecraft</i>	10	10%
5.	<i>Stardew Valley</i>	5	5%
6.	Lainnya	37	37%
	Jumlah	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Menurut Tabel 2.7, mayoritas sejumlah 37 orang (37%) memilih opsi Lainnya dengan jawaban beragam seperti dari *game* Counter-Strike yang sudah cukup berumur (rilis pada tahun 2000), Grand Theft Auto, Cyberpunk 2077, Pro Evolution Soccer, Red Dead Redemption 2 hingga World of Warships. Selanjutnya sejumlah 34 orang (34%) memilih Seri *The Elder Scrolls* dan diikuti dengan sejumlah kecil yakni *Minecraft* sebanyak 10 orang (10%), *The Witcher 3* sebanyak 8 orang (8%) dan terakhir adalah *Stardew Valley* dengan jumlah 5 orang (5%)

2.4.8 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis *Mod* Dark Souls™ yang Sering Digunakan

Dengan mengidentifikasi jenis *mod* Dark Souls™ yang sering digunakan oleh para responden, dapat membantu peneliti dalam mengetahui apa saja jenis *mod* yang populer digunakan oleh para pemain Dark Souls™ atau mengetahui gambaran umum kondisi *modding* di Dark Souls™.

Tabel 2. 8 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis *Mod* Dark Souls™ yang Sering Digunakan

No.	Jenis <i>Mod</i>	Frekuensi	Presentase
1.	Perbaikan Grafis	30	30%
2.	Perubahan <i>gameplay</i> / <i>overhaul</i>	19	19%
3.	Penambahan <i>Item</i> /Senjata/Musuh baru	31	31%
4.	Perbaikan <i>Bug</i> / <i>Quality of Life</i>	19	19%
5.	Lainnya	1	1
	Jumlah	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan Tabel 2.8, terdapat 2 jenis *mod* yang sering digunakan pemain dan memiliki jumlah responden yang sama yakni 19 orang (19%) terkait Perubahan *gameplay* dan Perbaikan *bug*. Selanjutnya jenis Penambahan *Item*/Senjata/Musuh baru memiliki responden sejumlah 31 orang (31%) yang memiliki selisih sedikit dengan jenis Perbaikan grafis dengan responden sejumlah 30 orang (30%). Terakhir ada sejumlah 1 responden (1%) menjawab Lainnya dengan penjelasan jenis *mod* yang merubah area / desain lokasi-lokasi yang ada di Dark Souls™.

2.4.9 Karakteristik Responden Berdasarkan Sumber Informasi Tempat Mengunduh *Mod* Dark Souls™

Dengan mengetahui data karakteristik responden berdasarkan sumber informasi untuk mengunduh *mod* Dark Souls™ dari responden, diharapkan dapat membantu

memahami tempat mana saja yang menjadi pusat perhatian untuk sumber bertukar informasi mengenai *modding* pada Dark Souls™.

Tabel 2. 9 Karakteristik Responden Berdasarkan Sumber Informasi Tempat Mengunduh Mod Dark Souls™

No.	Sumber Informasi	Frekuensi	Presentase
1.	Situs web Nexusmods	69	69%
2.	Youtube	15	15%
3.	Forum <i>online</i> (Reddit)	8	8%
4.	Server Discord	4	4%
5.	Lainnya	4	4
	Jumlah	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan Tabel 2.9, tidak diragukan lagi bahwa situs web Nexusmods adalah salah satu sumber informasi primer dan terbesar mengenai *modding* khususnya pada Dark Souls™ dengan jumlah yang masif yakni 69 responden (69%). Situs web Youtube menjadi peringkat kedua dengan 15 responden (15%), disusul oleh Reddit, sebuah forum *online* dengan sejumlah 8 responden (8%). Lalu pada urutan terakhir dilanjut oleh *server* Discord dan Lainnya dengan masing-masing memiliki jumlah 4 orang responden menjawab situs Gamebanana yang bisa dibilang mirip seperti Nexusmods hanya saja lebih mengakomodir *mod* dari *game* yang relatif lebih berumur.